

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2020

Chagars Enchaînés n°181 à 207

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.



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### DES CADEAUX PAR MILLIERS *(par Rafael - 2/3)*

Suite des listes de cadeaux, par nation et par classe sociale. Vous connaissez le principe maintenant, donc enchaînons sans transitions avec nos bourrins favoris.

#### FIORADS

Une petite note pour commencer : il n'y a pas de « pauvre » et de « classe moyenne » aussi claire et aussi nettement séparés que chez les Batranobans et les Dérigions. Il y a quelques vagabonds et charclos, mais vu la difficulté et les conditions de vie dans le Nord, ce n'est pas si fréquent que cela. Dans quelques cas, les vagabonds ont choisi une vie errante et ne sont pas vraiment si pauvre que ça, simplement différents et en décalage avec le mode de vie commun. Si ce sont effectivement des victimes d'un gros coup dur, ils vont rapidement demander de l'aide à des proches ou à un chef de band, tomber dans le filet de sécurité de la solidarité du Nord (j'y reviens dans une seconde), ou, dernier cas possible, mourir avec leurs gosses au prochain hiver. Oui, ça peut arriver, mais c'est une honte qui retombe sur tout le village, les voisins et les notables du secteur.

Pour résumer, dans les royaumes, la difficulté de la vie dans des régions froides et souvent inhospitalières a conduit à certaines habitudes, dont une solidarité et un sens du partage accrus, parfaitement bizarre pour un sudiste normal. En gros, si votre voisin a faim, l'idée de l'inviter à manger est normal. Si toute sa famille a faim parce qu'ils traversent une mauvaise passe, idem. On se serre autour de la table, économisant autant en bois de chauffage. Et s'il faut partager un peu le travail, filer un coin d'étable ou faire un pot commun pour les aider à remonter le pente, on s'en charge entre voisins. Les notables, les jarls et les rois participent au système à leur niveau. Le réseau des échanges de coups de main, de places créées pour aider, de prêts discrets ou de dettes d'honneur sont un des supports les mieux tressés de la société du Nord.

Quand un visiteur dérigion découvre cela, il évoque aussitôt les parasites, les profiteurs, et les limites de la charité. On lui répond en parlant des nobles trop riches, des flemmards discrets et des commerçants trop malins. Tous les systèmes ont leur soucis, mais en faisant preuve de patience, en expliquant calmement, et en passant une rouste discrète aux connards qu'on attrape la main dans le pot de miel du voisin, on arrive à tout arranger.

#### Les gens du commun

Les nordiques sont des gens simples, qui n'apprécient rien tant qu'un truc utile. Les trucs chers, précieux, trop jolis ou fragiles, c'est bon pour les Dérigions et les Thunks. Non, si vous voulez vous faire un ami dans le Nord, offrez utile, pratique, simple.

Le premier truc auquel penseront les gens, c'est le métal. Et oui, dans le Nord, la thune étant faite de plaques de métal pesées et certifiées, cela veut dire qu'offrir de l'argent et du métal, c'est kif kif, et c'est bien normal. Il faut être un civilisé bizarre et tordu du Sud pour tordre du nez sur un cadeau en thune, simple et bonne.

Si vous en savez un peu plus sur le destinataire du cadeau, vous pouvez envisager de lui offrir directement un truc en métal, qui correspondra à un besoin qu'il a en ce moment. Une arme, un outil pour ses champs, ou une parure complète pour un cheval sont des cadeaux simples et évidents. Attention toutefois à ne pas offrir quelque chose que le destinataire possède en plusieurs exemplaires, car là, on frôle l'insulte. Genre « je t'offre une lame de plus, parce que tu ne sais pas les garder ». Risqué...

Notez que faire un cadeau que le destinataire pourra ensuite offrir est un raffinement parfait. Ainsi, offrir une hache de combat à un homme dont le fils va bientôt avoir dix ans, et donc recevoir sa propre hache, est un joli coup. Vous faites plaisir au papa, et vous vous attirez la sympathie du fiston. Bien joué.

Le métal, nu ou forgé, est le sang du Nord. On ne peut vraiment pas se tromper en choisissant d'offrir du métal, ou alors il faut vraiment le chercher. Et ne vous vexez pas si le destinataire fond votre cadeau aussitôt reçu. C'est un peu rude, vaguement décevant, mais s'il préfère du cash...

N°181 - 8 JANVIER 2020

BONNE ANNÉE !

Et mêmes réflexions que la semaine dernière. Tous les machins sur les vœux, les souhaits et tout cela, vous connaissez, démerdez-vous. Je comprends que vous puissiez trouver ça un peu cavalier, mais que voulez-vous, l'esprit des fêtes est passé, alors hein ...

(NDLR : ...)

(NDLA : Tu dis rien toi ?)

(NDLR : Non non, rien à ajouter.)

(NDLA : Ok.)

(NDLR : ...)

(NDLA : ...)

(NDLR : On attends un truc ?)

(NDLA : Bah non, je sais pas. On est pas supposé avoir une chute ?)

(NDLR : ... je ne comprends même plus le principe de ces éditos. On a dû se perdre quelque part. Il faudrait envisager de conclure tout ça...)

(NDLA : Ok...)

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



Moins claquant que le métal, mais un peu plus classe : les prises de guerre. Il s'agit de tout ce qu'on a pu ramener du Sud, en précisant que pour faire un bon cadeau, ce doit être un truc « pris » et pas un truc « acheté ». C'est une de ces particularités culturelles un peu bizarres, et nettement plus attachantes si on est du côté nordique de la lame, et pas du côté des victimes. L'esprit pillard, en somme...

Ainsi, les bijoux et les pacotilles un peu jolies, parfaitement vulgaires comme cadeau entre Piorads bien nés, deviennent parfaitement acceptables quand ils sont issus d'un butin de pillage. Les tentures et les rideaux de soies ? Aucune maîtresse de maison piorade n'acceptera un tel cadeau, préférant choisir elle-même sa déco. Mais si cela provient d'une villa du Sud, avec des motifs inconnus et un petit air exotique ? C'est soudain du dernier chic, et elle est ravie. On pourrait croire que les traces de sang sur une tenture (*Navré, j'ai éventré un garde un peu trop près*) ou de sueur sur une couverture (*Oui, j'ai violé les deux filles du proprio là-dessus*) feraient mauvais effet, mais non. Ça participe même au plaisir du cadeau.

Vous imaginiez quoi ? On parle des Piorads tout de même...

## CHEZ LES RICHES

Notables, nordhs ou rois, s'il n'y a pas trop d'effet de classes chez les Piorads d'en bas, le haut de la société est nettement différente. La richesse et ses facilités sont là, et bien là, et la haute société s'habitue doucement à son confort et ses petits plaisirs.<sup>(1)</sup>

Le cadeau de base, celui qui marchera à coup sûr est... cher. Et si possible, facilement monnayable et échangeable. C'est ce qui est bien chez le riche ; il est simple à satisfaire. Offrez lui un truc qui le rendra un peu plus riche, ou lui fera sentir que vous êtes riche vous aussi. C'est toujours agréable de se sentir entre gens comme il faut.

Pour faciliter les choses, les bonnes gens se sont trouvé une habitude sympathique et utile : les collections. Presque tout notable ou nordh digne de ce nom a un petit hobby, une passion qui justifie les cadeaux de prix dans un domaine particulier. Voici quelques exemples assez typiques :

- des armes (souvent un modèle en particulier)
- des chevaux (on n'a qu'un chagar, mais on peut avoir plusieurs chevaux...)
- des armures (de toutes sortes)
- des kræds (des blocs de pierres taillées ou de métal sculpté, auxquels on attache sa monture devant la maison commune ; je vous laisse deviner ses préférés)

Quelques nordhs ont aussi développé un goût pour des sujets de collections plus étrangers et moins immédiatement « échangeables », prouvant l'influence du Sud.

- des esclaves (assez mal vue, cette nouveauté provoque quelques remous)
- des œuvres d'art « importées » (avec une préférence nette pour la statuaire ou les œuvres imposantes ; le fait qu'elles soient volées ou pillées est toujours un gros plus, comme d'habitude)
- des épices (une mauvaise habitude, surtout sans une bonne éducation à la drogue)

Heureusement, il reste un type de cadeau plus habituel et courant, sur lequel tout le monde s'accorde. Qui plus est, c'est une possibilité pour les plus riches de faire des cadeaux à leurs vassaux, se créant ainsi des débiteurs reconnaissants.

Il s'agit simplement d'une... maison. Et aucun symbolisme là-dedans. Je parle bien d'une bâtisse complète, habitable, avec le terrain pour l'accueillir, et tout le toutim. Ce n'est pas un cadeau de tous les jours, mais c'est une habitude assez courante des nobles pour s'attacher une famille ou un soutien intéressant. Cela peut aussi favoriser l'ascension sociale d'un protégé un peu « juste » côté fortune, ou de montrer son soutien en cas de revers de fortune d'un allié. Cela a pas mal d'avantages, comme par exemple le fait d'attacher un homme localement, voire de l'inciter à se rapprocher de vous. En outre, on peut facilement varier la valeur du cadeau, en choisissant la taille du terrain ou de la demeure, et ainsi faire un cadeau simple, ou au contraire marquer une véritable faveur à un de ses hommes.

Considérée comme très étrange par les sudiètes, cette forme de cadeau est en fait assez ancienne et provient de la vieille société piorade où un homme ne quittait la maison de son père que s'il pouvait emménager le soir même dans sa propre maison. Ainsi, aider un homme à bâtir sa demeure était un moyen de l'aider à se lancer, et parents, frères et sœurs, promise, amis, soutiens et obligés, mettaient la main à la pâte.

Notons enfin que certains villages font aussi des cadeaux de ce type, pour remercier un local ayant rendu un grand service, une famille particulièrement méritante, ou essayer d'attirer un artisan ou un spécialiste en « l'appâtant » ainsi. C'est une résurgence de l'origine de la tradition, et peut-être la méthode la plus logique de l'utiliser.

(1) « Piscis primum a capite foetet » ou « Le poisson, ça commence toujours à pourrir par la tête ». C'est dans les Adages d'Erasmus, *Collectanea Adagiorum*, 1500. Comme quoi, ce n'est pas moi qui le dis...

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°182 – 22 JANVIER 2020

Suite du numéro précédent...

En ce moment, l'auteur et la rédaction se regardent en chiens de faïence, dans un silence digne d'un duel de western. Tendus, stressés, la peur au ventre, les témoins de la scène attendent un dénouement qui tarde à venir, avec l'impression que rien ne pourra résoudre ce terrible affrontement.

Et tout ça pour de stupides histoires « d'édits bâclés » et « d'excuses faciles ». Quelle déchéance...

Bon, en tout cas, ce n'est pas encore cette semaine qu'on aura un édito utile, des infos fiables, ou même des trucs vaguement intéressants.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## DES CADEAUX PAR MILLIERS (par Rafael – 3/3)

Suite et fin des listes de cadeaux par nation. Vous connaissez le principe maintenant, ce qui ne vous sera utile que pour le Chagar en cours. Comme quoi, ce n'était pas vraiment la peine de réviser.

### THUNKS

On peut se moquer des Gadhars pour leur manie de rien faire comme tout le monde, mais sur le coup, les Thunks sont aussi de jolis petits saloplots quand il s'agit de se faire remarquer. Le continent entier est une meute d'assassins sans pitié qui s'entre-tuent entre voisins ? « Non, les clans vivent en bonne entente et s'entraident en cas de besoin ». Le viol est un sport national commun, une habitude à la guerre et une honte intime pour de nombreuses familles ? « Non, chez nous c'est un tabou absolu et les violeurs sont abattus comme des chiens et leurs noms promis au Néant ». Rien comme tout le monde, vous voyez. Et côté cadeaux ? C'est pire...

Faire un cadeau, chez les Thunks, n'est jamais une obligation ou un acte diplomatique. Si ce genre de chose arrive, on ne parlera pas de cadeau. On parlera de réparation, de pot-de-vin, de paiement ou autres. Chez les Thunks, on appelle une chèvre une chèvre, tout simplement. Et un cadeau, c'est autre chose.

Un cadeau thunk, pour faire simple, c'est personnel, adapté, relatif et sans aucune contrepartie attendue.

**Personnel** ? Cela signifie que c'est un travail de la personne qui offre, le plus souvent un artisanat, mais cela peut être une chasse ou le résultat de ses recherches par exemple. La plupart des objets thunks sont de petites merveilles de détails, de déco ou de gravure. C'est parce qu'ils sont le plus souvent les cadeaux d'amis ou de proches, ou que le Thunk qui les utilise les travaille en vue d'un cadeau. Vous avez un ami chasseur et son arc vieillit ? Un arc ferait un bon cadeau ? Pas de soucis. Achetez un arc à un artisan et offrez-le ! Sauf que si vous faites ça à un Thunk, vous passerez pour un pignouf, et risquez même de vexer votre cible en lui donnant l'impression que vous ne lui accordez aucune importance. Achetez l'arc, puis décorez le soigneusement, passez y un temps certain, faites des efforts, puis à ce moment-là seulement, offrez le.

**Adapté** ? Le cadeau doit être correct pour son destinataire et montrer que vous le connaissez. L'arc de notre exemple est parfait. Un arc pour un archer qui en a besoin, c'est nickel. Si vous lui en offrez un alors que le sien est en bon état, ça passe. Un arc de rechange, c'est toujours utile. Mais s'il a déjà tout cela, ça paraîtra bizarre, voir insultant. Le connaissez-vous si peu que vous en savez pas qu'il a déjà ce qui lui faut en terme d'arc ? Ou le prenez-vous pour un maladroit qui casse des arcs tous les jours ? Une note sur le sujet : il est correct de faire un cadeau adapté pour un proche du recevant, s'il s'agit d'un proche important pour lui – une couverture tissée de motifs pour un enfant en bas-âge, un outil ou un manteau pour un élève apprécié, une parure pour une amante un peu coquette. Ces cadeaux en rebond sont assez difficiles à réussir puisqu'il faut trouver un cadeau adapté à la personne et être sûr que le lien est assez fort, mais c'est un moyen de faire deux heureux d'un seul coup. Risqué, mais payant !

**Relatif** ? L'investissement en termes d'effort ou de temps doit correspondre à l'amitié qui vous lie à la personne ou refléter la reconnaissance que vous éprouvez. Si vous faites un cadeau un peu fait-à-la-va-vite, ce sera vu comme un impair, ou un coup de flemme. Les Thunks ne sont pas rancuniers sur ce genre de choses, mais on risque de penser que vous n'appréciez pas la personne tant que cela, tout simplement. En fait l'inverse est presque plus grave. Un cadeau trop important, trop beau ou trop précieux, est un très bon moyen de mettre quelqu'un dans l'embarras. Il ne comprendra simplement pas, et se demandera ce qu'il a bien pu faire pour s'attirer ce genre d'attention. Si le Thunk connaît un peu les étrangers ça ira – il mettra cela sur le compte des dingeries de ces diables fous du Sud, ou sur une tentative de l'acheter – mais si c'est un Thunk pur-jus, jamais sorti de l'Errance, il risque de se sentir franchement perdu.

Et pour finir, je vous rappelle qu'un cadeau est... un cadeau. Vous ne devez rien attendre en retour, ni échange, ni reconnaissance, ni gratitude ni gratification, immédiate ou dans l'avenir. En fait, faire valoir un cadeau contre un service attendu est l'une des plus graves insultes qu'on puisse faire à un Thunk. Et c'est un peu difficile à manier, puisque parfois une situation peut tout à fait donner lieu à un cadeau, mais qu'il ne faudra surtout pas l'admettre, sous peine de provoquer un incident majeur.

Prenons un exemple simple. Une expédition commerciale vorozione traite dans le sud de l'Errance avec un clan thunk qui campe sur la côte. Un jeune Vorozion et une Thunk deviennent amants. Rien que de très normal, limite romance exotique pour l'un et l'autre. C'est presque trop mignon comme histoire – pour Tanæphis – mais passons.

Si les amants échangent des cadeaux, ça passe. C'est normal. Elle prépare une tenue chaude pour lui, qu'elle brode des noms du couple en souvenir. Lui pourrait trouver des denrées un peu typiques de l'Hégémone dans les cales et préparer un repas bien original, ou graver un harpon du bateau et lui offrir. Ça fait un bâton de marche original. Ça passe. Ils sont proches, ils le fêtent. Parfaitement normal. En revanche, s'il lui offre un bijou – sans déco ni effort – en lui disant « pour hier soir », alors là, il y a de bonnes chances que ça tourne au massacre dans l'heure. Il vient tout simplement de traiter une femme du clan comme une putain ou une esclave...

Ça vous paraît ridicule ? Ça l'est sûrement, sauf que c'est le genre de bourdes qui arrive tous les jours, partout sur Tanæphis et qui provoque des tas de morts inutiles et navrants. Le genre de petits éléments idiots, navrants, dont sont faites les vies, les guerres, et parfois les scénarios.

## VOROZIONI

Parmi les choses étranges, réellement bizarres qui ont marqué l'histoire des administrations, il y en a une que les petits légistes se racontent devant la cheminée lors des longues soirées d'hiver : « la loi CGG.12041 donnant restriction aux dons hors-pécuniaire sans justificatif relevant des apports en nature présentant des risques d'influence, de corruption passive ou d'attente motivée de retour de faveurs ». Oui, ok, les titres ce n'est pas forcément leur fort...

### Une histoire de cadeaux

Il était une fois (C 820-840 dN) une bande de légistes avec un souci : un peu partout dans l'Hégémone, des gens de leur corporation avaient pris l'habitude de recevoir des cadeaux de toutes sortes en échange de faveurs, de coups de pouce pour un projet ou des papiers, et toutes ces sortes de choses. Vous vouliez quelque chose venant du bureau légiste ? Vous faisiez les démarches. Vous le vouliez vraiment ? Vous faisiez les démarches avec un cadeau à la bonne personne, et vous passiez devant tout le monde, et selon votre cadeau, tout était un peu accéléré. Avec les dons adaptés, aux bonnes personnes, et en quantité suffisante, vous pouviez faire un peu ce que vous vouliez et au rythme de votre choix. Sympa non ?

Sauf que les gens commençaient à grincer des dents. Ce genre de facilités passent assez bien si tout se fait dans le feutré, la discrétion, et que le reste du système tourne à peu près. Mais quand les rouages sont encrassés, que les dons ralentissent la machine, et que les gens ont l'impression que rien ne se fait sans contrepartie, ça devient plus difficile. De grognements dans un petit bureau de province, on en vint à quelques émeutes sans gravité, puis à des plaintes en bonne et due forme dans de grandes villes.

### Solution n°1 : discutons !

La situation mettant en péril l'équilibre des institutions, il était nécessaire de régler la situation. L'autre nécessité était de sauvegarder le système des cadeaux. Cette nécessité-là était surtout une préoccupation des légistes, qui recevant les cadeaux et les dons de toutes sortes, s'étaient habitués à un certain confort et aux petites attentions de chacun. Pourquoi la populace, soudain, devenait-elle aussi rétive ? Qu'est-ce qui motivait cette rancœur contre un système parfaitement rodé ?

La réalité est simple : de corruption locale et légère, le système était devenu général et obligatoire. Maintenant, le moindre petit fonctionnaire voulait sa part du gâteau. Il devenait impossible de faire la moindre démarche sans graisser une patte, d'obtenir un papier sans glisser une pièce en échange. C'est le souci avec la corruption, surtout dans le monde idéal vendu par la propagande de l'Hégémone : tant qu'on peut faire comme si ça n'existait pas, très bien, mais quand ça devient évident...

