

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

CATASTROPHE(S) !

VOLCANISME EST TREMBLEMENTS

Il y a peu de volcans actifs sur Tanæphis, et la majorité sont situés dans le nord-ouest du continent. Nous allons les passer en revue, et causer un peu des effets qu'ils peuvent avoir sur la population plus ou moins proche.

Érébus

Le plus célèbre des volcans du continent est l'Érébus. C'est amusant lorsqu'on sait qu'il n'a jamais été aperçu par un homme. On sait qu'il se trouve sur une île, quelque part au nord de la chaîne des Égides. Du mur de glace, au sud des basses-terres, on aperçoit son panache de fumée lors des éruptions. Les locaux affirment même entendre ses grondements lors des pires crises, mais c'est probablement pour la frime. De l'avis de quelques érudits, la réputation de l'Érébus est largement exagérée, si on se rappelle que certains volcans envoient des gravas à des dizaines de kilomètres et secouent les régions sur des lieues, alors que l'Érébus ne fait même pas trembler le sud des basses-terres, et n'obscurcit le ciel de ses cendres que si le vent l'aide un peu. Pourtant, en grattant un peu, on se rend compte qu'aucune expédition n'est parvenue à atteindre l'île, ou du moins n'est revenue s'en vanter. Encore une bonne raison de se moquer des marins, ou de garder l'Érébus à sa place, dans les livres d'anecdotes croustillantes mais sans danger, à condition de ne pas trop s'approcher.

La Pointe des éclats

Plus proches et plus agressifs, les petits frères de l'Érébus se situent dans la Pointe des éclats. Moins réguliers, moins prévisibles, les volcans locaux sont surtout des puits de petite taille qui poussent sous un pic et explosent sans prévenir. C'est cette activité qui donne son intérêt à la région. On y extrait des minéraux, pierres et métaux précieux, depuis l'âge des Bathrahabans. En plus des applications évidentes de ces richesses, on se rappellera que les épiciers adorent mélanger tout ce qu'ils trouvent à leur épices communs pour tenter de nouvelles réactions. Les pierres et métaux rares, mais aussi les huiles minérales, alliages naturels, cristaux divers, sont donc une manne pour les laboratoires des grandes familles ou pour les épiciers indépendants les plus aventureux. Certains mélanges ne donnent rien ; d'autres rasant un laboratoire entier dans un grand bruit et un joli chatoiement jaune ; quelques-uns, rares, donnent un mélange utile ou rentable, et finissent dans la pharmacopée de l'Ouest. À ce moment-là, les morts, les sommes dilapidées et les fausses joies n'ont plus d'importance. L'épice justifie, excuse et vaut tous les sacrifices.

Notez que l'extraction de ces matières de la Pointe des éclats et un travail de titan, où des ouvriers périssent par dizaines chaque année. En plus de la chaleur endurée et des risques évidents liés aux mines et aux gisements de surface, les secousses du sol rasant régulièrement des chantiers complets. La plupart de ces morts sont bien-sûr des esclaves, mais il n'est pas rare que de vrais gens perdent la vie ici. Et si la nature ne suffisait pas pour ça, les attaques entre exploitations, les brigands ou pirates de tout poil, sont ravis de s'en mêler un peu.

Les secousses de la Pointe se ressentent jusque dans la Malemort, et les habitants des Renacles sont donc habitués à ces mouvements du sol. Ce ne sont toutefois que des tremblements légers, et les seules victimes sont des assiettes ou des meubles mal fichus. Parfois, un promeneur ou une monture malchanceuse se brise un genou à cause d'un faux mouvement lors d'un tremblement de terre, mais, c'est bien le pire. Il n'y a eu, depuis la fin de l'âge des mythes, que deux tremblements de terres majeurs, et ils ont toujours été localisés, brefs, et sans réplique. Les locaux se rappellent vaguement de ces événements via les légendes des anciens, mais personne ne les craint vraiment, persuadés que ça n'arrive qu'aux autres.

