

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°89 - 24 AOÛT 2016

Bon, finalement, le prologue sera en retard. Cette histoire nous pose plus de soucis que prévu, et avec les corrections et les finitions, le document ne sera pas prêt tout de suite. Navré, nos excuses aux familles tout ça.

En toute honnêteté, cela nous permet aussi de prendre quelques jours de vacances, et d'en profiter pour avancer la fin de la gamme. En bonus, on publiera le prologue un peu plus près de la rentrée, et pas dans le silence assourdissant du web estival.

Voici tout de même un Chagar Enchaîné, histoire de ne pas briser notre rythme de parution. On vous propose simplement un article plus « normal ».

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://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.



## LES SOUVENANTS GADHARS

La notion de souvenir gadhar est abordée dans le livre de base, mais peut-être de manière un peu rapide. Cette spécificité des peuples des jungles mérite un article et des explications supplémentaires. Voici donc quelques précisions sur les souvenirs, la mémoire gadhare, ceux qui la possèdent, les possibilités de ce pouvoir et ses limites.

Voici un rapide rappel des notions abordées dans le livre de base. Navré de la répétition, mais ce sera utile de reposer les bases avant d'entrer dans les spécificités.

*Détenteurs d'une influence certaine, les souvenirs existent dans presque toutes les tribus. Ces Gadhar naissent avec des souvenirs qui ne leur appartiennent pas, comme s'ils en avaient hérité d'ancêtres ou de vies passées. Au fil de leur vie, certains souvenirs s'estompent et d'autres font surface. Tous n'ont pas accès à la même qualité ni à la même quantité de mémoire. Certains souvenirs n'ont en tête que quelques vagues histoires, alors que d'autres semblent réellement avoir vécu plusieurs vies, avec l'expérience et les souvenirs correspondant.*

Et l'aspect « Souvenir » (Aoc\*)

*Le souvenir est une personne capable d'accéder à des souvenirs étranges ou lointains par le biais de rêves et de visions. Une fois par jour, le personnage peut activer cet aspect pour l'ajouter à une action de son choix (le souvenir de ses rêves lui donne un avantage inattendu). Il est aussi possible d'associer cet aspect à une recherche d'informations, mais dans ce cas il doit se plonger dans une transe durant dix minutes par rang qu'il a dans l'aspect. Le meneur peut décider de ne pas autoriser cet aspect pour des personnages ou de limiter le score maximum.*

## SOUVENIRS EN COULEURS

Pour un souvenir gadhar, la mémoire ancestrale est difficile à décrire, car complètement naturelle. Un souvenir « hérité » ressemble en tout point à un souvenir normal, naturel, vécu par le sujet. Il ressurgit parfois sous la forme de visions ou de flashes brutaux, mais aussi d'un souvenir qui remonte simplement à la surface au moment opportun parce que l'esprit l'invoque pour son utilité immédiate. Chez d'autres Gadhar, les souvenirs ne viennent jamais à l'état conscient, et le souvenir fait simplement des rêves qui contiennent des informations utiles, des analyses de faits récents au travers de souvenirs ancestraux, ou des délires pointant dans une direction utile, que le souvenir ressentira comme des « conseils des ancêtres ».

Certains souvenirs peuvent explorer la totalité de leur mémoire en permanence, comme s'ils avaient réellement vécu plusieurs vies, puis étaient passés à celle-ci sans prendre le temps d'oublier. D'autres n'ont presque que de vagues réflexes, apparaissant lorsqu'ils peuvent servir et s'évanouissant aussitôt après.

Vous vous souvenez de nos incessants rappels sur les Gadhar « tous différents, jamais pareil, variés et inclassables » ? Et bien les souvenirs sont pareils, et leurs souvenirs aussi. Une mémoire ancestrale peut aussi bien être un souvenir lointain, à peine esquissé, qu'un film précis et détaillé des événements, comme s'ils dataient d'hier. Non seulement cela change avec les souvenirs, mais un même souvenir peut avoir des souvenirs à l'aspect très différents selon le moment ou le sujet.

Notez que les souvenirs ne sont que cela : des souvenirs. Si certaines visions et certains rêves peuvent être assez délirants, ce n'est pas obligatoire. Et les souvenirs ne reçoivent pas de prophéties ou d'avertissements spectraux. Ce sont des souvenirs plus ou moins clairs, plus ou moins motivés, qui s'agencent parfois pour aider le souvenir et provoquer ces impressions, mais ce ne sont, une fois encore, que des souvenirs.

Enfin, les souvenirs ne sont pas « neutres ». Ce ne sont pas de simples informations ou compétences utiles, bien emballées dans un paquet cadeau. Ce sont les souvenirs réels, personnels, de gens du passé. Ils sont donc souvent marqués d'impressions, de charges émotionnelles, qui colorent le souvenir, et selon le souvenir, peuvent plus ou moins l'influencer.