Les légistes essayèrent donc de calmer le jeu, et de revoir leur demande à la baisse. Ils éditèrent des circulaires, des déclarations d'intentions et des notes internes conçues uniquement pour être diffusées hors des bureaux légistes pour faire savoir ce qu'ils avaient l'intention de faire : Réguler le système. Arrêter la gabegie. Enrayer les dépenses inutiles. Faciliter la vie des citoyens. L'exemplarité des agents de l'état. La progression par le mérite. Punition des coupables, et récompenses aux méritants !

Cela fonctionna un temps. Puis on s'aperçu que les intentions étaient des trompes l'œil, des mots vides de sens, et que les corrompus touchaient à présent des primes de mérite afin de les détourner de la tentation, en plus des pots-de-vins habituels. Et la grogne monta d'un cran.

### **Solution n°2 : Tapons !**

Les milices locales furent mises à contribution afin d'étouffer les premières graves émeutes, et vu l'efficacité de la méthode, elle fut vite étendue. Se plaindre était moins facile en petit nombre, et dès que vous dépassiez une quantité générale de plaignants, on vous qualifiait d'émeutiers et vous deveniez des criminels bâtonnables. Simple, défoulant pour la garde, distrayant voire rassurant pour qui assiste à la raclée sans connaître l'histoire. Parfait. Un temps du moins...

Se plaindre devenant impossible, et utiliser les bureaux légistes trop « cher », les gens choisirent simplement de s'en passer. Partout dans le pays des échanges, des ventes, des mariages, des naissances, eurent lieu sans aucune déclaration. Des artisans se mirent à oublier les taxes et à gérer les choses de la main à la main. Non seulement on en vint à ignorer les soucis administratifs, mais le troc fit même sa réapparition.

Dès qu'ils comprirent ce qui se passait, les légistes voulurent sévir, mais ils s'aperçurent que rien ne tournait plus droit. Les milices ne pouvait pas taper sur tout le monde sans distinction, et sans cible précise, la matraque ne sert à rien. Le système tremblait sur sa base, et les vibrations d'abord discrètes remontèrent peu à peu jusqu'à Néro.

### **SOLUTION N°3 : GLASSUD À LA RESCOURSE.**

La solution vint de la cité de Glassud, encore assez jeune à l'époque, et centre informel du commandement des légions. Ici, tout le monde était d'une manière ou d'une autre lié à la légion, à des officiers, à des vétérans, ou à des légistes travaillant pour le corps des préfets. Ce qui étrangement – ou pas en fait – faisait de Glassud une ville sans corruption comparée au reste de l'Hégémone.

Lorsque le conseil de Nerolazarevskaya s'aperçut de la débâcle en train de s'installer dans les provinces, il fit savoir à Glassud que la légion devait intervenir. Du point de vue de Néro, la solution paraissait évidente : obliger le peuple à rentrer dans le rang et à filer droit. Le souci avec les solutions évidentes, c'est que l'évidence n'est pas la même pour tout le monde. Et en l'occurrence, les choses allèrent un peu trop vite pour qu'on ait le temps de figoler et d'éclaircir les malentendus.

Dès les premiers mois, les exécutions sommaires commencèrent. Quelques paysans et artisans mal embouchés, comme prévu, mais surtout une foule de légistes et de corrupteurs. Et ça, personne à Nerolazarevskaya ne s'y attendait. Il se trouve simplement que ces cons de militaires avaient pris au sérieux les déclarations d'intentions des autorités légistes. Toutes ces histoires de probité, d'exemplarité, de pouvoir juste et égalitaire... ils l'avaient pris au premier degré.

Les premières pendaisons furent un choc, et des messagers filèrent vers Néro pour avertir le conseil du désastre en cours. Le temps qu'ils arrivent, qu'on comprenne et qu'on réponde, les légions étaient en mouvement vers d'autres cibles, et nettoyaient d'autres zones. Un massacre rappelant la nuit de Taamish, mais à l'échelle du nouvel Hégémone. À cette époque, le territoire vorozion avait à peu de chose près son étendue actuelle (cf. carte en page 87 de *Métal*).

### **Gestion de crise**

Devant la catastrophe, le conseil n'avait plus qu'une solution. Assumer et surfer sur la vague. Tout était prévu, et se passait selon leur plan ! Comment aurait-il pu en être autrement ? Ce n'était pas un massacre mais une opération de nettoyage nécessaire. Ce n'était pas une erreur de communication avec Glassud, mais une action menée promptement selon ses ordres. Ce n'était pas une erreur, c'était la solution.

Et c'est ainsi que cela se passa. Le sang fut balayé dans le chaos des annonces et des déclarations, les larmes éponnées à coups de circulaires, d'ordres écrits, de contre-ordres oraux. Les agitateurs comme les causes de l'agitation disparurent. Le système seul importait ; il fut rétabli. Tous les grains de sable furent écrasés quand on resserra les boulons.

Fin de la récréation. Nettoyage du plan de travail. Retour à l'état normal. Rien ne dépasse. Tout va bien.

### **Les cadeaux ? Une habitude de barbares.**

*« Dans une société bien ordonnée, les gens ne s'attendent pas à recevoir un don sans contrepartie. Il s'agit d'une attitude primitive, puérile, à ranger avec l'esclavage, l'illettrisme et la superstition. Tout travail mérite salaire, donc un salaire reçu suppose qu'un travail a été effectué. »*

*La loi 12041 du Conseil Régional de Glassud établit qu'aucun don de quelque nature que ce soit ne peut être fait entre citoyens sans un reçu indiquant la cause et la nature de l'échange. Un don hors de ces règles est réputé illégal.*

*Il n'y a pas d'exception pour les dates et fêtes importantes, qui deviendraient des foyers de corruption. Il n'y a pas d'exception pour les enfants qui seraient des biais de corruptions incompatibles avec l'innocence de la jeunesse hégémonique.*

*Il n'y a aucune exception, dans la perfection de la loi.*

*La reconnaissance entre citoyens pourra s'exprimer par l'échange de travail, tant que cela ne devienne pas du « troc » en infraction des lois sur le commerce. Elle pourra s'exprimer par des activités partagées, des dons de temps ou de services toujours dans les limites de la loi.*

*Elle s'exprimera de façon verbale par des déclarations d'amitié ou de reconnaissance, dans le respect des traditions, ou enfin par des engagements, contrats ou dons écrits si la situation l'exige, le tout dûment établi devant les conseils et dans le respect de la loi.*

*Établi devant le conseil de Nerolazarevskaya .  
Dans le respect et sous la direction du Conseil .  
Sous la protection et au nom de l'Hégémone »*



# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### ÉTAPE À MARSÉ LA CASSE-GUEULE *(par François)*

N°183 – 05 FÉVRIER 2020

Fut un temps, pour les auteurs, essayistes ou écrivains, il y avait une sorte d'extase égotique à voir son bouquin mentionné dans une émission de télé. Un jour – joie – le JdR eut droit à ce genre de faveur... chez Mireille Dumas.

Oups.

Échec critique sur un jet de communication que personne n'avait demandé.

Aujourd'hui, la télévision s'appelle Internet – à une vache près – et on y parle souvent de JdR.

Mieux... on y joue !

Tout ça pour dire qu les gens de la Cale (repaire de rôlistes, vauriens, forbans et autres malandrins) ont attaqué une campagne de Bloodlust Métal en Actual Play.

Ça se passe sur leur chaîne Twitch « LA\_CALE ». Les épisodes sont ensuite postés sur la chaîne Youtube du même nom.

Merci à eux d'avoir eu envie de montrer leurs PJ's à tous les passants... ça nous fait plaisir.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## **L'ascenseur**

Une solide armature de bois, une plate-forme épaisse, et deux grandes roues permettant de l'activer. L'accès à la plate-forme est limité par un mur pas bien haut et un bâtiment servant de péage. L'apparence et le niveau de technique et de bringuebalitude<sup>(1)</sup> de l'ascenseur sera évidemment différente – comme un peu tout dans le village – selon l'endroit où vous situez Marsé.

C'est Daver Dion (23 ans), l'aîné des petits-enfants de Zaver qui gère le lieu avec l'aide de quelques cousins musclés. L'utilisation de l'ascenseur est bien entendu payante et le prix du passage est assez élevé. Les Dion profitent de leur contrôle sur le seul point de passage entre les collines et la plaine.

Les roues sont actionnées par un groupe d'ouvriers musclés et pas malins, aux ordres du clan Dion. Daver loue aussi leurs services pour tous les boulots nécessitant de gros bras dans le village<sup>(2)</sup>. En plus de tout cela, le patriarche les utilise pour intimider les gens qui lui déplaisent... et il arrive que ce soit de l'intimidation définitive.

## **L'entrepôt de ravitaillement**

C'est là que les marchands venus des villages de la plaine viennent livrer les marchandises, qui sont ensuite revendues aux habitants de Marsé et des communautés des collines. L'entrepôt est sous le contrôle d'Igmalia Dion (38 ans), la fille aînée de Zaver.

C'est une brute caractérielle qui n'hésite pas à faire tabasser ceux qui lui déplaisent par les ouvriers de l'ascenseur. Viler Dion n'apprécie pas les méthodes de sa soeur, mais le patriarche est plutôt laxiste avec sa fille chérie.

## **Le Mouton volant**

Il s'agit de l'unique bouge de Marsé, là où viennent crêcher les bergers, mineurs et marchands de passage.

Le bâtiment est spacieux, limite trop par rapport au nombre de personnes qui s'y trouve en temps normal. En terme de taille, il fait presque de la concurrence au manoir. Le bouge est tenu par Endren et Valgur, un couple d'anciens soldats. On prétend que ce sont des déserteurs, mais rien n'est sûr. On dit aussi qu'ils ont des potes dans deux ou trois compagnies mercenaires. On dit beaucoup de chose en fait, mais il faut dire que on s'ennuie beaucoup.

Le couple entretient une relation polie mais froide avec les Dion. Zaver aimerait bien que le Mouton volant soit géré par un membre du clan, mais il serait sûrement risqué de se mettre d'anciens militaires à dos. Et puis dans tout le tas de rumeurs diverses, il y en a sûrement une ou deux vraies. Ce n'est donc pas encore le moment de prendre des risques.

## **Le comptoir minier**

Les mineurs des environs viennent stocker leur minerai ici en attendant le passage des marchands venus de loin.

Les Dion aimeraient bien contrôler le comptoir, mais ce n'est pas le cas. Les mineurs des environs se relaient pour assurer la gestion du lieu. Il y a toujours à Marsé une bande de mineurs « au repos » qui gardent un œil sur le comptoir et sont prêts à déroutiller quiconque s'intéresserait trop à l'endroit.

Ignus, un vieux mineur retraité, vit à temps plein au comptoir avec ses deux petites-filles. Il gère et entretient l'endroit. Il est une sorte de figure d'autorité officielle pour tous les mineurs des alentours.

## **La forge**

La forgeronne de Marsé est une piorade en exil nommée Ilva qui s'est mariée à un gars du cru. C'est une hyperactive qui stresse dès qu'elle n'a pas de travail. Heureusement dans le coin elle est souvent sollicitée. Elle aide régulièrement à l'entretien de la plate-forme, même si elle n'apprécie pas le clan Dion.

Ilva et son mari font partie d'un groupe de villageois qui a mis en place un petit réseau de contrebande. Avec l'aide de complices dans la plaine ils récupèrent des marchandises qu'ils hissent le long de la falaise, de nuit, à l'aide de paniers et des cordes. Cela permet de faire entrer à Marsé des denrées que les Dion taxent durement ou détournent à leur unique profit.

(1) La bringuebalitude est la tendance d'un objet à plus ou plus résister au roulis, tangage, chocs, et autres allage-de-travers. En gros, à plus ou moins bringuebaler. Nous nous excusons pour ce barbarisme digne d'une cour de récré, mais en l'occurrence, le seul terme validé par l'académie aurait été « Confort », moins adapté. Et lâchez-moi la grappe à la fin ! Quoi ? Bringuebalitude, vous tordez le nez en experts choqués, mais pour une horreur comme « allage-de-travers » ça passe crème ? Sérieusement ?

(2) Cette bande peut être un peu étoffée au besoin et fournir des figurants amusants. Comme l'a démontré le début du film *Conan le barbare*, manier la roue quelques années peu avoir un certain effet sur le physique.



## ÉVÉNEMENTS

### Connaissance

- Il y a dans les collines une piste assez peu connue et réputée dangereuse. Elle mènerait peut être à des ruines datant de l'âge des chimères, ou alors c'est un raccourci risqué pour atteindre un endroit important pour les personnages.

- Un vieux berger des environs est un ancien officier, déserteur d'une grande armée (au choix). Il connaît quelques secrets militaires qui pourraient attiser des convoitises.

### Plaisir

- Marsé n'a rien à offrir en terme de plaisirs; à part de la bidoche de bonne qualité. Rien de bien palpitant en terme de picole ou de gaudriole. En revanche des Porteurs et Porteuses un peu trop avenants pourraient éveiller des désirs. Igmalia en particulier pourrait se montrer très entreprenante vis à vis d'un beau gosse... et elle gère franchement mal les refus.

### Trouvoir

- Daver Dion a eu vent des opérations de contrebande. Il ne sait pas qui sont les contrebandiers, et la situation le fout en rogne. Le patriarche et Viler ne sont pas encore au courant. Daver préférerait régler le souci avant que le clan ne découvre la situation – et lui reproche son manque de vigilance. Il pourrait bien payer des Porteurs de passage pour traquer et éliminer discrètement les coupables.

### Richesse

- Depuis quelques jours un petit chargement de minerai d'argent est stocké au comptoir. Un transporteur doit venir le chercher sous peu. Mais en attendant, la présence de ce petit magot fait des envieux. Zaver Dion aimerait mettre la main dessus, mais il ne peut pas se permettre d'agir ouvertement.

- À Marsé tout le monde sait que les caves de manoir abritent des coffres très bien remplis. C'est une info qui revient souvent dans les discussions, surtout au bouge. La simple perspective d'un trésor à dérober pourrait-elle motiver un groupe de Porteur ?

### Violence

- Le sous-sol du Mouton Volant abrite un fight-club<sup>(1)</sup>. C'est à dire qu'une douzaine de villageois se font enseigner des techniques de combat militaire par Endren et Valgur. À la base c'est surtout pour se défouler et apprendre à se défendre mais le vieux Dion pourrait prendre ça comme des préparatifs à un « coup d'état ».

- Suite à une dispute avec un berger, les ouvriers de l'ascenseur ont fait faire un long vol plané à trois moutons. Ce n'est pas la première fois que ça arrive et les bergers du coin en ont ras le bol. De là à ce que l'un d'entre eux essaye de provoquer un incident entre les ouvriers et un groupe de Porteurs de passage, il n'y a qu'un pas.

(1) La première règle du fight-club, c'est qu'on arrête avec cette vieille vanne moisie...



**ÉCLATS DE LUNE**  
**MENEURS SEULEMENT**

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°184 – 19 FÉVRIER 2020

Pas de panique.  
Pas de fausse joie.  
On ne reprend PAS la campagne.  
Pas encore.  
Mais...  
Ça en prend le chemin.  
Calmement.  
Tranquille.  
Mais !  
L'auteur est un petit animal fragile.  
Nerveux.  
Peureux.  
Et c'est un con rancunier.  
Et pas dans un excellent état.  
Mais...  
Si on le prend bien...  
Si on évite de le stresser...  
Si les tensions restent gérables...  
Si les embolies se calment...  
Ça POURRAIT être un bon signe.  
Ça pourrait repartir.  
Ça pourrait.  
On espère aussi.  
En fait.  
Promis.  
On croise les doigts ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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

### VOYAGES, DURÉES, HORAIRES... (1/X – par Rafael<sup>(1)</sup>)

Le soucis dans une campagne « traditionnelle », du moins pour l'imbécile qui la publie, c'est de faire que tout ce qui doit arriver en temps et en heure se déroule de façon à peu près réaliste. Et pour un jeu comme Bloodlust, avec son immense continent et ses routes pourries, l'importance du lieu n'est pas à négliger. Où, quand, comment, et toutes ces sortes de choses.

Pour *Éclats de lune*, avec sa structure éclatée et ses voyages culturels obligés, c'est un soucis permanent. Du coup, pour faciliter la vie de tout le monde, rien ne vaut un bon calendrier, des dates fixes et des infos précises.

Voilà donc un calendrier approximatif, des dates vagues et des ordres d'idées.

#### **Mais pourquoi ?**

Pourquoi ne pas être précis, fixe et exacte ? Parce que vous n'en voulez surtout pas.

Chaque table aura son rythme, son fonctionnement. Certains feront la campagne à fond la caisse, en sautant un ou deux scénarios que le meneur n'aime pas. D'autres la feront en mode Hard, en usant huit Porteurs chacun. Il y a des groupes qui feront la campagne à cheval, d'autres qui inventeront l'automobile autour du scénario #7 parce que c'est logique de leur point de vue, et d'autres enfin qui joueront une caravane de baladins et prendront le temps de s'arrêter faire un spectacle à chaque village.

Une campagne, un texte, cents groupes, cents rythmes. Et cinq cents campagnes, en réalité. Une bien différente dans la tête de chaque joueur.

Donc, ce Chagar contient les infos utiles pour tous, aussi claires que possible, et en essayant de ne pas se perdre en digressions. Enfin, aussi peu que possible.

Disons à partir de maintenant.

#### **Et donc c'est quoi cet article ?**

C'est un retour sur les divers scénarios pour donner des estimations des durées et des distances pour tous les voyages.

La distance est une valeur approximative du trajet parcouru, pour que chacun se fasse une idée.

La durée est en mode « de 10 à 24 jours », donnant un minimum est un maximum. Selon que les joueurs sont à cheval et très efficaces, ou à pied et un peu mous, chaque meneur fera son estimation. La difficulté de terrain selon les zones est déjà prise en compte, et on part du principe que les PJs prennent le meilleur trajet possible.

Parfois, certaines durées sont fixes, quand par exemple les joueurs suivent une caravane, ou que les choses ne dépendent pas d'eux.

Et dans le prochain Chagar, on essaie de faire un calendrier prévisionnel avec tout ce merdier, sans s'emmêler les lunes.

### SCÉNARIO 01 - LES EXCAVÉES

Le vaseux-de-Chagre → Pôle

Chaque groupe ralliera la capitale par un chemin et selon une logique différente. Mais, au grand minimum, 1250 km de trajet, pour 35 à 70 jours en direct.

- Malbesse [450 km] de 12 à 20 jours.
- Berkner [480 km] de 15 à 25 jours.
- La citadelle [500 km] de 16 à 28 jours.

(1) La mention 1/X est totalement assumée. C'est le premier bout de cet article ; il y en aura au moins un autre ; peut-être plus. C'est le bordel. Oui. Désolé. Mais c'est sûrement le plus simple, et on se dit que vous devez être un peu habitués à force. Ou résignés. Ou pire, ça vous amuse. Bande de pervers !



## SCÉNARIO 02 - UNE LÉGENDE

La citadelle → Belgrano [ 1200 km ] de 30 à 60 jours.

→ La citadelle [ 600 km ] en 65 jours.

Ce passage se fera en caravane, donc assez lentement, mais c'est le client qui décide.

→ Markony [ 600 km ] en 38 jours.

Là encore, un client pas doué, un peu trop de porteurs et de bagages...

→ Les Passes-Maltorses [ 210 km ] en 15 jours.

## SCÉNARIO 03 - CHALEURS BLEUES

Là c'est facile. Pas de voyage, pas de trajet compliqué, et le scénario dure pile le temps nécessaire pour régler la situation. Une jolie petite tempête pour clouer les PJs là où ils doivent être, c'est parfait. Selon les groupes, le scénario durera donc de quelques jours à une grosse semaine.

## SCÉNARIO 04 - PROMESSES DE MORT

Après un scénario bien simple à chronométrer, voilà un gros morceau. Celui-ci va entraîner les PJs dans un gros bout de Nord, avec quelques détours et dérapages s'ils n'y prennent pas garde.