N°82 - 18 MAI 2016

Alors que nous venons de vivre les secousses à répétition au Japon, les incendies canadiens et le concours de l'Eurovision, quel meilleur sujet que les grandes catastrophes ?

Cette semaine, nous passerons donc en revue quelques-uns des dangers plus ou moins naturels qui menacent les habitants du continent. Disons plutôt quelques nouveaux dangers. En plus des tas de dangers déjà évoqués. Des tas...

(Note de service à François : Je me demande soudain si nous ne devrions pas faire un Chagar sur les bonnes raisons de vouloir continuer à vivre sur Tanæphis, alors que presque tout ce qui bouge essaie de te tuer, et qu'une part importante de ce qui ne bouge pas fait pareil, en douce.)

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



La chaîne des Égides

Il existe quelques autres volcans mineurs dans les Égides, éparpillés entre la porte du sel et le nord de la Sourti. Ce ne sont que de minuscules points chauds, susceptibles de se réveiller le temps d'une courte éruption. Mais ils se contentent le plus souvent de gronder d'un air bougon, sans vraiment prendre la peine de se forcer. Depuis la fondation des archives impériales, on n'a noté qu'un véritable incident dans le secteur. En 528 dN, le petit bourg de Donne-Del, dans les contreforts de Sourti, a soudain disparu de la carte avec sa population. Lorsque des soldats se rendirent sur place, les gens de la vallée proche évoquèrent bien un grondement lointain dans la direction du bourg, comme un gros orage d'altitude, mais rien de plus. L'expédition ne trouva rien du village, aucune trace des mines, et pas la plus petite trace de survivant. En fait, la carte du secteur amenée par l'officier ne ressemblait même plus à la réalité, comme si un géant avait retourné la vallée, enterrant au passage quelques milliers de personnes. À partir de cette époque, les grandes familles de Pôle eurent toutes des maisons de campagnes dans les contreforts des Égides pour prouver qu'elles étaient courageuses, et passèrent leurs vacances à la mer pour prouver qu'elles étaient malines. Notons pour l'anecdote que beaucoup choisirent des maisons en Vorène, pour la douceur du climat et les jolis yeux des filles du coin. Malins, on vous dit ...

Dernier point chaud du continent : les griffes d'acier (en particulier sur le flanc nord). Les volcans du coin ressemblent beaucoup à ceux des Égides, avec une différence majeure. Alors que le volcanisme des Égides ne provoque que de rares tremblements dans les plaines alentours, les griffes et les plaines de Rockford sont régulièrement parcourues par de soudains mouvements de sol. Ce ne sont pas – la plupart du temps – des cataclysmes comme celui de Donne-Del, mais les « frissons » suffisent parfois à coucher une maison mal placée, à détourner une rivière de son lit, ou à retourner un morceau de pente ou une petite colline. Les Piorads appellent ces événements les frissons car ce sont des mouvements brusques et rapides, rarement enchaînés, qui ressemblent beaucoup, du point de vue de l'observateur, aux frissons soudains d'une fièvre. Ce sont des événements assez fréquents pour que les gens aient appris à vivre avec, sans trop s'inquiéter, mais en restant prudents. On vit normalement, mais si on entend un grondement sourd du côté des griffes, on range les assiettes de la belle-mère, et on évite de sortir le bétail ou le grand-père.

Les lacs de cuivre

On l'a vu, il y a peu de volcans accessibles, où on puisse grimper se mettre au chaud au bord d'un joli lac de lave. Si ce genre d'expédition vous tente, pour la science ou le frisson du risque, ou juste si vous êtes frileux, il reste une solution : les lacs de cuivre du Haas, une bizarrerie du grand désert, et en particulier de la zone des dunes d'épices.