## ÉCRIRE UN SOUVENANT

Il est facile de se contenter d'un PJ souvenant qui utilise sa capacité technique, en s'exclamant seulement « Je sais faire ça ! » à chaque usage du pouvoir, ou pour un figurant, d'un souvenant qui se rappelle de l'info utile pour le scénario « parce qu'il est souvenant », sans trop de détail en plus. C'est facile, ok, mais pas très élégant.

Pour un souvenant plus détaillé et amusant, vous pouvez utiliser quelques astuces simples et de bon goût, qui détailleront et pimenteront le personnage. Les exemples qui suivent sont surtout écrits pour des figurants, mais un PJ souvenant pourra facilement y piocher des idées.

A – Le personnage est lié à quelques ancêtres précis, qui remontent souvent à sa mémoire, avec de petits travers ou manies qui colorent les actions qu'il accomplit grâce à ses souvenirs. C'est une solution simple, pour laquelle il suffit de rédiger quelques ancêtres types, qu'on ressortira au fil de la partie, donnant ainsi des repères aux joueurs.

B – Le souvenant vit plus ou moins bien ses souvenirs, qui sont entachés d'impressions trop fortes pour être complètement ignorées. Imaginez ce que cela peut faire de jongler avec les souvenirs d'un psychotique cannibale, d'une jeune fille esclave apeurée, ou d'une chef de tribu accablée de responsabilités qu'elle ne supporte pas, ces impressions venant se mêler aux pensées « naturelles » du souvenant.

C – le personnage ne maîtrise pas bien ses souvenirs, et n'apprécie pas du tout son propre statut, au point de mettre en doute certains de ses souvenirs personnels. Il paraît peser tout ce qu'il voit, tout ce qu'il entend, et hésite toujours à répondre à une question avant d'avoir longuement remis en place ses pensées. C'est souvent la marque d'un souvenant puissant, mais c'est aussi un bon indicateur d'un esprit difficile à gérer, et potentiellement dangereux.

D – Dans un autre univers, le personnage souvenant aurait été VRP ou publicitaire. Même s'il a quelques vrais pouvoirs, il passe une bonne partie de son temps à se servir de son statut pour pousser des idées « inspirées par ses ancêtres ». Le fait que ces idées ne servent que ses intérêts et n'ont rien à voir avec aucun souvenir ne lui pose pas de soucis. Les souvenants arnaqueurs les plus extrêmes vont jusqu'à inventer des histoires sur les familles qui leur déplaisent pour détruire leurs ennemis ou concurrents. Cela demande un bon talent de conteur, mais on ne risque pas d'être contredit par un témoin surprise.

E – Un type de souvenant amusant peut être celui qui a besoin de se concentrer et de chercher ses souvenirs. La mémoire ne lui vient pas simplement, et il a développé des techniques de concentration pour y accéder. Cela peut être de la méditation, des rythmiques (chants, musiques, danses...), ou l'usage de drogues diverses. Des techniques plus étranges peuvent être amusantes si vous voulez typer le personnage : usage de la douleur, yoga dans des positions et endroits improbables, ou nécessité de rejouer certaines parties de sa mémoire pour débloquer d'autres souvenirs.



## HÉRITAGE

La mémoire gadhare est un phénomène étrange et difficilement prévisible, car il relève en bonne partie d'une science inconnue de ses bénéficiaires : la génétique. Pour expliquer complètement son origine et son fonctionnement, il faudrait aborder les sujets des ■■■■■■, de la création des ■■■■■■ par les ■■■■■■ ■■■■■■ ou de l'■■■■■■ ■■■■■■, autant de thèmes et d'histoires qui ne seront normalement expliqués que dans le livre *Silences*.

Pour résumer et vous donner tout de même le nécessaire vital pour jouer avec les souvenants, voici quelques faits avérés, vérifiables et simples à utiliser :

Un souvenant est toujours Gadhar, enfant de deux gadhars, et vient au monde dans les jungles. Un métis direct ne sera jamais souvenant, et la présence de sang étranger dans une lignée réduit sérieusement les chances d'être souvenant.

Un souvenant peut être homme ou femme sans distinction, et le potentiel d'un souvenant n'est pas affecté par son sexe. Notez toutefois que les garçons peuvent avoir des souvenirs assez tôt, alors que les fillettes ne développent que très rarement leur pouvoir avant leur puberté.

Il existe des lignées de souvenants, chez qui le pouvoir est très fort et se transmet facilement. Ce n'est toutefois pas une obligation, et un souvenant peut naître dans une famille qui n'a aucun souvenir - pouf pouf - d'en avoir eu un avant lui.

Un souvenant ne peut ni refuser son don ni s'en débarrasser. C'est une capacité innée, et chez les souvenants aux mémoires trop intenses, présentes ou horribles, il n'existe aucun moyen de « couper la voie » au pouvoir. Les malheureux qui souffrent de ce genre de problèmes, cherchent l'oubli dans l'alcool ou les drogues, quand ils ne renoncent pas, décidant d'en finir avec cette vie.