Les terres thunks → Le pas-aux-haches [ 200 km ] en 8 ou 10 jours.

C'est pratique des guides thunks un peu pressés de vous montrer la sortie...

→ Byrd [ 250 km ] de 7 à 10 jours.

→ Le Pied-du-géant [ 380 km ] de 10 à 15 jours.

→ Byrd [ 380 km ] de 8 à 12 jours.

Même trajet, un peu plus rapide, les PJs connaissant la route. Cela peut être nettement plus long au contraire s'ils ont fait des conneries en route et reviennent droit dessus.

→ Percecharge [ 450 km ] de 12 à 20 jours.

Notez que cette durée est un peu le minimum syndical, les PJs devant surtout enquêter, fouiner et chercher leur destination.

## SCÉNARIO 05 - BRUMES D'ÉPICES

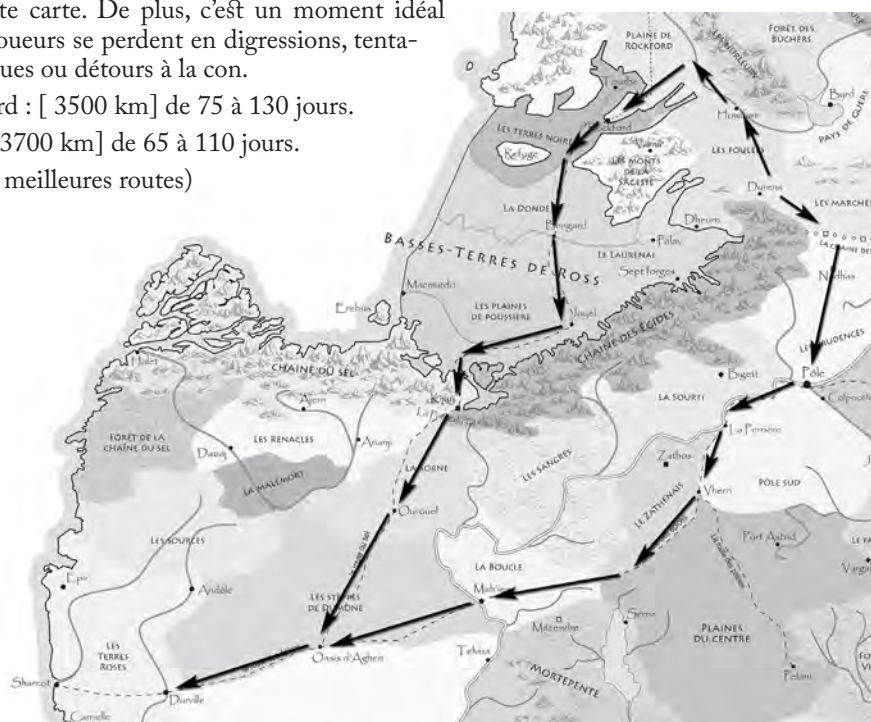
Le Nord → Durville

Il y a deux voies possibles pour rallier Durville, comme le montre cette carte. De plus, c'est un moment idéal pour que les joueurs se perdent en digressions, tentatives touristiques ou détours à la con.

Via Rockford : [ 3500 km ] de 75 à 130 jours.

Via Pôle : [ 3700 km ] de 65 à 110 jours.

(plus long, meilleures routes)



- Durville → La plantation d'Oxymar [ 200 km] de 7 à 12 jours.  
et presque autant pour le retour à Durville.
- Maike [ 750 km] en 36 jours.  
C'est un peu long, ok, mais sauf catastrophe, les PJs se traînent une armée.
- Durville [ 750 km] de 18 à 40 jours.

## SCÉNARIO 06 - HÉRITAGES

- Durville → Pôle [ 1600 km] de 40 à 90 jours.
- Le cratère aux ombres grises (détour A/R) [ 100 km] + 6 jours.

## SCÉNARIO 07 - MANGE COULEURS

- Pôle → Branlebouc [ 1600 km] de 40 à 100 jours.  
Mais les PJs auront un train correct, fourni par leurs nouveaux amis...
- Pairne [ 390 km]  
En bac 8 jours en descendant le courant, et 15 jours pour revenir contre le courant.  
À pieds comptez 20 à 30 jours dans les deux sens.
- Arouch [ 120 km] en 4 à 6 jours.
- La cité [ 270 km] de 15 à 20 jours.
- La Maigne [ 120 km] de 7 à 9 jours.
- retour à la cité [ 120 km] en 6 ou 7 jours.
- retour à Branlebouc [ 780 km] en 30 à 40 jours.
- retour à Pôle [ 780 km] en 70 à 100 jours.
- Un poil plus lent que la descente, mais... Bébé à bord.



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### PORTRAITS EN PASSANT (1) (par Rafael)

N°185 – 04 MARS 12020

- Cette semaine, c'est le calendrier ?
- Heu... non. Pas eu le temps ?
- Bah pourquoi ? C'était très bien parti pourtant. Tu avais l'air motivé, reposé, en pas trop mauvais état.
- Oui mais...
- Un autre soucis de santé ? Une suite ou une rechute ? C'est grave ?
- En fait, comme je me sentais en état, j'ai fait tomber un mur, sorti une tonne et demi de gravas et agrandi ma cuisine.
- Et...
- ...et je suis en morceaux, le dos en miettes et plus de souffle depuis que j'ai arrêté de forcer.

Note de la rédaction :

Suite à l'incapacité d'une partie de l'équipe à faire la différence entre « un peu », « trop », et « beaucoup trop », nous vous proposons un Chagar inattendu. Même de nous en fait.

Nous tenons aussi à vous rassurer : on lui a repris les clés de la voiture, du cabinet de liqueur, et de l'armoire à pharmacie. Tout ce qu'il faut doser en fait.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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

Voici quelques portraits de figurants, à utiliser au fil de vos aventures. Vous pouvez les mettre en scène comme personnages croisés dans un bouge, les utiliser comme figurants secondaires dans une histoire, ou leur donner un rôle important dans un de vos propres scénarios.

L'idée est de vous proposer des figures amusantes, des personnages avec une bizarrerie ou un truc en plus, pour que vous puissiez les sortir presque « tel quel » de votre chapeau. Alors, amusez-vous, utilisez les « clés en main » ou modifiez-les autant que vous le voulez. Mélangez-les, changez leur genre, leur nom ou un truc qui ne vous plaît pas ; ou au contraire forcez-vous à les jouer tels qu'ils sont présentés, pour voir si vos joueurs sentiront comme-vous ce qui coince. Enjoy !

### OULEB AB ELSIFARI

Ouleb est un jeune noble assez basique tout ce qu'il y a de plus commun. Plutôt sympathique pour un Bathras – c'est à dire pas trop méprisant ni raciste – il peut très bien passer inaperçu, dans n'importe quelle occasion, mais se débrouille correctement dans son domaine d'expertise. Il débute, certes et ce n'est pas un as, mais il est compétent, poli, et ravi de pouvoir rendre service. Le meneur peut choisir d'en faire un comptable, un diplomate, un érudit débutant ou un organisateur de caravane. Simplement, pas un épicien.

Et c'est le malheur d'Ouleb. Il est Bathras, ce qui devrait suffire à son bonheur, mais il vit en marge du monde des épices. Sa famille est riche, mais d'autres choses. De n'importe quoi en fait. Et Ouleb adore les épices. Je veux dire que pour un Batranoban, il ADORE les épices. Il n'en a jamais assez, adore essayer des trucs nouveaux, et n'a jamais de soucis avec ce qu'il prend. Vous croyez qu'être résistant aux épices, incapable d'être accroc est une bénédiction ? Et bien non. Car Ouleb est juste assez riche pour essayer plein de choses, mais pas assez pour se vautrer dedans comme les nababs du Conseil. Juste assez passionné pour avoir goûté à des tas de choses, mais persuadé que d'autres merveilles existent à sa portée. Peut-être juste là, dans la poche du gros barbare qui sort de la boutique de Maître Namousra.

Car Ouleb est kleptomane. Au dernier degré. Et doué en plus ! Des années de vice, des doigts agiles et une morale souple l'ont rendu terriblement efficace. Le genre de rencontre que vos PJs peuvent adorer ou détester, craindre ou rechercher. Sera-t-il une péripétie – qui a fauché l'épice essentielle à ce scénario ? – une gêne passagère – les PJs sont accusés d'un vol d'Ouleb – ou un allié inattendu – le groupe doit trouver un moyen de se procurer un objet précis chez une cible bien défendue.

Dans tous les cas, il faudra vérifier qu'Ouleb ne s'enfile pas son larcin sitôt laissé à lui-même. À moins que cela vous arrange ?

### AMIR'I AN DELICAN

Amir'i est une jeune femme de la haute société, plutôt jolie, et assez banale dans la société batranobane. Certes elle vit à Pôle, dans un quartier commerçant, à quelques pas des terrasses blanches. Mais elle y suit les préceptes de la société de la Nation, aussi discrète et policée que possible dans une capitale étrangère. Et ce n'est pas facile tous les jours, croyez-moi.

Par exemple, quand la moitié du quartier tombe malade suite à des soucis au puits local, ce n'est pas facile. Quand la situation empire parce Papa ne veut pas des guérisseurs dérigions, c'est pire. Et quand presque tout le monde meurt parce que le vieux con préfère des épices frelatés à un traitement simple et efficace, on touche le fond. En quelques semaines, Amir'i s'est retrouvée presque seule à la maison, avec quelques esclaves un peu perdus, une vieille nourrice dont les soins l'ont certainement sauvée, dans un quartier en pleine convalescence, dont elle ne connaissait presque rien de toutes façons.



Durant la période de crise, les serviteurs avaient un peu truqué les choses, signant quelques documents et quelques commandes pour faire tourner la boutique. Ils voulaient surtout éviter que le maître ne se fâche une fois remis. Amir'i décida de continuer, le temps de trouver quoi faire. Durant l'infection, les clients s'étaient habitués à de nouveaux vendeurs, à de nouvelles têtes en attendant le retour des patrons. Amir'i proposa de continuer comme si de rien n'était... et cela fonctionna.

Une fois la crise passée, Amir'i réunit tout le monde pour savoir ce qu'il convenait de faire. Et la réponse – prévenir des parents éloignés au pays, et voir toute la maisonnée mise en pièce, vendue, Amir'i comprise, au plus offrant – ne plut à personne. Les parents, le frère aîné, les petits et les serviteurs malchanceux, furent donc enterrés dans les massifs du jardin, recouverts de fleurs, et oubliés autant que possible.

Depuis quelques mois, Amir'i et les serviteurs de la famille An Delican jouent donc un jeu dangereux. Ils assurent le commerce local, font tourner la boutique, et font croire à tous que rien n'a changé. Pour les clients de l'échoppe, les parents sont partis à Durville pour négocier le mariage du fils aîné. C'est pratique Durville, c'est loin. Pour les contacts à l'ouest, rien n'a changé. Amir'i répond à chaque lettre, négocie chaque contrat avec l'aide de ses complices, et en consultant soigneusement les archives de son père. Pour le moment, ça passe...

Mais et si les PJs s'en mêlent ? S'ils ont besoin de voir le père ? Si un client a un doute et les embauchent pour enquêter ? Vont-ils dénoncer l'arnaque ? Ou au contraire, Amir'i pourrait vouloir embaucher une équipe un peu douée pour organiser son mariage avec un fiancé inventé de toutes pièces, et officialiser sa prise de pouvoir selon la loi dérigione. Il faudrait alors des protecteurs le temps de tout organiser, éviter les curieux, et qui sait, peut-être jouer le rôle de l'époux ?

N'oubliez pas d'ajoutez un ou deux figurants en étoffant un peu la bande d'esclaves qui travaille avec / pour la demoiselle. Quelques exemples ?

Mourna, un Gadhar métissé de Batranoban, fruit probable du viol d'une servante de la maison. À peine plus âgé qu'Amir'i, et très protecteur vis à vis de sa maîtresse / demi-soeur.

Kerrif, esclave d'origine batra, qui en ce moment rêve d'arranger toute la situation en endossant le rôle du frère aîné d'Amir'i, ou mieux, de son futur époux. Le genre de héros qui prendra mal tout autre plan, quitte à tout faire foirer s'il ne peut pas être le jeune premier de l'histoire.

Bouchra, la vieille nounou, qui veille sur « sa petite » et ne veut surtout pas qu'on comprenne que c'est elle qui a profité de l'incident du puits et empoisonné tout le monde pour éviter qu'on marie de force son Amir'i à un inconnu. Oups.

## **RASMUS LE VIGEN**

Né dans la région D'Inac, Rasmus avait le double soucis d'être trop malin – et les gamins n'aiment pas ça – et d'avoir un nom un peu trop dérigion. Il vécut donc une enfance assez malheureuse, jusqu'à ce qu'une bande de l'Ordre nouveau vienne arracher ses parents à leur lit pour les pendre sur la grand place, avant de brûler sa maison.

Le jeune Rasmus fut donc confié, une fois ses brûlures soignées, aux institutions légistes, qui lui firent passer quelques tests pour voir s'ils pouvaient en faire quelque chose. L'opération sert surtout à combler les besoins de main-d'oeuvre des autorités locales, mais coup de chance, elle permit de découvrir un vrai talent d'ingénieur. Rasmus fut donc confié à une institution de Vorène, où il constatât plusieurs chose.

Primo, les adolescents n'aiment pas non plus que vous soyez trop malin ou trop différent – son surnom de « cuit-à-point » ne lui plut pas. Secundo, la vision du monde depuis la Vorène si civilisée et tranquille, le rêve vorozion en fait, lui apparaissait comme une belle arnaque, lui qui avait connu les terres dures du sud. Tertio, il était particulièrement doué pour tout ce qui touche à la forge, aux armes et aux armures.

Une fois diplômé, Rasmus partit pour son premier poste comme assistant de recherche d'un forgeron-ingénieur de Glassud. Il esqua la ville, et fonça à Pôle où il proposa ses services à l'armée dérigione, ainsi qu'un petit cours de mise à niveau sur les techniques et l'armement vorozion. Il échappa de peu à deux tentatives d'assassinat, et fut la ville en se disant que les horreurs des intrigues dérigiones – influences, jalousies et clientélisme – ne valaient pas mieux que celles des Vorozions – corruptions, fanatisme et rancœurs.

Toujours décidé à se venger de l'Hégémone pour la mort de ses parents, Rasmus choisit d'exercer son ouvrage au plus près du terrain. Il offre donc ses services aux bandes de brigands du corridor, aux malandrins de Vieusyl, ou à tous ceux qui disent haut et fort leur haine des Vorhs. Il fabrique des armures d'une qualité sans pareille, des lames affûtées comme des rasoirs, et des flèches presque trop efficaces. Envie d'une avancée technique étrange ou rarissime ? C'est votre homme. Besoin d'une origine amusante pour une Arme toute neuve ? Pareil.

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### PORTRAITS DE PASSANTS (2) (par Rafael)

Voici quelques portraits de figurants, à utiliser au fil de vos aventures. Vous pouvez les mettre en scène comme personnages croisés dans un bouge, les utiliser comme figurants secondaires dans une histoire, ou leur donner un rôle important dans un de vos propres scénarios.

Oui. C'est la même introduction que la dernière fois. Mais rassurez-vous, maintenant que vous m'avez percé à jour, j'en tire les conséquences, et je ne le referai plus. Promis.

#### AMADOURI VARAGLOS

*« Le souci chez les étrangers, ce n'est pas leur couleur ou leur odeur. J'ai connu des tas de crétins de toutes les teintes, dans la légion, et certains pouaient la pisse dès le réveil. Le souci, ce n'est pas les merdes exotiques qu'ils mangent avec les doigts, ou les conneries qu'ils racontent.*

*Le souci, c'est... la place qu'ils prennent.*

*Tanaphis sera conquise un jour. C'est évident depuis que les premiers légionnaires ont levé la première bannière. Et un jour nous posséderons toutes les terres sur lesquelles l'empire dévoyé a un jour régné !*

*Il faut vous poser une question simple : voulez-vous que vos enfants puissent courir dans ses champs ouverts, en toute liberté ? Où voulez-vous des villes bondées, gonflées de charognes où vos filles risqueront le viol à chaque ruelle ?*

*C'est simple n'est-ce pas ? Et bien la solution est simple aussi.*

*La solution c'est moi ! C'est la sécurité ! Et c'est l'Ordre nouveau ! »*

*– Harangue publique du Conseiller Varaglos, copiée et traçée par l'Ordre*

Amadouri Varaglos est un membre du Conseil des Vorhs, ou peut-être un simple candidat, si vos PJs le croisent encore jeune. Il est aussi un membre de l'Ordre nouveau. Un de ces membres passionnés et sûrs d'eux qui CONNAISSENT la vérité qui échappe à tant de monde. Et c'est une figure montante du mouvement, quoique polémique au sein de la faction même.

Car Amadouri est né esclave, et plus précisément esclave gadhar.

Recueilli par la légion après le massacre de l'expédition esclavagiste qui l'amenait vers Pôle. Il a grandi dans un orphelinat légiste et appris le catéchisme de l'Hégémone avec passion. Il rejoignit la légion dès qu'il fut assez grand et y fit une carrière plus qu'honorable, avant qu'un coup de cimeterre ne le prive de son bras d'épée. Il se retrouva donc privé de gagne-pain et du moyen de se défouler sur un ennemi en chair et en os.

Il découvrit l'Ordre nouveau par hasard. Une bande de jeunes nobliaux racistes et stupides décida un soir de « saouler le négrillon » avant de le passer à tabac dans un coin. Sauf qu'il tenait bien l'alcool, et que question racisme, il pouvait leur en remonter. Et un racisme de qualité : patriote, coloré, un peu complexe mais pas trop. De victime potentielle, Amadouri devint vite membre de la bande, puis au fil des sorties, leader désigné. Au lieu de choisir leurs victimes selon leurs apparences, la bande se mit à chasser les « traîtres à la nation », les « Dérignons masqués » ou les « faux Vorhs ».

Quand les recruteurs de l'Ordre nouveau, amusés par la bête, vinrent lui proposer de rejoindre les rangs avec sa petite bande, ils découvrirent une véritable aubaine. Un authentique raciste, une ordure haineuse et agressive, presque sans défaut. Avec son passé de légionnaire, il avait un vernis de respectabilité ; avec sa blessure bien visible sans être trop moche, un petit air de martyr.

Et surtout son apparence le rend horriblement difficile à attaquer. Pour beaucoup de Vorozions, un Gadhar ne peut simplement pas être raciste. Ça ne marche pas comme ça. Ou alors contre eux, et dans ce cas, c'est des méchants des jungles. Là, c'est d'un conseiller qu'on parle. Jeune certes, mais il a une bonne équipe, des assistants et des amis. Et il a des idées. Beaucoup d'idées, même. Collaborer avec l'Ordre nouveau en matière de police par exemple, localement au moins. Ou lui confier quelques taches officielles subalternes, comme de traquer les traîtres et les séditieux.

On pourrait essayer au moins. Pour voir. Ça ne risque rien, non ?

N°186 – 18 MARS 12020

Un Chagar Enchaîné sans lien avec l'actualité en cours, ni aucune évocation d'aucune actu.

Quoique si : j'espère que vous avez passé une bonne Saint Patrick. Une soirée tranquille, en famille, à siroter une stout fraîche avec vos proches autour de vous.

Calmé.

À bientôt !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## MARÉMIO BLANCURUS

Ce qui est bien dans l'Hégémone, c'est l'unité, le travail réglé et unifié des hommes sous une loi inébranlable et cohérente. L'autre truc sympa, c'est l'immensité de la structure, qui donne accès à des milliers d'idées, de pensées, de méthodes.