Un lac de cuivre se présente comme une étendue de lave à ciel ouvert, fumant et brûlant, affleurant au beau milieu des dunes. À mesure qu'on approche d'un lac, le sol se lisse et se craquelle, le sable se fondant en une céramique de plus en plus incandescente. Au bord du lac, le sol se gonfle en un rempart de cristaux chaotiques, qui retient les flots du lac. La lave est claire, presque cuivrée, très liquide, mais plus chaude que tout ce qu'on peut imaginer, même au cœur du désert de Haas. Nul ne sait ce qui peut provoquer cet étrange phénomène, mais l'explication la plus commune et que chaque lac est le vestige d'un style particulier de tempêtes d'épices.



LES TEMPÊTES D'ÉPICES

Même si le phénomène est connu, (cf. Métal, page 118) quelques lecteurs nous ont demandé des règles plus précises pour gérer une tempête. Honnêtement, je ne suis pas fan de l'idée, et j'aime assez la solution simple qui veut qu'une tempête d'épices revient à une mort assurée pour le Porteur et une jolie migraine d'un siècle ou deux pour l'Arme. Si j'osais, je rajouterais même un petit jet de puissance pour ne pas perdre des pouvoirs, ou éclater en morceaux sous l'effet de la surcharge ; mais c'est encore mon côté méchant, je suppose.

En fait de règles, voici donc simplement quelques idées d'effets amusants, histoire d'habiller un peu la scène le jour où vos personnages seront frôlés par une tempête. Parce que oui, passer sous une tempête, c'est la mort, mais en frôler une de près, et y échapper avec quelques jets choisis, ça, c'est de l'aventure.

- 01 – Vieillesse / Rajeunissement
- 02 – Téléportation aléatoire
- 03 – Corps brûlé, calciné, pulvérisé
- 04 – Métamorphose en cristal, fer, statue de sel, de terre, de verre
- 05 – Métamorphose en bête, insecte, en spectre, en monstre
- 06 – Apparition de morts-vivants
- 07 – Changement de sexe
- 08 – Disparition de membres, d'organes, réorganisation
- 09 – Apparition de marques, traces, ou plaques étranges sur la peau
- 10 – Échanges des esprits présents
- 11 – Amnésie complète ou partielle, ou apparition de souvenirs ou de rêves étranges
- 12 – Crise de désir exacerbé
- 13 – Terreur meurtrière ou panique
- 14 – Le sable s'anime et attaque
- 15 – Le sable devient liquide, et des gens disparaissent en hurlant
- 16 – Des objets s'animent et s'enfuient ou attaquent les gens
- 17 – Une bête (monture ou autre) devient soudain monstrueuse
- 18 – Saut temporel, ou changement de rythme du temps
- 19 – Éveil de traits chimériques
- 20 – Infection par un épice parasite, qui donne un effet permanent mais provoque une limitation ou une addiction étrange.

Il est évident que face à ce genre de danger, la bonne attitude devrait être la prudence et la retenue, à bonne distance. Les Batranobans ont soigneusement observé l'endroit, ont pris le temps de la réflexion, et se sont mis à installer des plantations à côté des lacs. Ils cultivent là des épices particuliers, qui apprécient et profitent de l'ardence des abords. Évidemment, les esclaves goûtent un peu moins les conditions de travail, et la sécurité est un peu difficile à assurer, mais on n'a rien sans rien.

Les épices produits près des lacs sont de deux types. Certains sont issus de plantes, qui apprécient la chaleur, et trouvent là un environnement idéal. Ils sont alors de meilleures qualités, plus efficaces ou plus faciles à assimiler. D'autres épices sont tout simplement impossibles à faire pousser ailleurs, ne se développant pleinement que dans l'enfer des abords du lac.

Les volcans elfiques

Arrivés au faite de leur puissance, les elfes pouvaient altérer la géographie du continent. Cet exploit nécessitait un effort magique important et provoquait fréquemment des catastrophes naturelles. Ils s'en servirent pour modeler des régions à leur convenance, parfois par simple délire esthétique, parfois afin de punir un peuple d'esclaves rétifs⁽¹⁾. Il arriva donc, de temps en temps, que les elfes fassent jaillir de terre un volcan, afin de commettre un petit génocide.