Et lorsque vous réalisez que ces deux merveilles sont totalement incompatibles, sans faire de gros compromis, il y a deux positions. D'un côté, vous décidez de tirer le meilleur de la situation, et vous composez au jour le jour, en essayant d'assembler un corpus de lois qui s'améliore peu à peu. De l'autre, vous tentez de forcer des grands principes dans les têtes, à coup de matraques s'il le faut, et malgré les différences régionales, les besoins et les pensées locales, vous construisez un Hégémone un peu cohérent, au moins en apparence.

Ces deux courants existent depuis l'origine de la structure. Les légistes comme le Conseil jouent un jeu d'échec complexe avec les idées, les courants et les parties, avançant petit à petit leurs pions. Sur les bases idéologiques un peu branlantes des origines de la révolte, ils ont imaginé un Hégémone idéal, après lequel ils courent, ajoutant des briques pas à pas, comme un pont lancé vers une rive trop lointaine et qui tremble sous eux. Mais cette solution reste la meilleure, permettant de rectifier les erreurs de fond, d'intégrer les nouvelles régions – parfois dans la douleur – et de continuer à progresser. En fait, à part la haine des Dérigions, fondatrice et absolue, tout est négociable pour les gens qui réfléchissent l'Hégémone.

Et cela Marémio Blancurus ne peut pas le supporter.

Né dans une famille de légistes de campagne, Marémio fut élevé dans l'adoration de l'ordre, des choses faites avec soin, rigueur et avec les bons formulaires. Ce qui chez d'autres relève de la manie devint vite, chez lui, une obsession pathologique, puis une véritable névrose.

Marémio n'est pas simplement obsédé par les lois. Voir des règles brisées, ignorées ou perverties le fait physiquement souffrir. L'idée d'une dérogation le rend nauséeux. Entendre des gens dénigrer un édit ou un règlement est une douleur sourde. Et voir un homme violer une règle est un coup de poignard, encore plus violent si l'infraction est volontaire. La douleur passe, mais cela met du temps – un jour ou deux – et encore plus s'il y a des chances que cela recommence. Entendons-nous bien : la justice ou la morale n'ont rien à voir avec ça. S'il vous voit étripier un chien ou entraîner une fille inconsciente dans un coin, Marémio ne lèvera pas un sourcil. Il n'y a pas de loi précise contre ça. Bien-sûr, il pourrait savoir que c'est mal ou que ça le sera bientôt, mais il est devenu très doué pour se mentir à lui-même.

D'ailleurs, depuis quelques temps, Marémio a pris la décision de calmer certaines de ses douleurs. Incapable de se livrer lui-même à la moindre vengeance, il loue l'aide de mandrins ou de crapules de passage pour faire payer à ses « victimes » les fautes qui l'ont torturé. De nouveau, aucun souci de justice là dedans : ces gens ont détourné la loi, c'est tout, et s'en sont tirés. Les punir est simplement un souci « d'équilibre » pour Marémio, et un moyen de calmer sa douleur.

Il est assez doué pour expliquer à demi-mot ce qu'il veut, qui doit payer et comment. Jamais il ne vous dira de tuer un homme ou de le battre à sang ; il en est incapable, et il serait même incapable de le confirmer sans vomir. En revanche, il peut évoquer l'idée qu'untel n'est pas une personne correcte, et qu'il serait ravi de le voir amoché ou blessé. Ou raconter qu'un autre devrait payer ses crimes contre l'état, et que si la providence est bien faite, un accident nous délivrera de lui ! Mais cela doit être un accident, au moins en ce qui le concerne.

Si vous entrez dans son jeu, et que vous le gardez à l'abri de vos saletés en ne lui révélant rien de ce que vous faites vraiment tout en accomplissant ses petits contrats, vous aurez alors un ami fidèle, dévoué et... un peu dangereux. Il pourrait vous fournir des autorisations, des permis ou des renseignements utiles, mais toujours dans les limites de la loi, ou juste sur le fil. À moins que vous ne vouliez prendre des risques...

Et si vous vous faites un tel ami, qui sait s'il ne se prendra pas au jeu lui aussi. Qu'est-ce qu'un homme épris d'ordre et de règlement pourrait faire, avec une bande de Porteurs malins et doués pour le satisfaire ? Et s'il en venait à imaginer un Hégémone meilleur, plus droit, plus juste. Ou juste une petite région, pour commencer ?





# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### PORTRAITS DE PASSANTS (3) (par Rafael)

En cette période un peu tendue et déprimante pour qui n'est pas habitué au calme et à la solitude, voici une série de personnages inspirés de canulars, tromperies et mensonges divers. Tout ce que vous lirez ici est inspiré de faits réels<sup>(1)</sup>, et s'est passé plus ou moins tel que nous le relatons, exception faite des adaptations tanaphéistiques<sup>(2)</sup>..

N°187 – 1<sup>ER</sup> AVRIL 12020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril. Quelle meilleure occasion pour parler humour et blagounette ? La fête des fous, les canulars hilarants, les rires innocents des enfants et tout et tout ?

Ouais, vous avez raison. Ce n'est pas forcément le moment, et les rires des mômes c'est insupportable.

Ou alors on dit qu'on s'en fout et que je n'ai pas d'autre idée ?

### SA MAJESTÉ DREÏR RÆND LE TROISIÈME

*« Je n'aime pas qu'on m'appelle « Votre majesté ». Ce n'est pas correct dans une démocratie comme l'Hégémone, et même si j'y ai droit par ma naissance, j'insiste pour que les gens y renonce. Moi, je ne le peux pas, sans renier ceux qui espèrent mon retour.*

*Je préfère être un citoyen comme vous tous. Et un réfugié, un fuyard, exilé de ses terres par la haine des Dérignons, séparé de son peuple, comme un père de ses enfants.*

*Et un jour, quand la légion aura repris les terres sur lesquelles mon nom m'appelle à régner, nous pourrions être alliés, amis, frères même, et alors, je renoncerais à mes titres de plein droit. Quel espoir ! Vous n'imaginez pas comme j'attends ce moment. »*

Dreïr Rænd est un « citoyen accueilli », techniquement alweg, réfugié politique auprès du conseil de Nerolazarevskaya. Il est le dirigeant d'un petit royaume situé à l'orée des Sangres, entre le Zathenais et la Wilkes. On peut s'étonner que le conseil protège un roi, figure assez peu démocratique, mais Dreïr est un cas à part.

Le jeune homme a fui son Abynnessi natale il y a une dizaine d'année, après que des agitateurs dérignons aient tenté de pousser son peuple à la révolte. Le petit royaume, pris entre les manipulations des Polards et la sournoiserie de nobles pervertis, était en pleine tourmente. Dreïr perdit une bonne partie de ses suivants au cours du voyage, manqua de peu de finir en esclavage, et arriva enfin par hasard en Hégémone, où il demanda asile.

Depuis, il partage son temps entre les invitations des conseillers de la noblesse, où il retrouve un peu de ses habitudes – luxe, faste et indolence – et les meetings et soirées publiques où il raconte les circonstances de sa fuite et tout le mal que les Dérignons ont fait à sa nation. Là, il essaie de s'intégrer au mieux à la plèbe, rêvant d'une Abynnessi libre et rénovée, où il pourra instaurer une monarchie constitutionnelle où le roi et son peuple chéri marcheront main dans la main vers un avenir radieux.

Et sinon, Marlo Artanus, l'acteur qui joue Dreïr, profite comme un goret de la situation. Toute cette histoire, lancée comme une manipulation pour ridiculiser un vieux conseiller de la noblesse, a pris de telles proportions que personne n'ose plus révéler la vérité. Quelques conseillers doutent un peu, le peuple est partagé sur le cas du « Roi alweg », les instigateurs du complot sont morts de trouille à l'idée de se faire prendre, et Marlo se goinfre en attendant, poussant chaque jour un peu sa chance.

### ADAMINE LEPTIBURE DE L'HIN ET DES CHAMBRES

Dame Adamine est un mystère des universités de Pôle, un casse-tête d'administrateur et un caillou dans la chaussure de plusieurs percepteurs extrêmement frustrés. Si on ignore son âge, on l'estime entre trente et quarante ans, et elle est à ce jour l'érudite la plus lettrée et la plus savante de Pôle. Ayant reçu des distinctions dans des domaines aussi variés que l'astronomie, l'histoire, les mathématiques et les sciences politiques, elle fait figure d'autorité. Dans le domaine des arts, elle a écrit plusieurs pièces pour diverses compagnies discrètes, et publié plusieurs livres de poésie qui ont fait sensation chez les amateurs et ont vite été repris par les chanteurs et clameurs de rues pour leurs spectacles, d'autant plus facilement qu'Adamine ne réclame aucun droit ni paiement.

(1) Et si vous doutez d'une telle affirmation un premier avril, je pourrais le comprendre, mais je serais extrêmement vexé. On se connaît non ? Est ce que je vous ai déjà menti ? Hein ? Quoi « Et Silences » ?

(2) Tanaphéenes ? Thanaphéistatrices ? Les trucs bricolés pour adapter à Bloodlust quoi ...

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



Sauf qu'il n'y a aucune famille De L'Hin et des Chambres, ni dans la haute noblesse, ni dans la petite bourgeoisie. Au début, les administrateurs des universités cherchèrent à l'identifier, mais la demoiselle a autant de talents pour couvrir ses traces que dans le reste de ses travaux. Ayant toujours une longueur d'avance sur les enquêteurs, elle paraît toujours trouver des professeurs distraits ou des complices amusés par ses frasques. Et comment justifier des enquêtes alors qu'elle finit toujours par payer ses cours ou ses amendes, et décroche chaque certificat ou distinction avant qu'on ne s'aperçoive qu'elle est inscrite dans telle ou telle filière.

Ses débuts artistiques ont encore fait gonfler le mystère, et les critiques et chroniqueurs se sont joints à la chasse. Plusieurs pistes furent évoquées, mettant en vedette les dames les plus en vue de la cour. Dame Laetitia, la sœur de Bert fut elle-même évoquée, parce que ça ne fait pas de mal de tenter le coup, et c'est toujours bien de traiter l'impératrice en second de « génie », juste au cas où.

Beaucoup de professeurs et de vieux notables bien propres sur eux soulignent que si Adamine existe, c'est à l'évidence un homme qui se cache derrière ce sobriquet, et probablement un homme âgé, occupant sa retraite à des études, plutôt qu'une « donzelle exceptionnelle ». Pourquoi pas un mouton à cinq pattes, tant qu'on y est.

La vérité sur Adamine fait un très bon mystère sans solution, à laisser planer en fond de scène sans jamais poser une réponse réelle. Mais en voici trois, toutes aussi utilisables, que ce soit pour vous-même ou pour satisfaire vos joueurs. La géniale demoiselle De L'Hin et des Chambres peut donc être, à votre choix...

- Une Arme, solution de facilité, mais très satisfaisante. Opérant via des Porteurs divers, elle a choisi de se faire un nom, une réputation et une carrière, mais pas en tant qu'assassin sans âme. On peut être de métal, et avoir un cœur d'artiste, vous savez !

- Une bande de vieux universitaires, ravis de se moquer de l'administration des universités et de faire tourner les recteurs en bourrique. Connaissant les arcanes du milieu, ils jouent avec leur petit pantin, et l'agitent devant tout ceux qui les ennuient, s'amusant de leur fureur.

- Et si on allait plus loin, avec une véritable prodige ? Une Newton en jupon, aussi douée que touche-à-tout ? Servante d'un vieux professeur bien placé, qui serait son complice volontaire – ou pas d'ailleurs ? Voilà qui justifie et explique sa maîtrise des arcanes universitaires. Probablement moins âgée que prévue – mais comment se douter qu'elle a commencé si jeune – et sûrement assez aventureuse pour s'attirer des ennuis et servir de point de départ à quelques scénarios.

## BELLE-CITÉ-LIBRE

Belle-Cité-Libre est le résultat du rêve de Maede des Ulis de Garance, noble dame de Pôle, et Miliris Edelle, négociatrice pour l'Hégémone lors des travaux sur la paix de 1037 dN. D'une rencontre fortuite dans des circonstances compliquées, naquit un amour fou entre deux femmes aussi différentes que possible. Elle imaginèrent une ville idéale pour leur amour, une ville sans homme, sans domination patriarcale, sans loi faite de milliers de limites, brimades et entraves. Une ville pour les femmes, gérée par les femmes, pensée pour les femmes.

La fortune de Maede fut engloutie dans le projet. Des artisans furent payés, des convois organisés, des esclaves achetées à Pôle et libérées pour constituer les premières citoyennes de la ville. Le chantier, quelque part dans les plaines du centre, fut organisé en secret, et des accords furent passés avec l'Empereur d'un côté, les Sekekers de l'autre.

Imaginez un peu : une ville remplie de femmes, belles et disponibles, sans époux ni protecteur. Un rêve aussi bien pour le dragueur du dimanche que pour l'esclavagiste en maraude. Tout fut fait pour dissimuler l'emplacement du joyau. Mais vous connaissez les femmes et leur amour du cancan. Bien vite, tout Pôle était au courant, et peu après, tout le continent.

Sauf que la ville n'est qu'un projet de papier. Maede et Miliris existent bien, mais elles en sont au stade de l'amour épistolaire, chacune travaillant dans sa nation aux efforts de paix. Belle-cité-libre est le nom d'un roman court rédigé par Maede, pour illustrer leur rêve commun. Ce n'est pas une véritable cité, ni même un projet réel. C'est une jolie illustration des pensées un peu idéalistes d'un couple un peu trop éduqué, aux ambitions gentiment utopiques, doucement rêveuses.

Comment un imbécile, un loufiat chez le copiste ou un fureteur chez un libraire, a-t-il réussi à faire de ce livre un rêve moite de macho en rut ? Comment la rumeur s'est-elle enflammée ? Pourquoi autant de connards s'imaginent-ils que la cité des femmes-à-prendre existe réellement ? Parce que les hommes !

Cette explication consolera-t-elle les villages brûlés, les voyageurs torturés pour découvrir son emplacement exact ? Aucune idée.

(3) En passant, c'est aussi une piste sérieusement envisagée pour l'origine réelle des Armes Dieux.



# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°188 – 15 AVRIL 2020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril. Quelle meilleure occasion pour parler humour et blagounette ? La fête des fous, les canulars hilarants, les rires innocents des enfants et tout et tout ?

Ouais, vous avez raison. Ce n'est pas forcément le moment, et les rires des mômes c'est insupportable.

Ou alors on dit qu'on s'en fout et que je n'ai pas d'autre idée ? Au point de ressortir ça en espérant que ça fera rire deux pégués ?

### LIMITATIONS & DÉSIRES (par François)

Un article de réflexion sur les limitations liées aux Désirs. Oui, c'est un peu effrayant comme sujet, ça fait bac de philo. Mais en fait non. On va parler des ces trucs qui font que vous êtes encore plus obsédé par le cul et la violence, ou au contraire carrément révolté par l'argent ou les secrets. Vous voyez, tout est plus drôle quand on réfléchit en psychopathe compulsif !

### INTRODUCTION EN DOUCEUR

La limitation *Désir exacerbé* est probablement la plus emblématique de Bloodlust, car elle met en exergue – encore plus que d'habitude – le côté excessif des Armes-Dieux et de leur Porteurs. Qui n'a jamais entendu parler de la « Hache Tronçonneuse avec Désir exacerbé de Violence ». Tout un symbole à une époque.

Il ne serait sûrement pas intéressant de faire tout un Chagar enchaîné sur les grosses Armes à lame tronçonneuse<sup>(1)</sup>, donc on va plutôt parler de ces limitations qui permettent de jouer encore plus avec les Désirs des personnages.

Au-delà de leur aspect technique, ces limitations permettent de faire des choses intéressantes en termes de roleplay. Concernant cet aspect, il y a deux façons de l'aborder. Soit la limitation est provoquée par la personnalité de l'Arme, soit c'est une influence passive sur la psyché du Porteur. En se basant sur ces deux approches nous allons vous proposer diverses pistes d'interprétation qui pourront ajouter un peu de profondeur à vos Armes.

Une chose importante à garder à l'esprit avec les limitations : en aucun cas elles ne sont censées obliger un Porteur à se comporter d'une certaine façon. Le joueur conserve toujours son libre arbitre en la matière. Il choisit si le personnage cède à une pulsion ou lui résiste. La seule limite étant quand le Porteur a sa barre de Tension entièrement remplie ! Là, il pète les plombs et ne se contrôle plus. Mais même dans ce cas-là le meneur peut laisser le joueur décrire comment son PJ part en vrille, du moment qu'il joue le jeu.

### UN PEU DE TECHNIQUE

Pour commencer, corrigeons un peu les règles actuelles en place pour les limitations *Désir maximum* et *Désir minimum*. Il s'avère que la mécanique de ces deux limitations n'est pas très intéressante.

Comme les joueurs ont le plus souvent le contrôle sur la création des Porteurs, ce n'est pas difficile de créer des Porteurs qui sont systématiquement en phase avec cette limitation. La limitation *Liens du sang* fonctionne de la même manière, mais elle est plus contraignante d'un point de vue géographique. Trouver un nouveau Porteur Piorad en pleine jungle est difficile et risque au moins de poser des contraintes de background intéressantes.

Bref, voilà une version alternative de ces deux limitations.

#### Désir maximum – Mineure

Cette limitation s'applique à un des cinq désirs humains, au choix.

Toute perte de Tension relative au désir sélectionné vaut au maximum (5 - Score).

L'Arme ne peut pas avoir de *Désir minimum* sur le désir sélectionné.

#### Désir minimum – Mineure

Cette limitation s'applique à un des cinq désirs humains, au choix.

Tout gain de Tension relative au désir sélectionné a une valeur minimum de (Score).

L'Arme ne peut pas avoir de *Désir maximum* sur le désir sélectionné.

(1) Non, ne demandez pas. Ce n'est pas un défi ni un implant. Juste un mauvais souvenir qui remonte, et trop de mauvaises rencontres en conventions qui ont laissé des traces.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



Avec cette nouvelle mécanique il est facile de considérer le *Désir minimum* comme une version moins contraignante de *Désir exacerbé*. Ces deux limitations vont donc avoir des façons similaires de fonctionner, juste à un degré d'intensité différent. Cela cadre bien avec le fait que la première est une limitation Mineure et la seconde une limitation Majeure.

La même chose est vraie pour *Désir maximum* et *Désir atrophié*.

## DÉSIR MINIMUM ET DÉSIR EXACERBÉ

Les limitations qui poussent les Porteurs à suivre leurs désirs, le font en augmentant le nombre de points de Tension qu'il gagne en résistant aux pulsions liées à un désir. Elles n'ont aucun impact sur les pertes de tensions liée à la satisfaction des Désirs, sinon leur côté désavantageux serait largement réduit.

Que la limitation soit due à la personnalité de l'Arme ou à une influence passive, il faut moduler la description et l'impact roleplay de la limitation en fonction de son degré de pénibilité. En réalité, un *Désir minimum* élevé peut être plus pénible qu'un *Désir exacerbé* faible. On peut se faire une idée de la graduation de cette pénibilité en regardant le nombre de points rapportés en fonction du score de la limitation :

- ◆ Désir exacerbé 5 (82 pts)
- ↓ Désir exacerbé 4 (42 pts)
- ↓ Désir minimum 5 (41 pts)
- ↓ Désir exacerbé 3 (22 pts)
- ↓ Désir minimum 4 (21 pts)
- ↓ Désir exacerbé 2 (12 pts)
- ↓ Désir minimum 3 (11 pts)
- ↓ Désir minimum 2 (6 pts)

### Personnalité de l'Arme

En termes de comportement de l'Arme, il y a une différence entre un *Désir minimum* et un *Désir exacerbé*.

Dans le cas d'un *Désir minimum* l'Arme a du mal à s'entendre avec un Porteur qui délaisse le désir concerné. Elle lui fait surtout des reproches quand il laisse passer une occasion de satisfaire une pulsion. Elle peut éventuellement l'encourager à satisfaire son désir, mais c'est plus rare.

Quand l'Arme a un *Désir exacerbé*, elle est plus active. Elle ne rate pas une occasion d'indiquer à son Porteur les bonnes occasions, même minimales, pouvant aller jusqu'à le harceler pour qu'il cède. En termes de comportement de l'Arme c'est une limitation plus envahissante, même quand ses conséquences techniques sont moins pénibles.

#### Exemple —

- *Meïstre a un Désir minimum de Richesse à 5. L'Arme bombarde son Porteur de remarques passives-agressives dès qu'il refuse une bonne occasion de gagner de la thune. Meïstre ne s'abaisse pas à l'encourager à s'enrichir, considérant que c'est une évidence qui ne mérite pas d'être énoncée. Le moindre scrupule en matière pécuniaire se traduit pour le Porteur par un gain de 5 points de Tension, jamais moins. Pas facile à vivre.*
- *Ferret a un Désir exacerbé de Connaissance à 2. C'est une curieuse compulsive, aux aguets du moindre secret ou mystère potentiellement intéressant. Ses mots préférés sont sûrement "Pourquoi ?" et "Comment ?". Son enthousiasme est amusant, mais s'avère parfois pénible, surtout quand le Porteur a des trucs plus importants à faire. Tous ses gains de Tension liés à la Connaissance sont majorés de 2, ce qui est un peu chiant, mais relativement gérable.*

### Influence passive

Dans ce cas-là, l'Arme ne fait aucun reproche, elle n'attend rien de son Porteur en terme de comportement. La limitation provoque une altération des pulsions du Porteur sur laquelle l'Arme n'a aucun contrôle, comme une influence psychotrope, une addiction ou même une sensation de malaise physique.

Outre le fait de définir à quoi ressemble l'effet que ressent le Porteur, il peut être intéressant de voir aussi comment l'Arme réagit à cela. Est-ce qu'elle apprécie l'effet, ou est-elle le déplore ?

#### Exemples —

- *Velvetsbroud est une Arme discrète, qui n'aime pas se faire remarquer, mais qui apprécie le luxe et les plaisirs de la chair. Mais elle a un Désir exacerbé de Pouvoir à 5. Ses Porteurs développent presque instantanément une addiction féroce à tout ce qui peut leur assurer une position sociale dominante, de la réputation, du prestige. Cela permet à Velvetsbroud de satisfaire ses propres motivations, mais elle se sent dépassée par la manière dont ses Porteurs deviennent des carriéristes sociopathes prêt à se mettre en marche pour la moindre parcelle de pouvoir. S'ils résistent, ils pètent les plombs en quelques semaines.*

## ET SI ON COMBINE ?

Il est tout à fait envisageable de donner à une Arme un *Désir minimum* et un *Désir exacerbé* portant sur un même désir.

Cela veut dire que quand le Porteur résiste à une pulsion, le gain de Tension sera au minimum égal à son *Désir minimum*, avant d'y ajouter le score du *Désir exacerbé*.

Oui, cela veut dire que dans la Mort carmin il y a quelques Armes dont le Porteur gagne 10 points de Tension dès qu'il essaie de résister à la plus petite des pulsions de violence. Flippan.

• *Taunt a un Désir minimum de Plaisir à 2. C'est une bavarde qui adore raconter à ses Porteurs à quel point la vie peut être fabuleuse et les nouvelles expériences agréables.*

*Elle ne fait que très rarement des reproches à ses Porteurs, elle a une personnalité trop guillerette. Cependant elle induit chez eux un sentiment lancinant de culpabilité dès qu'ils renoncent à de petits plaisirs simples, facile d'accès. Dans ces cas-là, le Porteur gagne 2 points de Tension au lieu de 1. C'est purement de la honte personnelle et Taunt n'a fait aucune remarque particulière, peut-être même essaie-t-elle de minimiser la situation par un « Non mais c'est rien, c'est pas grave » qui finalement n'arrange rien.*

## DÉSIR MAXIMUM ET DÉSIR ATROPHIÉ

Ces limitations tendent à brider l'un des désirs du personnage. Cela se traduit par une réduction du nombre de points de Tension effacés en suivant une pulsion liée au désir concerné. Elles n'ont aucun impact sur les gains de Tension liés à ce désir. Le personnage continue à avoir des pulsions aussi fortes qu'avant, mais il a du mal à être apaisé par la satisfaction de ces pulsions. Dans certains cas même, ça le stresse.

Frustrant, n'est-il pas ?

La remarque concernant la graduation de pénibilité faite plus haut est également valide pour ces deux limitations.

Concernant le **Désir atrophié** on remarquera que les règles disent que le Porteur encaisse (score) points de Tensions lorsqu'il cède à une pulsion. On pourrait dire que cela revient à réduire la perte de Tension en fonction du score, mais ce n'est pas le cas. Cela veut dire que dans pour une limitation très forte, satisfaire une petite pulsion va se traduire, au final, par un gain de Tension.

### Personnalité de l'Arme

Comme précédemment, on peut noter une différence de comportement entre un **Désir maximum** et un **Désir atrophié**. Je pense même que vous voyez déjà où on va.

Dans le cas d'un **Désir maximum** l'Arme réagit dès que le Porteur satisfait une pulsion qui lui fait récupérer plus de Tension que le score de la limitation. Tant que le Porteur reste en deçà, l'Arme peut éventuellement râler un peu, mais sans plus. Un Porteur qui arrive à se tenir, à limiter ses pulsions en la matière s'évite les remontrances de son Armes. Bien sûr plus le score est élevé et plus c'est difficile.

Quand on est le Porteur d'une Arme avec un **Désir atrophié**, le moindre soupçon d'intérêt pour le désir concerné provoque des remontrances, des sermons, ou des menaces. Aucune pulsion n'est ignorée. Imaginez vivre avec un membre d'une ligue de vertues ayant directement accès à ce que vous ressentez. Bien sûr, avec un score bas c'est désagréable mais gérable. Cela va juste pousser le Porteur à des comportements excessifs s'il veut juste récupérer quelques points de Tension. Ça a presque un côté Prohibition, vous ne trouvez pas ?

### Exemples —

• *Sharpcut a un Désir maximum de Violence à 2. Cela veut dire qu'une perte de Tension par acte de violence vaudra au maximum 3, même si son Porteur a 4 ou 5 en Violence.*

*Sharpcut n'a rien contre la violence, ce n'est pas un pacifiste et il apprécie le sentiment de puissance que ressent son Porteur lorsqu'il tue un adversaire ou réagit brutalement à une provocation. Cependant, si son Porteur se lance dans une séance de torture pour le plaisir, ou massacre inutilement des adversaires pour se défouler, Sharpcut va le lui reprocher, l'encourager à plus de retenue.*

• *Asket a un Désir atrophié de Plaisir à 5. Il considère que les plaisirs, tous les plaisirs, détournent son Porteur de l'excellence martiale qu'il attend de lui. Il n'est pas vindicatif, au contraire, il se comporte comme un professeur patient capable de passer de heures et des heures à expliquer à son Porteur pourquoi l'alcool, les nourritures savoureuses ou les parties de jambes en l'air sont autant de pavés sur la route le menant à un trépas violent. Les hédonistes qui deviennent par mégarde son Porteur s'adaptent et changent radicalement, ou perdent l'esprit en un rien de temps.*

### Influence passive

Dans le cas d'un **Désir maximum** le Porteur ressent quelque chose qui le met mal à l'aise uniquement pour les pertes de Tension dépassant le score. Ça peut être une sensation de dégoût, ou alors une simple perte de motivation, l'impression que la source de son désir est fade, sans réel intérêt pour lui. Il peut même paraître blasé par les manifestations les plus forte du désir concerné

Les impressions peuvent être les mêmes pour un **Désir atrophié**, mais l'effet est constant. Ainsi les petites satisfactions paraissent complètement vides de sens ou source d'une gêne lancinante. Le pire dans tout cela, c'est que le Porteur continue à ressentir des pulsions, et à gagner de la Tension s'il les ignore. Mais satisfaire les dites pulsions ne lui apporte qu'un réconfort limité, au mieux. Cela peut rapidement donner au Porteur un air blasé, ou une attitude de junkie.

### Exemples —

• *Virvir a un Désir maximum de Connaissance à 5. Virvir a une personnalité qui évoque le sous-off bas du front ou l'instructeur obtus. Il aime que son Porteur suive les ordres, comme un bon petit soldat. Cela induit une pression mentale très désagréable chaque fois que le Porteur se pose trop de questions, ou tente de s'intéresser à des sujets sans lien avec les objectifs de l'Arme ou la mission du moment. Ainsi aucun acte relevant du désir de Connaissance ne peut lui faire récupérer de points de Tension.*

*Virvir s'accommode de la situation, même s'il ne la provoque pas sciemment. Il lui arrive même de regretter que ses Porteurs ne fassent pas preuve de plus de curiosité intellectuelle.*

• *Diamondshine est une arme chatoyante, une œuvre d'art sans pareille, et elle a un Désir atrophié de Richesse à 2. Dès l'instant que le lien se crée, le Porteur de Diamondshine est en extase devant l'apparence de son Arme. Aucun métal précieux, aucun bijou ne peut rivaliser avec elle. Même s'il est toujours capable de désirer d'autres richesses, de se laisser séduire par une cassette pleine de thams, dès l'instant qu'il obtient l'objet de son désir il réalise avec malaise qu'il est bien fade, comparé à Diamondshine.*

## POUR ALLER UN PEU PLUS LOIN

### Variation douloureuse, mauvaise pour la santé

On peut imaginer une variation des limitations de *Désir exacerbé* et *Désir atrophié* ayant un impact sur la Faiblesse plutôt que sur la Tension.

Dans le cas du *Désir exacerbé* le Porteur encaisse (score) points de Faiblesse quand il résiste à une pulsion. Il encaisse bien entendu aussi des points de Tension, mais juste le score normalement prévu.

Pour le *Désir atrophié*, le Porteur encaisse (score) points de Faiblesse dès qu'il cède à une pulsion lié à ce désir.

Cela peut prendre la forme d'un Porteur se sentant physiquement malade à vomir juste parce qu'il est content.

### Variation malsaine, mauvaise pour la tête

Et voici le moment de se poser une question tordue. Et si mon Arme avait à la fois un *Désir atrophié* et un *Désir exacerbé* ? Là on parle d'appliquer les deux limitations à un même Désir.

De prime abord on pourrait se dire « *Non, c'est incohérent* ». Simple et final.

Mais à y regarder de plus près, la mécanique de ces deux limitations ne s'excluent pas mutuellement. Le *Désir atrophié* augmente la Tension du personnage quand il cède à une pulsion, et le *Désir exacerbé* le fait quand il résiste à une pulsion.

Donc finalement, la réponse serait plutôt « *Pourquoi pas ?* ». Cela veut juste dire que le Porteur va TOUJOURS morfler quand il est confronté à son « Désir maudit ».

Si un de vos joueurs a envie de jouer à ça, à vous de voir.

Je vous recommande juste de trouver une bonne raison à la coexistence de ces deux limitations. Il y a mille possibilités en fait. Est-ce un effet de personnalités multiples, un peu facile mais si efficace ? Ou un défaut de développement, l'Arme ne comprenant rien au Désir et à sa mécanique (*Désir atrophié*) et étant donc obsédée par lui (*Désir exacerbé*) ?

Ou peut-être que l'une des deux relève de la personnalité de l'Arme et que l'autre est un effet passif que l'Arme vit comme une malédiction. En reprenant l'idée de la variation douloureuse, la limitation venant de la personnalité de l'Arme affecterait la Tension du Porteur et la limitation « maudite » aurait un effet sur sa Faiblesse.

### Exemple —

• *Luparna est une Arme érotomane, fascinée par la sexualité sous toutes ses formes. Elle a un Désir exacerbé de Plaisir à 4 qui reflète sa personnalité obsessionnelle. Elle encourage ses Porteurs à essayer toutes sortes de délices, à ne laisser passer aucune opportunité. Et puis tant qu'à faire autant profiter aussi à fond des autres plaisirs de la vie. C'est une insatiable hyperactive, mais qui tente d'être « la meilleure amie » de ses Porteurs.*

*Mais cette médaille a un revers, un Désir atrophié de Plaisir à 3 (version Faiblesse). Luparna se nourrit des expériences sexuelles de ses Porteurs avec tellement d'avidité que pour eux le plaisir s'accompagne de profondes sensations de douleur ; bref ils encaissent 3 points de Faiblesse.*



# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### DANS UN JDR, IL Y A DES DONJONS ! *(par Rafael)* [ARTICLE POUR MENEUR]

N°189 – 29 AVRIL 2020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril. Quelle meilleure occasion pour parler humour et blagounette ? La fête des fous, les canulars hilarants, les rires innocents des enfants et tout et tout ?

Et oui, ça amuse quelqu'un. Moi, en fait. La vraie question, c'est de savoir si je vais oser continuer en mai. En toute franchise, je me le demande aussi.

Instant confession : parmi mes amours déçus en jeu de rôles, Earthdawn tient une place à part. Un univers magique, mais un parcours éditorial chaotique. Des idées de game design incroyables, mais un système de base bugué jusqu'à l'os. Emotional roller coaster tout ça. En revanche, il y a un point indéniablement génial dans Earthdawn ; un must indépassable : avoir expliqué et justifié l'existence de véritables donjons avec pièges, portes secrètes et culs-de-sac. Les Kaers, source de joie depuis 1420 Th.

Du coup, question amusante : comment justifier un truc dans le genre à Bloodlust ? Pas forcément tout le délire D&D, porte montre trésor, mais au moins retrouver le frisson du donjon, avec ses pièces poussiéreuses, ses recoins suspects, ses fosses et ses périls. On le tente ?

### LES RUINES ELFIQUES

La solution évidente, presque trop facile, mais pourquoi se priver ? Les vieilles ruines elfiques sont un cadre idéal pour un donjon bien oldschool. On coche presque toutes les cases possibles. La paranoïa et la psychose des elfes, surtout sur la fin, justifie les pièges vicieux et les architectures tordues. Des vieux labos enfouis aux salles de musée des horreurs, les possibilités sont immenses. Si vous pouvez imaginer l'elfe qui a conçu cet endroit, vous pouvez justifier ce qu'on y trouve.

La vieille magie des elfes explique les trucs les plus étranges, et vous donne des tas de possibilités. Besoin d'un étage secret auquel on n'accède que par un mot de passe murmuré à un tableau ? Aucun soucis (à part cette fascination malsaine pour Harry Potter), la magie peut tout expliquer. Un téléporteur ? Un rayon désintégrateur ? Un truc pour causer aux morts ou multiplier les pancakes ? Ce que vous voulez je vous dis ! Mais attention à votre univers. Pour que Tanæphis reste Tanæphis, vous devez réfléchir à ne pas introduire de truc qui brise l'équilibre du monde.

Heureusement, là encore, la magie bizarre et instable est un atout. Ainsi, un objet magique étrange et utile pour le scénario peut très bien être trop gros pour être déplacé, ou ne fonctionner que dans le secteur où il a été conçu. Les pancakes ci-dessus sont délicieux et nourrissants, mais ils sont fait de rêves cristallisés, et s'évanouissent sitôt hors du palais et ne servent donc à rien.

Une règle simple pour éviter les ennuis : réfléchissez toujours à ce que vous introduisez dans une histoire. N'offrez un truc à vos joueurs que si vous savez déjà comment éviter les dérapages, ou le leur faire exploser au nez. N'oubliez jamais que les joueurs sont plus nombreux que vous, plus vicelards, et plus motivés que vous.

#### Les possibilités :

- Magie, délires et onirisme, expérimentations génétiques horribles
- Chimères improbables et morts-vivants de synthèse
- Des pouvoirs cosmiques phénoménaux dans un vrai mouchoir de poche !
- Mais comme pour le génie, méfiez-vous toujours des conséquences imprévues

#### Un exemple ?

Le manoir des Ambris-la-Salle est un vieux bâtiment en mauvais état dans le nord du Zathenais. La reconquête en cours a motivé l'héritier de la fortune familiale vacillante, à réinvestir le village alweg au pied du manoir. Son plan ? Reprendre sa place de châtelain de province, au lieu de mourir de faim à Pole.

Soucis ? Un village alweg peu coopératif, qui se débrouille bien sans nobliau ? Des brigands utilisant le château comme planque ? Mais surtout, le manoir a été bâti sur les restes d'un laboratoire elfe, et l'accès aux caves barricadé. Un ancêtre de la famille y avait mené quelques expériences sur des esclaves de plaisir, qui ont mal tournées. Quelque chose rode dans les sous-sols ; une chose rusée, discrète et peut être plus humaine qu'on ne s'y attend. Alien + la mutante + Roméo & Juliette ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## LES RUINES NAINES

Bizarrement, cette option flagrante est vivement déconseillée. Quand on vous dit que les nains ont fermé les portes, avant de disparaître dans les brumes du temps, ce n'est pas pour blaguer. Il ne reste aucun accès, aucune porte exploitable, et les entrées « évidentes » sont si solides que des générations de voleurs de trésors s'y sont cassé les dents. Aucune technique humaine n'est à la hauteur, simplement.

Promis, on vous dit tout dans Silences. En attendant, pourquoi ne pas vous rabattre sur des ruines de peuples « héritiers » des nains, Ouards, Héloïtes ou Héloïles ? Ces peuples un peu oubliés peuvent avoir laissé des trucs amusants, inspirés des nains, en imitation ou en hommage du petit peuple.

### Un exemple ?

La mine des Fernaciers, un petit village paumé de l'ouest des Hurlleurs, est à l'abandon depuis des années, trop épuisée pour être rentable. Il y a eu, un groupe d'adolescents à la recherche d'un coin où copuler tranquille est tombé dans une galerie inconnue, située juste sous la vieille mine. Des galeries étranges, pleines de gravures et de recoins bizarres. Évidemment, les royaumes s'y intéressent, et les rois comme les nordhs peuvent envoyer des Porteurs fureter dans le coin.

Sauf que la mine est un piège des Héloïtes pour attirer et massacrer les peuplades « traîtresses » aux nains. Le style nain de la mine est un appât, les couloirs truqués et les pièges sont conçus pour tuer un maximum de gens. Il faut arriver au fond des terriers pour trouver des salles où le look plus humain des installations, et au besoin quelques gravures, permettent de comprendre l'arnaque. Et le pire, c'est que cette entrée et ce piège était bien connu il y a quelques siècles jusqu'à ce qu'on l'enterre « par sécurité » et qu'on l'oublie...

## LES RUINES DES ANCIENS PEUPLES (CHIMÈRES, HUMAINS)

Et puisqu'on parle des anciens peuples, pourquoi ne pas lister aussi les vieilles races chimériques et les peuples d'avant l'Empire ? Pour les infos complètes reportez-vous au premier Mois des conquêtes pour les chimères (pages 14-23), ou au Chagar Enchaîné #81 pour les humains. Beaucoup de ces peuplades peuvent inspirer ou justifier des donjons bien sympathiques, sans trop se fouler les neurones.

Compte tenu du bordel bien correct que constitue cette source d'inspiration, je préfère vous laisser libre de vos idées et des interprétations que vous faites de nos textes de départ. Du coup, je vais me contenter de quelques exemples, histoire de lancer la machine à histoires.