Ces « volcans elfiques » sont en général grands et élancés, comme de hautes cheminées de roche, et contiennent de la lave en fusion. Cela provoque un fort joli rougeoiement autour de leur gueule. Ça pourrait en faire une attraction touristique s'ils n'entraient pas en éruption de temps en temps. Ces éruptions sont toujours courtes, sous forme d'une impressionnante fontaine de lave fluide (grosso modo ce qu'on appelle chez nous une éruption hawaïenne).

Le pic de la mort écarlate, est un volcan elfique typique. Il se trouve dans Louest de la Morcèle et ses coulées de lave sont canalisées par une vallée qui abritait autrefois un peuple chimérique. Du moins, les très vieilles peintures rupestres étranges que l'on trouve dans des grottes aux alentours le laissent penser.

Une tribu de morcelais habite une zone proche du volcan mais protégée de ses coulées. Cette tribu s'est constituée autour des Porteurs d'un Marteau de guerre nommé Hellstorm. Cette Arme est fascinée par le pic de la mort écarlate, dont il se considère comme le gardien. Ne me demandez pas pourquoi... Hellstorm est une Arme-Mineure intelligente assez puissante, mais pas forcément très maline. C'est d'ailleurs lui qui a baptisé le volcan, ce qui lui a valu des ennuis avec la Mort carmin ; ennuis qu'il a réglés en rejoignant la faction. Mais bon, quand on est à la tête d'une tribu de pillards pyromanes qui ne rechignent pas à un peu de cannibalisme, ce n'est finalement pas trop pesant de se revendiquer de la Mort carmin.

Il existe plusieurs volcans elfiques sur le continent. À vous de choisir où ils se trouvent, en fonction de vos besoins scénaristiques.

La Grande Foudre

Il s'agit d'un phénomène aux effets dévastateurs mais fort heureusement d'une extrême rareté. La Grande Foudre ressemble presque à un éclair « normal » mais incomparablement plus massif et de couleur pourpre. À l'impact, elle provoque une explosion puissante qui ravage le sol sur quelques dizaine de mètres de rayon. Après cela, la zone touchée n'est plus qu'un chaos de roches brûlées et d'obsidienne.

Sans grande surprise, seules les Armes-Dieux survivent à l'impact de la Grande Foudre, mais pas sans mal. Toutes les Armes s'étant trouvées à portée de l'impact d'une Grande Foudre ont passé de longues heures dans le coma et ne se souviennent pas des quelques heures précédant l'explosion.

De mémoire d'Arme-Dieu, la Grande Foudre frappa pour la première fois pendant le règne des elfes, après la construction de Pôle. On a d'abord cru que c'était une arme elfique, mais il n'en était rien. Le phénomène était aléatoire et très peu fréquent, pour ne pas dire rarissime. Les mégalomanes sanguinaires de Pôle avaient la maîtrise de pas mal d'effets terrifiants qu'ils utilisaient avec l'entraîn d'un même armé d'une loupe face à une fourmilière. Pourquoi se seraient-ils privés de celui-ci ? Et de toute façon, la Grande Foudre frappa de nouveau dans les années qui suivirent la disparition des elfes. Les érudits finirent par ranger ce phénomène à côté des tempêtes d'épices, des volcans et des chutes de météorites dans le livre des « trucs que la nature utilise pour nous pourrir la vie ».

Les « chaos d'obsidienne » sont la source principale de l'obsidienne utilisée par les artisans de Tanæphis. On citera par exemple, le bourg du Valverrier dans les Comberais, où l'exploitation d'une telle zone est l'activité principale.

(1) On notera que les elfes en étaient arrivés à considérer toutes les peuplades de Tanæphis comme leurs esclaves. C'est juste que certaines n'étaient pas conscientes de l'être ou – du point de vue elfique – étaient trop bornées pour comprendre leur « place naturelle ». Rien qu'une pluie de pierres ne puisse régler, fort heureusement.