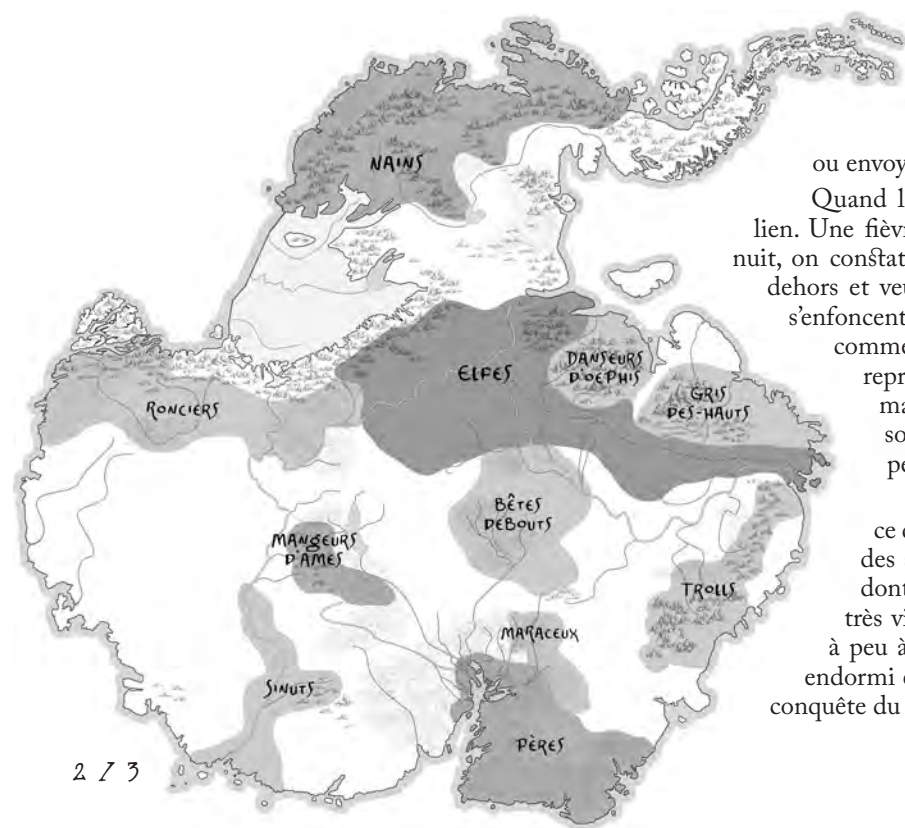
### Les ronçiers : le port de Fleurs-des-sels

Les habitués disent simplement « Fleurs ». C'est un joli petit port, très tranquille, entre mer Austrane et forêt de la chaîne du sel. Un simple relais sur la route de Hallet, minuscule et étrangement paisible.

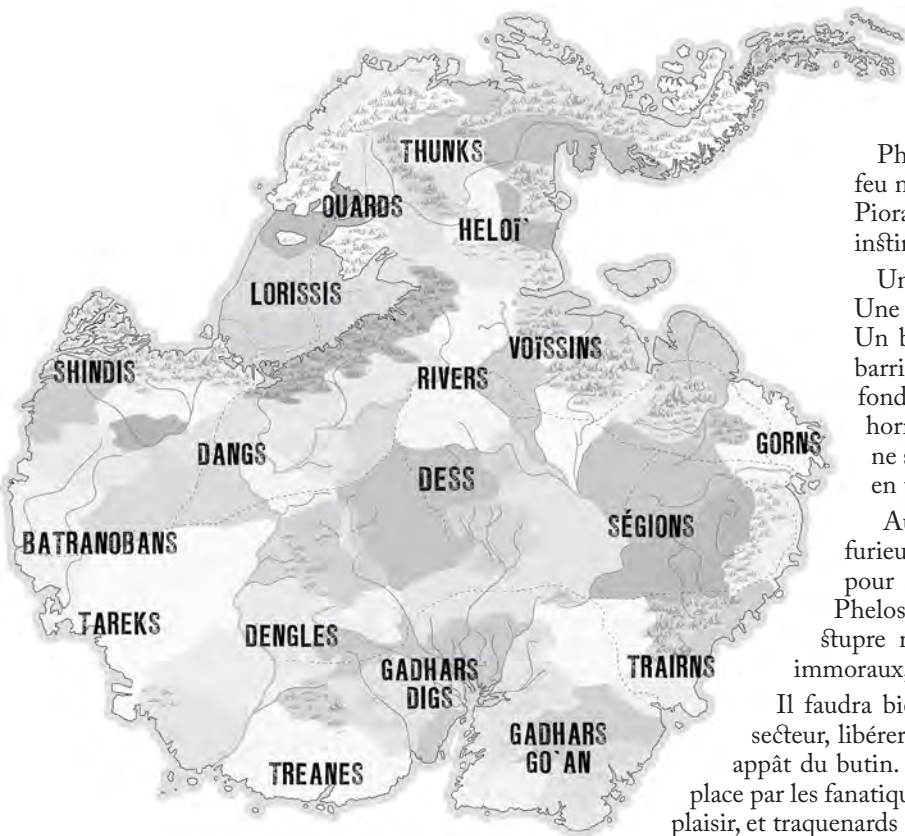
Et un jour, on trouve un tumulus étrange pas loin, en creusant un nouveau puits. Une terre bizarre, mal fichu, et bordé de mauvaises pierres, friables et pourries. Et ça s'enfonçait, apparemment assez loin. Ça va forcément attirer l'attention, des restes « bâtis » dans ce coin sauvage. Porteurs en ballade ou envoyés d'un érudit du Sud, au choix.

Quand les premiers malades apparaissent, on ne fera pas le lien. Une fièvre étrange, qui fatigue, éteint, puis endort. Puis une nuit, on constate plusieurs disparitions. Les malades se sont glissés dehors et veulent creuser dans la terre, dégager les couloirs qui s'enfoncent plus loin. Faut-il les en empêcher ? Il faudra trouver comment, entre les contremaîtres qui paniquent et veulent reprendre le cours normal des affaires, et les familles des malades de plus en plus nombreux, qui veulent qu'on les soigne, qu'on les empêche de se mettre en danger, et que personne ne leur fasse de mal.

Les laisser faire ? Mais qu'y a-t-il au fond ? Et qu'est-ce que ce terre ? Un vieux lieu de culte des Ronçiers, avec des spores enterrés à libérer pour une obscure cérémonie dont le monde a oublié la signification ? Le cadavre d'un très vieux Monstre-plante à demi fossilisé, qui revient peu à peu à la vie, envahi doucement ses victimes – de l'esclave endormi et docile jusqu'au mort-vivant agressif – et prépare sa conquête du secteur ?







### Les danseurs : Les fidèles de Phelos

Phelos était autrefois un simple brigand, pillard sans feu ni lieu des environs de la Morcelle. Probable bâtard de Piorad et d'Alweg du secteur, vu sa carrure de brute et ses instincts à l'avenant.

Un jour, il mit la main sur un vieux manoir des hauteurs. Une résidence dérigionne ancienne, du temps de l'âge d'or. Un bastion aux standards de l'époque, mais surtout, une barricade à l'entrée d'une petite vallée d'altitude. Et au fond de la vallée, une grotte décorée, avec des sculptures horribles et magnifique, véritable hymnes à l'horreur. On ne sait si Phelos était déjà bizarre avant, ou s'il devint fou en trouvant l'endroit ? À cause de l'endroit ?

Aujourd'hui, la bande de Phelos est un ramassis de fous furieux fanatiques, pillant et agressant toujours plus loin pour ramener des richesses et des victimes à leur maître. Phelos est devenu une sorte de prêtre de la douleur et du stupre malsain. Ses buts sont pure folie, ses moyens sont immoraux, ses plans incompréhensibles.

Il faudra bien finir par le déloger, que ce soit pour sécuriser le secteur, libérer des prisonniers enlevés – les pauvres – ou juste par appât du butin. Il faudra passer le fortin, et les pièges tordus mis en place par les fanatiques. Jolie visite en perspective, entre salle de torture, de plaisir, et traquenards mis en place par pure malice.

Puis il faudra découvrir les ruines des Danseurs d'Oephis. Un lieu dévoué au plaisir sous toutes ses formes, des plus classiques jusqu'au plus dévoyées. Mais qui peut juger de la valeur des plaisirs ? Et si c'était le but de ce labyrinthe ? Juger qui est digne de vivre pour profiter de la vie ? Et si le but n'était pas juste de tuer l'adversaire, mais de prendre plus de plaisir que lui ? Et si le lieu changeait vos perceptions des événements, vous influençait, et vous jugeait ? Trop bizarre ? Petite nature va...

### Les bêtes debout : le relais des lianes rouges

Le relais est un endroit un peu connu des habitués de l'ouest de Vieusyl. Disons au moins connu des brigands, des ruffians et des malhonnêtes de tout poil. Il faut dire que le vieux Rarrmu et ses filles ont bien organisé les choses. Une auberge honnête – dans le sens correcte, personnes n'est vraiment honnête ici – et un bouge sympa, une maison de passe bien tenue et un receleur pas trop rapiat. Un adresse à ne pas rater.

Le petit hameau des Lianes tire son nom du relais, et tourne autour de l'établissement. Les gars bossent pour nourrir l'endroit, les filles bossent au bordel, et on vivote tranquillement. Les gens du coin sont plus discrets que sympas, à moins qu'ils ne finissent par s'habituer à vous... ou que vous n'ayez un truc qui les intéressent.

Parce que oui, en réalité, les Lianes, relais ou hameau sont un sale piège bien mortel pour le malheureux ou le malchanceux. Si vous passez en caravane ou que vous êtes un peu trop armé, vous n'aurez aucun souci. Pas question de mettre le village en danger. Mais si vous êtes seul, un peu trop appétissant, ou trop facile à isoler, vous finirez forcément au menu. Car toute la population est dans le coup !

Il faut dire que ce n'est qu'une grande et belle famille. Les gens du coin sont tous des hysnatons plus ou moins évidents, et ils ont tous des traits félins hérités d'une branche des bêtes-debout. Pas de soucis de consanguinité chez eux, ils sont assez nombreux pour faire tourner un peu le pool génétique. Et prélever un peu de semence des clients mâle ou asservir une jolie cliente solitaire ne leur fait pas peur – mais si, Malia la muette, celle qui a un petit air dérigion et un gros air effrayé.

Un village ? Non. Une bande de chat – une fierté – aussi adorable et accueillante que dangereuse et vicieuse. Et vos joueurs peuvent aussi bien s'en faire une planque, des complices ou des amis, que des ennemis mortels.

Ah oui, le donjon. J'allais presque oublier le sujet du Chagar.

Outre le relais avec ses planques, passages entre chambres et portes truquées, le village entier peut être un donjon. Passages souterrains pour circuler de maisons en maisons et des cabanons d'aisance aux hangars et écuries, sans que les « étrangers » ne voient rien. Fausses maisons servant à masquer la population réelle. Nids discrets où cacher les victimes enlevées, à dresser les victimes en cours de mise au pas, ou à cuisiner les plus dodues. Et bien sûr, les salles fortes, où les bijoux, les objets, les jouets les plus brillants et les plus précieux viennent agrandir le trésor des Lianes.

Alors planque et alliés tout doux, ou massacre dans l'ombre et butin ensanglanté ?

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### DANS UN JDR, IL Y A DES DONJONS ! (2/3 par Rafael)

Cette semaine on continue à dérouler la liste des donjons à explorer sur Tanæphis.

### LES VIEILLES PROPRIÉTÉS DÉRIGIONES (PAR ZONES)

L'Empire ayant couvert une large partie du continent, installer un donjon dans une vieille résidence dérignore est une piste un peu évidente, à laquelle il faut juste donner un peu de pêche pour la rendre utilisable. Les deux questions à se poser sont toujours les mêmes : le décor et l'histoire. Qu'était la résidence au départ (ce qui fixe le look, l'étendue, le physique) ? Et qu'est-ce qui dans son histoire en a fait un donjon valable (ce qui donne probablement l'opposition, les dangers et les rebondissement de l'exploration). En plus du décor et de l'histoire, vous serez tenté de créer des rôles, mais souvenez vous que le donjon est l'antagoniste principal, et les PJs les vrais acteurs. Évitez de créer autre chose que des figurants ou de la chair à Conan, ou vous vous éloignerez du vrai donjon à papa, but de cet article.

Passons en revue quelques zones classiques du vieil empire et les pistes possibles pour une chouette donjon sentant le sang, le butin et la moisissure

#### Les vieilles terres dérignorees - always

Les zones always sont remplies de ruines, villages ou manoirs abandonnés, bouts de ville inconnus ou vestiges bizarres. Vous pouvez imaginer ce qui vous arrange, du petit bout de bâtiment étrange, au grand truc mystérieux qui entrera dans la légende.

Il faut simplement éviter de heurter les infos déjà disponibles : pas de « grande ville » trop proche d'un emplacement déjà décrit, par exemple. En revanche, si vous voulez bricoler un Pompéi au milieu des plaines du centre ou en bordure des jungles, pourquoi pas. C'est votre Tanæphis après tout, et si vous avez de bonnes idées pour son rôle, sa disparition et sa garniture actuelle, parfait !

#### Les résidences des sables

Les installations dérignorees en zone batranobane sont un peu particulières. Pour commencer, vous avez une latitude importante sur l'âge du lieu, puisque l'Ouest est la première zone conquise par l'Empire. De la fin de la guerre des cendres jusqu'au début du 8<sup>e</sup> siècle et la rupture de 738, des gens s'installèrent dans tout l'Ouest, et y construisirent des bâtisses de toutes sortes.

C'est l'astuce principale pour bricoler un donjon dans l'Ouest : Les Dérignons bizarres. Les Dérignons amoureux des terres roses ou du désert ont construit des tas de belles demeures sans intérêt. Aujourd'hui, elles existent et sont simplement la résidence d'un Bathras quelconque. Par contre, les Dérignons richissimes, excentriques ou loufoques, ont pu laisser des traces bien plus amusantes. Quand on sait tout mieux que tout le monde, on peut inventer des horreurs, des imbécilités, en bref, des conneries monumentales. Mais justement, horreur et monumentale, c'est un bon début pour un donjon. Et pour les conneries, faites-en un piège, ça marche le plus souvent.

#### Un exemple ?

Le village des Belles-liées-d'Embruns était une idée géniale. Selon Marmin Jamles-d'Embruns-et-Pins, tout du moins. Il voulait une nécropole, où installer sa famille, ses chers parents, et ses frères et sœurs chéris. Un village monument, artistique, superbe. Le fait que cette idée fiche tout ses proches mal à l'aise, Mamin ne parlant que de leurs morts et de les enterrer, ne l'effleurait jamais. Un vrai délice aux repas de famille.

Sans aide de sa famille, Marmin commença tout de même la construction du village. Il l'emplit de statues sur tout les axes, de petits tombeaux au lieu de maisons, et de jardins d'agrément pour séparer les zones - coté paternel au nord, maternel au sud, et cousinages à l'est, par banches selon la proximité et l'influence. Des tombeaux communs pour les serviteurs fidèles, et le temps des travaux, loger les ouvriers et les spécialistes. Quelques artistes pour sculpter, peindre, orner. Une œuvre magnifique selon lui, un gouffre financier selon maman, mais le gothique de la famille est occupé...

N°190 - 13 MAI 2020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril ?

Ouais, non, presque à mi-mai c'est plus drôle. Bon, bah retour aux éditos originaux, fouillés et recherchés.

Dès le prochain numéro.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



Le décor est posé. Trois ou quatre siècles plus tard, que c'est-il passé ? Plusieurs possibilités, plusieurs aventures possibles.

La nécropole abandonnée sans jamais servir est devenue un camp de bandits : des gredins aux goûts de luxes, qui se sont pris au jeu et jouent les grands seigneurs, organisent des combats entre leurs prisonniers, et rivalisent de luxe dans leur demeures. Une fille de Bathras enlevée, une demande de rançon, et voici vos PJs en chemin.

La nécropole a servi, et la famille a rallié le délire de Marmin. Dans une cité froide et morte, à l'ambiance glauque, des cadavres par dizaines. Ensuite, un combat quelconque, une poche de magie glauque, et un mort-vivant monstrueux se lève (Marmin ?) pour surveiller l'endroit, le défendre, et lever d'autres morts pour « animer » l'endroit. Qu'est ce que les descendants Jamles-d'Embruns-et-Pins peuvent bien chercher dans la cité pour y envoyer les PJs ?

### **Les côtes lointaines**

Même du temps de l'Âge d'or, il y avait des régions reculées, paumées, au bord du monde connu. Le genre d'endroits perdus où un original peut avoir envie de se faire un refuge bien à l'abri, caché, différent. Un bon point de départ pour un donjon, et une bonne justification pour un machin où personne n'a mis les pieds depuis des siècles.

### **Des exemples ?**

- Le manoir des Marnots-Levain, dans les hauteurs entre Sel et Égides. Une petite forteresse montée par un vieil aristocrate paranoïaque, en guerre contre une famille rivale de l'époque, et voulant mettre sa famille / fortune / maîtresse à l'abri.

Livré complet avec fortifications, entrée et passages piégés, prison, zones secrètes en tout genre. En option : le village de haute vallée de consanguins always descendant de Dérigions dégénérés. Culture bizarre, habitudes ancestrales, cannibales ou cultistes ?

- Autrefois, les Dérigions ont voulu conquérir les jungles. Ce ne fut pas un succès, mais il reste quelques ruines témoignant d'essais en bord de fleuve, sur une côte, ou perdues dans l'orée des jungles.

Pourquoi pas un village côtier des rives calmes, abandonné et envahi par les végétation. Il fut fondé par Hermine Brandin-Leluche-et-Harizaoui, de haute naissance à Pôle comme à Durville<sup>(1)</sup>. Passionnée d'épices et voulant étudier les plantes des jungles, elle installa un manoir et un village dans ce coin perdu, et construisit un laboratoire où mener ces travaux. Ceux-ci furent grossièrement interrompus par une tribu gadhare raciste et fanatique, qui tua tout le monde et pilla un peu avant de disparaître. Fin de l'histoire.

Si ce n'est qu'un demi millénaire plus tard, une colonie d'insectes perça un trou dans un entrepôt scellé, et commença à se nourrir d'épices bizarres. À présent, la colonie a muté, les maisons sont pleines de nids, de pièges naturels et de richesses oubliées. Les maisons sont reliées par des galeries, le manoir est une place forte, avec bêtes infectées, restes du laboratoire, et peut-être des cadavres-incubateurs servant la reine de la colonie. Et si ces bêtes dignes de maître Giger lançaient des raids, qui pourrait bien accepter d'enquêter là dessus ?

### **La zone vorozion**

On serait tenté de penser que tous les manoirs dérigions en terres vorozions ont été vidés et pillés après de la nuit de Taamish. C'est sûrement le cas de l'immense majorité, mais une exception est toujours possible. Surtout si elle arrange le Meneur.

Donc, quels ingrédients ? Un manoir du 7e siècle, ou plus vieux, dans un coin reculé et oublié – une vallée des Délinelles ou un coin paumé des Grimaults. Ici les Dérigions ont pu survivre à la nuit et se défendre. Pas forcément longtemps : juste le temps de poser des pièges, de monter des murs bizarres, d'enterrer un butin ou un truc mystérieux. Puis ils sont morts – trahis, piégés, entre-tués – ou se sont évadés en promettant de revenir chercher leur trésor une fois l'insurrection matée.

L'insurrection s'appelle maintenant « Hégémone » et elle se porte bien, merci.

Du coup, le manoir a pu être repéré par un légiste local, s'interrogeant sur une installation non taxée en pleine zone T-23. Pas légale ça ! Il faut vérifier, accompagner un inspecteur – une équipe de bleus peut-être – et faire un rapport !

Ou bien Les descendants ont pu découvrir de vieux textes, le journal de grand-grand-papy, évoquant le trésor, le manoir, un mystère, un truc quoi ! Ils embauchent une bande de PJs pour aller voir, récupérer le Mc Guffin, et l'exfiltrer discrètement jusqu'à Pôle. Pas de soucis. À moins que le manoir ne soit maintenant utilisé ? Une école légiste ? Un pensionnat de jeunes filles ? Et personne ne connaît les caves piégées, les passages secrets et le truc riche / étrange / mystérieux / enragé qui s'y cache ?

(1) N'oubliez pas ce genre d'idée quand vous bricolez l'époque de l'Âge d'or. Les cultures dérigione et batranobane était étroitement liées, et il y eut quelques belles réussites. Après des siècles de racisme et de luttes stupides, on l'oublie souvent, mais ne négligez pas cette opportunité narrative.

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### DANS UN JDR, IL Y A DES DONJONS ! (3/3 par Rafael)

Cette semaine on termine la liste des donjons à explorer sur Tanæphis.

#### LES SPÉLONQUES GADHARS

Ce terme étrange et effrayant a terrorisé des générations d'érudits pôlards, le découvrant au détour d'un paragraphe innocent. À ce seul énoncé – Spélonques ! – on imagine un truc bizarre et troublant, jailli du fond des jungles. Et l'imagination s'emballa. Gluant ? De monstrueuses sangsues longues comme le bras. Pointu ? Des lames sacrificielles hérissées de crochets. Puant ? Une maladie contagieuse s'attaquant aux dents, aux mamelons et aux parties génitales. Tout ça à la fois !

Et puis on s'aperçoit de ce dont il s'agit réellement : de simple « grottes ou cavernes creusées dans le sol ». Puis on finit de lire. Et on ne trouve plus jamais le sommeil. Car les spélonques sont une survivance des temps anciens, avant que les Pères ne disparaissent des jungles. Ce sont des excavations plus ou moins naturelles, plus ou moins aménagées, et servant autrefois à divers buts plus ou moins avouables.

Ou disons au moins que c'est probablement ça. Tous les souvenirs gadhars ne sont pas tout à fait d'accord sur le sujet, ce qui doit vouloir dire que leur destination première n'était pas unique : tombeaux de chef, salles de réunions et cache pour des sociétés d'érudits ou de guerriers, temples discrets érigés à l'abri du regard. Il y a plusieurs grandes théories, un ou deux courants de pensées sur le sujet, et cela sans compter le nombre conséquent de gens qui s'en foutent. De plus, aux cours de presque trois millénaires les spélonques ont servi à d'autres choses encore. D'où un certain flou sur les désirs des propriétaires de base.

En gros, une spélonque ressemble à un donjon tout à fait classique et normal, avec trois caractéristiques très locales :

- **Rien au-dessus du sol.** Ici, on fait dans le discret, le furtif, voire même le franchement traître. Certains nomades des jungles ont vécu des siècles durant, séjournant chaque hiver sur une « clairière de pierre », sans se douter que le dallage si pratique n'était pas une étrange place aménagée mais le toit d'une spélonque gigantesque.

- **Uniquement du naturel.** Les écolo-durable-végan-sans-phosphate seraient fiers des Gadhars, sur ce coup-là. Dans les spélonques, tout est naturel et étrangement bien conservé. Bois, racines, murs creusés ou tassés, laqués ou décorés de gravures, mais jamais parfait ou trop policés. Pas de béton, même primitif, ni de pierres assemblées autrement que par emboîtement.

- **Et le tout, bien mortel.** Cette dernière caractéristique est celle sûrement qui fait le plus « donjon ». Ce n'est pas bien clair s'il s'agit d'un des buts de bases, d'une évolution bizarre due à une malédiction, ou simplement d'une tendance bien connue des jungles à tout rendre dangereux, mais les spélonques sont de véritables pièges mortels. Toutes. Sans exception. Et même si vous en nettoyez une pour la sécuriser, la redécorer et en faire un refuge pour orphelins pacifistes et chatons duveteux, ça tournera mal. C'est comme ça. Désolé. Bienvenue dans les jungles de Tanæphis.

#### Ok mais ça ressemble à quoi en vrai ?

Imaginez un mélange entre un donjon classique, D&D bien old school, et accouplez-le à un réseau de tunnels viet-cong, complet avec pièges, nasses et détours. Compliquez ça avec une géographie tordue, contournements de racines et bassins. Puis laissez passer des siècles - une trentaine, minimum - avec la végétation, l'eau qui joue, la faune et la flore qui s'en mêlent. Laissez reposer, puis agiter un bon coup et trouver une raison de jeter vos PJs dans le moule. La recette croustille un peu, mais c'est juste les petits os qui craquent...

Souvenez-vous que les spélonques datent d'un temps d'avant les Armes-Dieux, mais qu'elles sont restées là durant tout l'âge moderne, certaines fermées et ignorées de tous, d'autres découvertes, exploitées peut être, jusqu'à ce qu'un malheur chasse ses occupants indus et rendent la paix au lieu... jusqu'à l'arrivée des PJs.

N°191 - 27 MAI 12020

« Ce texte est le paragraphe par défaut, à remplacer par l'éditorial du Chagar en cours. Il est là au cas où nous aurions un moment d'oubli, un gros manque d'inspiration, ou une monumentale crise de flemme.

Message à l'équipe Bloodlust Métal : si vous lisez ceci dans un Chagar publié, vous êtes de GROSSES feignasses !

Fin du paragraphe par défaut. »

NDLR - Tu n'a pas déjà fait cette blague ? Ça me dit quelque chose...

NDLA - Si si, même que pas mal de lecteurs avaient cru à un truc sérieux. Au premier degré. Pas encore habitués à notre « humour » faut croire. C'était le Chagar Enchaîné 43.

NDLR - Du coup c'est quoi ton excuse pour la ressortir, là, maintenant ?

NDLA - ...

NDLR - Allo ?

NDLA - ...

NDLR - Donc, soit tu fais le mort, soit tu viens de t'endormir sur ton clavier. On va supposer que l'état des troupes justifie d'une manière ou d'une autre que cet édito soit le plus adapté à la situation. Il va vraiment falloir que tout ça se termine, que tout le monde puisse se reposer et passer à autre chose.

NDLA - ... (d'un air fatigué)

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## LES PROFONDEURS DE PÔLE

### LE DONJON LE PLUS ÉVIDENT, ET CES CONS LE RATENT...

Souvent, nous comptons sur nos lecteurs pour nous indiquer des oublis ou des erreurs dans nos textes. Cette fois, c'est l'ami Balt qui s'y colle.

« Pourquoi vous ne parlez pas du mur de glace et des forteresses-sources ? »

Deux réponses possibles :

– Parce que des secrets complexes et étranges nécessitent des explications particulièrement longues pour aborder le sujet, et que la lecture de Silences<sup>(1)</sup> sera nécessaire avant d'aborder des points précis de ce sujet.

ou

– Parce qu'on n'y a pas du tout pensé, qu'on a complètement oublié le sujet, et que ta question nous a pris par surprise comme deux couillons de Pignon.

Et la bonne réponse est...

... les deux.

C'est compliqué, et on préfère vous en reparler plus tard.

Mais honnêtement j'avais totalement zappé le sujet.

Alors que c'est évident comme une rage de dent un soir de grand froid.

Couillons nous sommes.<sup>(2)</sup>

(1) Oui, ça vient, on bosse.

(2) Oui, sur le coup, j'inclus sans honte mon camarade co-auteur et relecteur. Je suis comme ça. Ça fait plaisir. Si si.

Les donjons perdus au fond des campagnes, dans l'ombre des jungles ou perchés si haut dans les cimes qu'un PJ d'Assassin's Creed aurait le vertige, c'est un peu la norme. Mais que faire pour les urbains, les gens qui ont besoin d'avoir leur petit confort et envie d'aventure en même temps ? Aucun soucis : planquez vos donjons à deux pas des commodités modernes, juste sous Pôle !

Vu les origines de la cité, y dissimuler un ou deux donjons enterrés et bien bizarres ne pose aucun soucis. Des trucs oubliés, paumés, bien sales et poussiéreux. À moins que vous ne préférerez le clinquant et la blancheur des hauteurs, auquel cas, les palais contiennent un ou deux passages-surprise pouvant mener vers un donjon tout à fait correct. Le tout, c'est de cadrer les choses, pour éviter de tomber dans le bordel gonzo impossible à rattraper.

Donc, petite check-list des difficultés à garder en tête :

• **Un donjon c'est secret.** Trouver une raison expliquant comment un truc aussi bizarre / grand / visible a pu rester inconnu de tous et se retrouve soudain là, offert et plein de trésors pour le plaisir de vos PJs.

Les raisons ne manquent pas, si on fait l'effort d'en trouver une bonne : un lieu trop profond, en partie immergé, et des travaux dans les égouts libèrent l'accès ; un passage discret dans la planque d'une bande des enterres, ouvert par une explosion ou un combat entre Porteurs ; un secret de famille honteux, couvert par des générations d'ancêtres, mais une faillite menace et les héritiers embauchent pour tenter de récupérer un éventuel trésor.

Il vous faut juste une raison – crédible idéalement – pour justifier la pirouette.

• **Un donjon c'est grand.** Ce qui gêne souvent le côté secret déjà évoqué. Cet aspect peut en effet être problématique, mais rappelez-vous que les premiers bâtisseurs de Pôle, les Nains et Elfes de l'âge des mythes, n'était pas regardant côté dépense et efforts. Les vieux bâtiments sont souvent aussi tordus que monumentaux, et les structures étonnamment solides.

Pourquoi ne pas envisager un manoir elfique oublié, dissimulé dans le tablier d'un des ponts de la ville, et découvert par une bande d'ouvrier qui le pille peu à peu ? Tout se passe bien pour eux jusqu'à ce qu'un des gars embauche une bande pour éliminer ses complices / libère les monstres enfermés là / tombe amoureux d'une morte-levée aussi ancienne que bizarre / devienne fou en lisant un grimoire de la bibliothèque secrète.

Autant de solution pour un scénario d'horreur lovecraftienne à la AdC, ou au contraire bien gore et violente à la *Aliens*<sup>(3)</sup>. En tout cas, un petit huis-clos, parfait pour garder le secret, quitte à éliminer les témoins.

• Les autorités de Pôle se mêlent de tout. Pensez donc à trouver une excuse pour que ce soient vos PJs qui se retrouvent à donner leur ordre de marche, et pas, comme la logique le voudrait, une bande de soldats impériaux.

La solution la plus simple, c'est le secret ; on y revient toujours. Quelqu'un ne veut pas que le donjon soit connu, par honte, appât du gain, peur du scandale, des flics ou d'un adversaire politique ou financier. Une autre solution, c'est que ce soient vos PJs

qui découvrent le donjon. Plus de souci, aussi longtemps qu'ils gardent les gêneurs au loin et les curieux à l'écart. D'ailleurs, que diriez-vous d'explorer un donjon sous une université tout en devant gérer un enquêteur zélé du conseil de quartier, les professeurs curieux et les gardes du secteur ? Peut-être avec la complicité d'une bande d'élèves turbulents et roublards ?

(3) Rappelez vous qu'à Pôle, tout le monde vous entend crier, mais que tout le monde s'en cogne.



# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### BLOODLUST / MÉTAL LÉGER V.3 *(par François)*

**Bloodlust Édition Métal revisité à 30% de matière crunch  
Nouvelle recette ! Sans huile de truc ! Plus de moins !**

N°192 - 10 JUIN 2020

Les infos importantes sont à côté, dans le texte. Donc passez votre chemin, y'a rien à voir.

Désolé, pas de bêtise, de dialogue idiot, ou autre délire fiévreux. Fin de journée un peu dure. Vous comprendrez en lisant le Chagar. Ou en le testant. Parce qu'on est là pour ça non ? Jouer ?

Voici une nouvelle version du système **Métal Léger**, que vous aviez déjà pu apercevoir dans le tout premier kit de démo de Bloodlust Édition Métal, puis révisé et revu, dans le Chagar #78 (mars 2016) pour la version 2.

C'est une version repensée, plus cohérente et plus travaillée, destinée à ceux qui n'ont pas trouvé leur bonheur avec la version complète de Métal.

Métal Léger est avant tout destiné aux gens qui préfèrent des jeux un peu moins crunchy et plus rapides, quitte à perdre un peu de précision ou de jeu technique, mais en conservant la tactique, les choix et les prises de risques. Mêmes si les noms changent, les principes sont toujours là.

Note importante :

Si les règles présentées ici sont complètes et utilisables sans besoin d'un autre document technique, ce livret n'est toutefois pas un « stand-alone ».

Vous aurez besoin du livre de base de Bloodlust Métal pour toutes les informations liées au monde, et pour les descriptions « précises » de certains pouvoirs et concepts.

Métal Léger est destiné à évoluer, à mesure de nos tests et découvertes des points à améliorer. D'ailleurs si vous décidez de jouer avec cette version, nous sommes preneurs de tous vos retours.

Les règles pour les Armes-Dieux suivront rapidement. Enfin...

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## MATÉRIEL

Ce système utilise exclusivement des dés à six faces. La plupart du temps vous en lancerez moins de dix, mais dans la plus extrême des situations cela pourrait monter jusqu'à une quinzaine.

## SOMMAIRE ET RÉFÉRENCE

Personnages .....	02
Compétences	
Aspects .....	03
Spécialités	
Désirs	
Moniteur d'état	
Création de PJ	
Expérience .....	04
Exemples de PJ	
Jets de dés .....	05
Difficulté	
Poignée de dés	
Seuil de réussite	
Assurer des Qualités	
Lancer les dés .....	06
Résultat de l'action	
Jet en opposition	
Quelques finesses .....	07
Spécialités	
Bonus d'équipement	
Échec critique	
Préparation	
Aide	
Utiliser un désir	
Combat .....	08
Défense	
Aspect de circonstance	
Surprise	
Initiative	
Actions	
Attaque .....	09
Coups spéciaux	
Riposter	
Protéger un allié ....	10
Santé	
Neutralisé	
Éliminé	
Blessures	
Récupération	
Gain et perte de tension .....	11
Équipement	
Armes et armures ...	12
Les figurants .....	13
Exemples de figurants .....	14

# LE PERSONNAGE

D'un point de vue technique le personnage est défini par des Compétences, des Aspects, des Spécialités, des Désirs et un moniteur d'État.

## COMPÉTENCES

Une compétence possède un score allant de 1 à 5.

- (1) – Niveau commun. Tout le monde a au moins (1) dans toutes les compétences.
- (2) – Indique un domaine d'activité habituel du personnage.
- (3) – C'est un niveau professionnel, un talent essentiel dans l'activité du personnage.
- (4) – Comme le niveau (3), mais le personnage a un haut niveau de compétence.
- (5) – Un maître en la matière, hautement compétent et polyvalent.

### Description des compétences

**Athlétisme** – pour effectuer toutes les actions physiques nécessitant vigueur, puissance, agilité, souplesse, coordination. La compétence représente la forme physique générale du personnage, son souffle, son énergie, son habitude du mouvement et des besoins exigeantes.

**Combat** – pour agir lors des confrontations physiques et des interventions d'urgence. La compétence mesure le sang-froid du personnage face aux réflexes de panique ou son courage face à une situation potentiellement dangereuse, ainsi que sa maîtrise du maniement des armes.

**Éducation** – pour savoir et se souvenir. La compétence mesure la culture et l'éducation du personnage, mais aussi sa mémoire, sa logique, sa capacité à analyser, à inférer et à extrapoler à partir de données et d'informations complexes et nombreuses ou au contraire particulièrement rares.

**Étiquette** – pour lire et comprendre les dynamiques sociales et politiques, les gens ou les milieux et se comporter en adéquation. La compétence sert aussi bien à agir selon les us et coutumes d'une société particulière qu'à passer inaperçu dans la foule ou à saisir les émotions ou les motivations d'une personne.

**Influence** – pour communiquer avec d'autres personnes, négocier, baratiner, mentir, séduire. La compétence permet au personnage d'imposer ses vues, sa présence, sa volonté à ses interlocuteurs, par la parole autant que par la gestuelle ou les attitudes.

**Perception** – pour sentir et percevoir l'environnement et ses perturbations. La compétence mesure l'attention aux détails du personnage, ses intuitions, son sens de l'observation, sa mémoire auditive et visuelle, sa capacité à réagir aux stimuli brusques et à anticiper les problèmes.

**Technique** – pour comprendre et manipuler les outils, les objets usuels et la technologie. La compétence indique la familiarité du personnage avec les techniques artisanales et industrielles variées, sa capacité à envisager des solutions concrètes à des problèmes et à les mettre en œuvre avec sûreté et efficacité.

**Ténacité** – pour résister à toutes sortes de vicissitudes morales et physiques. La compétence mesure la force d'âme du personnage, sa volonté, sa résistance à l'effort et à la douleur autant qu'à la mélancolie et à l'angoisse.

### Compétences spécifique :

Dans le cas – probable – ou vous voudriez jouer des Porteur d'Armes à Bloodlust, une compétence spécifique s'ajoute à cette liste

**Porteur** – pour utiliser les pouvoirs de son Arme, savoir interagir avec elle, comprendre certaines logiques inhérentes aux Armes-Dieux. Cette compétence ne peut être développée que par les Porteurs d'Arme. Contrairement aux autres compétences elle commence à 0.

### Les compétences spécifiques

Ce sont des compétences particulières, qui permettent de gérer en jeu un aspect de l'univers. Ce sont les compétences **Porteur** ou **Sorcier** pour Bloodlust. Ce seront les compétences **Magie** ou **Foi** dans un jeu de fantasy, ou encore **La Force** dans un jeu de Science Fiction spécifique<sup>(1)</sup>.

(1) Ceci n'est ni une attaque de copyright ni un usage abusif de licence. No copyright infringement intended. Disney est Dieu, Mickey Mouse est son prophète. Respect à la sainte souris.

## ASPECTS

Un aspect est une courte phrase ou quelques mots. Il décrit une période de la vie du personnage (jeunesse, métier, autres occupations), des informations sur ses origines ou ses relations.

### Spécialités

Ce sont des termes (un ou deux mots) qui correspondent à des spécialités et des maîtrises du personnage. Ils sont listés à part des aspects mais doivent être en cohérence avec ces derniers.

## DÉSIRS

Ces traits représentent les grandes lignes directrices de la personnalité du personnage. Les cinq désirs sont : Connaissance, Plaisir, Pouvoir, Richesse et Violence.

Un désir possède un score allant de 0 à 5.

- (0) – Rejet ou dégoût du désir
- (1) – Désir faible
- (2) – Désir ordinaire
- (3) – Désir marqué
- (4) – Désir majeur
- (5) – Désir difficilement contrôlable

## MONITEUR D'ÉTAT

Le moniteur d'état du personnage est défini par deux jauges, la Fatigue et la Tension, et trois cases de Blessure.

Fatigue et Tension ont un score allant de 4 à 8. Ce score indique le nombre de cases par ligne pour la jauge correspondante.

À chaque ligne du Moniteur correspond un seuil de réussite : 6, 9, 15 et 24.

Les 3 cases de Blessure correspondent aux seuils de réussite 9, 15 et 24

### Un exemple ?

Fatigue – 4	Tension – 6	Blessures	Seuil
○○○ ○	○○○ ○○○	.....	6
○○○ ○	○○○ ○○○	<input type="checkbox"/> .....	9
○○○ ○	○○○ ○○○	<input type="checkbox"/> .....	15
○○○ ○	○○○ ○○○	<input type="checkbox"/> .....	24

## CRÉATION DE PERSONNAGE

De base le personnage a automatiquement :

- (1) point dans toutes les Compétences (sauf compétences spécifiques).
- Un score de (4) en Fatigue et Tension.

Le joueur répartit (12) points entre les Compétences, la Fatigue et la Tension.

- Une seule Compétence à (4). Pas de compétence à (5).
- Maximum de (6) en Fatigue et Tension.

Le joueur répartit (12) points entre les Désirs.

- Au maximum un seul Désir extrême – à (0) ou (5).

Le joueur choisit trois Aspects.

- Un aspect pour donner des indications sur son peuple et ses origines.
- Un aspect pour évoquer sa jeunesse et la manière dont il a été élevé.
- Un aspect pour représenter l'occupation du personnage.

Le joueur choisit quatre Spécialités. Rappelez vous qu'elles doivent être cohérentes avec les Aspects du personnage.



## EXPÉRIENCE

### Gains d'expérience

- 1 à 3 points par séance
- Bonus de 1 à 2 en fin de scénario

### Dépense d'expérience

#### Les compétences

Score > total d'expérience

Rang (1) – 5 pts

Rang (2) – 5 pts

Rang (3) – 10 pts

Rang (4) – 20 pts

Rang (5) – 40 pts

#### Les aspects

Nouvel aspect – 10 pts

Nouvelle spécialité – 3 pts

## EXEMPLES DE PERSONNAGES

### STÉFIE LA HARGNE

#### Compétences –

Athlétisme 3 ; Combat 4 ; Éducation 1 ; Étiquette 2 ; Influence 3

Perception 2 ; Porteur 0 ; Technique 1 ; Ténacité 2

#### Aspects –

- Grande et belle Dérigione blonde, fille de Piorad
- Fut servante chez un marchand d'étoffes de Pôle
- Gladiatrice en quête de gloire
- Plein de contacts et d'amants dans la noblesse
- Apprentie politicienne

**Spécialités** – Cri de guerre ; Hache d'arme ; Musclée ; Rumeurs

**Désirs** – Connaissance 1 ; Plaisir 3, Pouvoir 4 ; Richesse 2 ; Violence 2

**État** – Fatigue 6 ; Tension 5

#### Équipement –

Harnais de gladiateur (Déf+1) ; Bouclier (Menace+0, Déf+1) ; Hache d'arme (Menace+2) ; Robe d'apparat sexy (+1)

### AZMIR EQMET

#### Compétences –

Athlétisme 3 ; Combat 2 ; Éducation 1 ; Étiquette 2 ; Influence 2

Perception 3 ; Porteur 0 ; Technique 1 ; Ténacité 4

#### Aspects –

- Batranoban des Renacles, du genre taciturne
- Vagabond prêt à tout pour survivre
- Pilier de bouge, toujours à l'affût d'un bon coup
- Organisateur de combats illégaux

**Spécialités** – Course, Écouter, Inexpressif, Furtivité

**Désirs** – Connaissance 3 ; Plaisir 3, Pouvoir 2 ; Richesse 2 ; Violence 2

**État** – Fatigue 6 ; Tension 5

#### Équipement –

Tenue de voyage élimée et passe-partout (+1) ; trois poignards de tailles différentes (Menace +1, riposte) ; petite réserve d'épices (récréative, somnifère, stimulant)

## JETS DE DÉS

On ne fait des jets de dés que pour résoudre des actions importantes dans le déroulement de la partie.

Quand un jet de dés est nécessaire, le meneur annonce la compétence à utiliser, en fonction des circonstances, ainsi que la difficulté du jet.

### RÉSUMÉ DU JET DE DÉS

- Le joueur lance une poignée de dés qui dépend de sa compétence et des avantages qu'il arrive à réunir.
- La somme des dés doit dépasser le Seuil de réussite du personnage pour que le jet soit réussi.
- Si le jet est réussi le joueur compte les Qualités de son jet et les compare à la difficulté
- Moins de Qualité que la difficulté ? L'action n'est que partiellement réussie
- Au moins autant de Qualité que la difficulté ? L'action est complètement réussie.

### DIFFICULTÉ

Normale – 0

Difficile – 4

Très difficile – 8

Extrême – 12

### POIGNÉE DE DÉS

Le joueur va lancer une poignée de dés qui contient autant de dés que le score de la compétence, plus 2 dés par avantage.

#### Liste des avantages possibles :

- avoir un *Aspect* adapté à la situation
- faire un *Effort* (cocher une case de Fatigue ou de Tension)
- faire une *préparation* (voir plus loin)
- être *aidé* (voir plus loin)
- un avantage magique, fourni par une Arme ou un épice

Notez que chaque type d'avantage (chaque ligne de cette liste) ne peut être appliqué **qu'une seule fois** sur un jet.

#### Un exemple ?

Le joueur de Stéfi effectue un jet d'Étiquette pour comprendre les dynamiques étranges liant deux courtisans (c'est un jet difficile). Le joueur lance 2D pour sa compétence, mais ajoute 2D supplémentaires pour son aspect Apprentie politicienne.

Le joueur décide aussi de cocher une case de Tension pour gagner 2D supplémentaires. La poignée de dés finale est de 6D.

### SEUIL DE RÉUSSITE

Le seuil de réussite d'une action dépend directement de l'état général du personnage de sa fatigue, de sa tension ou de ses blessures. Le joueur utilise toujours le seuil le plus défavorable, en se référant à la ligne qui comprend la dernière blessure ou le plus de cases de fatigue ou de tension cochées.

#### Un exemple ?

Stéfi est en pleine forme. Le seuil de réussite pour son jet d'Étiquette est égal à 6.

### ASSURER DES QUALITÉS

Avant de lancer les dés, le joueur peut écarter autant de dés qu'il veut de sa poignée. Chaque dé écarté lui apportera automatiquement 1 Qualité si le jet est réussi.

## LANCER LES DÉS

Le joueur lance la poignée de dés et compare la somme des dés à son Seuil de réussite. Il n'est pas nécessaire de faire la somme totale des dés, juste de s'assurer que le Seuil est atteint.

Si la somme n'atteint pas le seuil de réussite, le jet est raté.

Si la somme atteint le seuil de réussite, le jet est réussi.

Sur un jet réussi, on compte 1 Qualité pour chaque dé présentant une face paire.

On ajoute les Qualités « assurées » en écartant des dés avant le jet.

### Un exemple ?

Le joueur de Stéfie doit obtenir 6 ou plus sur son jet. Il décide d'écarter 3D pour assurer des qualités et de lancer les 3D qui lui restent en main. Il obtient un total de 11 et deux faces paires – le jet est réussi pour un total de 5 Qualités.

## RÉSULTAT DE L'ACTION

- Si le jet est raté, l'action est un échec, net, franc et massif.
- Si le jet est réussi et que le nombre de Qualités est au moins égal à la Difficulté, c'est une réussite complète. Les Qualités au delà de la Difficulté permettent d'améliorer le résultat de l'action ou d'obtenir des bénéfices secondaires.

### Un exemple ?

Stéfie, en obtenant 5 qualités, bat la difficulté de l'action. C'est une réussite complète. Elle bénéficie donc d'une qualité excédentaire qu'elle choisit d'utiliser pour s'assurer que ses questions passent inaperçues des deux courtisans et de leurs agents.

- Si le jet est réussi, mais que le nombre de Qualités est inférieur à la Difficulté, c'est un entre-deux. Cela peut être une réussite partielle ou une réussite avec une contrepartie. Cela peut aussi être un échec dont le personnage tire quelque chose, ou dont il se sort sans dommage. Le meneur et le joueur choisissent en fonction des circonstances et du nombre de qualités.

### Un exemple ?

Disons que le joueur de Stéfie a oublié d'assurer des Qualités, et n'obtient qu'un malheureux dé pair sur son jet, pour une difficulté de 4. C'est un entre-deux. Le meneur a alors le choix.

Échec compensé ? Stéfie ne comprend rien à ce qu'elle voit, mais son embarras amuse un des courtisans qui la prend en amitié.

Réussite partielle ? Stéfie comprend qui influence qui, mais ni pourquoi ni comment.

Réussite avec contrepartie ? Le meneur donne à Stéfie les réponses attendues, mais note dans un coin qu'il lui fera payer cette réussite à un moment ou à un autre.

## JET EN OPPOSITION

Si un protagoniste tente une action à laquelle un autre essaie de résister ils font tous les deux un jet. Le résultat de la cible sert de difficulté au jet du protagoniste qui a initié l'action.

### Un exemple ?

Stéfie tente de corrompre un esclave afin d'obtenir des informations sur son maître. Le joueur effectue un jet d'Influence avec son aspect d'ancienne servante. L'esclave effectue un jet d'Étiquette pour résister à l'attrait de l'argent facile.

Stéfie obtient 2 qualités et l'esclave 3. C'est une réussite partielle : l'esclave accepte finalement de parler, mais ça coûte beaucoup plus cher que prévu – ne serait-ce que pour que l'esclave ne rapporte pas cette conversation à qui de droit.

Si deux protagonistes essaient de réaliser la même action ils font tous les deux un jet. Celui qui obtient le plus de Qualités remporte l'opposition. S'il a obtenu au moins 4 qualités de plus que son adversaire c'est une réussite complète, sinon ce n'est qu'une réussite partielle.

### Un exemple ?

Un de ses camarades d'arène l'accusant de s'amollir en fréquentant la haute société, Stéfie le défie au bras de fer. Les deux gladiateurs font un jet d'Athlétisme. Stéfie obtient 6 qualités et son camarade seulement 4. Stéfie gagne, mais encaisse 2 points de Fatigue supplémentaires.

## QUELQUES FINESSES

### Bonus de Spécialité

Quand un jet est réussi, le joueur peut utiliser une de ses spécialités – une seule par action – pour ajouter 1 Qualité au résultat. Il suffit que les circonstances et la narration soient cohérentes avec la spécialité utilisée.

### Bonus d'équipement

Un équipement de bonne facture peut donner un bonus en nombre de Qualité sur un certain type d'action. Ce bonus vaut de 1 à 3 – exceptionnellement 4 ou 5.

Certains équipements peuvent donner plusieurs bonus, s'appliquant à des actions différentes.

Le bonus d'équipement s'ajoute toujours au nombre de Qualités, un fois le test effectué, et seulement quand le jet est réussi.

### Échec critique

Si le test est raté et que la majorité des dés lancés affichent des 1, l'échec a des conséquences négatives supplémentaires. C'est le moment pour le meneur de s'amuser, de se venger et de martyriser ses joueurs. Il a le droit : c'est dans les règles.

### Préparation

Une préparation permet de gagner un avantage à un jet en prenant son temps ou en s'appuyant sur des compétences complémentaires.

Hors d'un combat, le personnage peut faire une préparation du moment qu'il a les moyens de prendre son temps ou de faire les préparatifs adéquats. En combat, une préparation coûte une action.

### Aide

Le personnage actif profite d'un avantage s'il est aidé par :

- une personne ayant un score au moins égal au sien dans la compétence utilisée
- ou une personne ayant un Aspect adapté pour aider dans la situation
- ou plusieurs personnes – si le meneur estime leur aide avantageuse.

### Utiliser un Désir

Après avoir jeté les dés, le joueur peut activer un de ses désirs en faisant un Effort (1 point de Tension). Le choix du désir doit être justifié et peut altérer la manière dont l'action se déroule.

Le joueur relance autant de dés que le score du désir, dans la limite du nombre de dés qu'il a lancés.

Si l'action est ratée malgré tout, le personnage encaisse 1 point de Tension supplémentaire.

# COMBAT

## DÉFENSE

La Défense du personnage sert de difficulté pour les jets d'attaque qui le ciblent.

Au début d'un combat la Défense est égale à 0 :

- +2 si le personnage a un Aspect de circonstance
- +2 si le personnage fait un Effort (dépense d'une case de Fatigue ou de Tension)
- + le bonus de Défense de son armure et d'un éventuel bouclier
- + un éventuel bonus magique

La Défense a un score maximum de 10

## ASPECT DE CIRCONSTANCE

Il s'agit d'un Aspect qui implique une familiarité avec l'environnement ou les conditions dans lesquelles se déroulent le combat.

## SURPRISE

Un personnage surpris au début du combat ne peut pas faire d'Effort pour augmenter sa Défense jusqu'à sa première action.

## INITIATIVE

Un combat est découpé en Passes. Lors d'une Passe tous les participants ont droit à un tour d'action.

Au début du combat les circonstances – le meneur donc – déterminent quel groupe a l'initiative. Ce groupe devient le groupe actif.

Une passe se déroule comme suit :

- Agir : Un membre du groupe actif fait son tour d'action. Les joueurs choisissent librement entre eux quel personnage agit – parmi ceux n'ayant pas agi lors de la passe
  - Enchaîner (optionnel) : un second membre du groupe actif fait son tour d'action. Cela lui coûte un effort (une case de Fatigue ou de Tension).
  - Passer : l'initiative passe au groupe adverse qui devient le groupe actif.
  - La passe continue avec cette succession « Agir, Enchaîner, Passer ».
- 
- Quand tous les membres d'un groupe ont agi, l'autre groupe reste actif jusqu'à ce que tous ses membres aient fait leur tour d'action. Cela ne coûte aucun Effort.
  - Lorsque tous les participants ont fait leur tour d'action, une nouvelle Passe débute, en commençant par le groupe n'ayant pas conclu la passe précédente.

## ACTIONS

Un personnage peut faire 2 actions par Passe. Chaque action ne peut être choisi qu'une fois par Passe.

À son tour d'action une action permet de :

- Se déplacer
- Attaquer
- Faire une préparation
- Interagir avec l'environnement
- Augmenter sa Défense de 1
- Utiliser un pouvoir nécessitant une action

Hors de son tour d'action une action permet de :

- Protéger un allié (voir plus loin)
- Aider un allié
- Riposter (voir plus loin)

Un personnage peut agir hors de son tour d'action. Les actions ainsi accomplies réduisent le nombre d'actions qu'il peut effectuer à son tour.

## ATTAQUE

Une attaque est un jet de compétence – Combat dans un combat standard – contre une difficulté qui est égale à la Défense de la cible

La difficulté d'une attaque peut être modifiée éventuellement augmentée d'un bonus dépendant des conditions dans lesquelles le combat se déroule – facilité de mouvement, visibilité pour un combat au contact, couverture ou portée pour une attaque à distance, etc.

- Conditions défavorables : +2
- Très défavorables : +4
- Extrêmement défavorables : +6

Si l'attaque est ratée la cible peut choisir de faire une Riposte (voir plus loin).

Si l'attaque est réussie

- La cible perd 1 point de Défense.
- Si le nombre de Qualités de l'attaque est au moins égal à sa Défense, la cible encaisse une Blessure.
- Si sa Défense est dépassée d'au moins 4 Qualités, la cible est Neutralisée en plus d'être blessée. La nature de la neutralisation dépend du type d'attaque et du choix de l'attaquant (inconscience, paralysie de trouille, perte de moyens, etc.).
- Si sa Défense est dépassée qu'au moins 8 Qualités, la cible est Éliminée (mort ou effet similaire).

### Aide

Si l'attaquant est aidé, il gagne 1 Qualité supplémentaire pour chaque assistant dont l'arme a au moins une Menace de 1.

## COUPS SPÉCIAUX

Sur une attaque réussie, l'attaquant peut choisir de dépenser ses Qualités pour obtenir des effets supplémentaires. Les Qualités ainsi dépensées ne sont pas prises en compte pour déterminer si la cible est blessée. Chaque effet ne peut être choisi qu'une seule fois.

Pour [Défense] Qualités :

- Désarmer la cible ou prendre un objet qu'elle porte

Pour 3 Qualités :

- Faire perdre 1 point de Défense supplémentaire à la cible
- Mettre à terre, repousser ou bousculer la cible
- Immobiliser la cible, ou se dégager d'une immobilisation
- Se désengager (permet d'éviter une riposte)
- Interdire à la cible d'aider un allié jusqu'à son prochaine tour d'action

Pour X Qualités :

- Répartir les Qualités de l'attaque entre X cibles à portée de l'attaque.

Ce coup ne peut pas être réalisé avec une arme de tir ou de jet

## RIPOSTER

Une riposte permet de mettre un adversaire en danger lorsque celui-ci rate une attaque ou quand il essaie de rompre le combat sans prendre de précaution.

Faire une Riposte utilise une des actions du personnage, mais ne demande aucun test. Si un personnage n'a plus aucune action disponible pour ce tour, elle est impossible.

La cible de la riposte perd 1 point de Défense.

Il est possible de faire perdre un 1 point de Défense supplémentaire à la cible :

- Si le personnage porte en main gauche une arme ayant le trait Riposte
- Si le personnage fait un Effort

## PROTÉGER UN ALLIÉ

Cette action permet d'aider un allié à se protéger contre les attaques.

L'allié que le personnage veut protéger doit être à côté de lui.

L'allié du personnage gagne un bonus de 1 point en défense

Il est possible de passer ce bonus de Défense à 2 :

- Si le personnage porte un bouclier ou tout autre objet avec un bonus de Défense
- Ou si le personnage fait un Effort

Le bonus de Défense s'applique jusqu'au début du prochain tour d'action du personnage.

L'allié perd le bonus de Défense s'il s'éloigne du personnage.

## SANTÉ

### NEUTRALISÉ

Un personnage est Neutralisé lorsqu'il devrait cocher une case de Fatigue ou de Tension alors que cette jauge est complètement remplie.

Il peut aussi être Neutralisé suite à une attaque (voir plus haut).

Un personnage neutralisé ne peut plus agir. Selon les circonstances il peut être inconscient, sous le choc, paralysé par la peur, confus, épuisé, etc.

Il suffit d'une pause (voir plus bas) pour récupérer de l'état Neutralisé.

Au cours d'un combat un allié peut dépenser une action en étant au contact du personnage pour annuler son état Neutralisé.

### ÉLIMINÉ

La manière dont le personnage est éliminé dépend des circonstances : mort, coma profond, folie, fuite définitive, etc.

Le meneur peut éventuellement donner une occasion de sauver le personnage, mais cela nécessitera des efforts conséquents.

### BLESSURES

Chaque case de Blessure permet de noter la nature de la blessure (physique, mentale, morale, magique, etc...).

Si le personnage reçoit une Blessure alors que toutes les cases sont remplies, il est Éliminé.

### RÉCUPÉRATION

#### Pause

Après une scène où le personnage a encaissé de la Fatigue ou de la Tension, il est possible de faire une pause (une seule) d'une dizaine de minutes pour récupérer 2 cases de Fatigue et 2 cases de Tension.

Une pause permet aussi d'annuler l'état Neutralisé.

#### Repos

Une nuit de repos dans de bonnes conditions, ou une journée de détente, permet de récupérer un nombre de cases de Fatigue égal au score de Fatigue et un nombre de cases de Tension égal au score de Tension.

#### Soigner les blessures

Il faut une semaine de repos et de soins pour annuler une blessure en disposant de soins adaptés à sa nature. L'aide de quelqu'un avec un aspect approprié permet de réduire la période de soins de 2 jours.

Si les circonstances sont peu propices aux soins, il faudra réussir un test adapté .

## GAIN ET PERTE DE TENSION

### Les désirs

Toute situation qui stimule un Désir de manière notable est appelé une pulsion

Quand un personnage est confronté à une pulsion il peut:

- Suivre cette pulsion et agir en conséquence.

Dans ce cas il perd un nombre de points de Tension égal au score du Désir.

- Résister à cette pulsion.

Dans ce cas il encaisse un nombre de points de Tension au score du Désir.

Le meneur peut décider qu'une pulsion est modérée. Dans ce cas là, le gain/perte est égal à la moitié du score du Désir, arrondi à l'inférieur. Le caractère du personnage, ou les circonstances peuvent permettre de déterminer si une pulsion est modérée.

Un personnage ayant 0 dans un désir n'encaisse jamais de Tension quand il résiste à une pulsion. En revanche il gagne 3 points de Tension quand il cède à une pulsion, ou 1 point si c'est une pulsion modérée.

### La peur

Une situation, un événement ou une créature peut provoquer une pulsion de peur ayant un score entre 1 et 5.

Les scores de 1 à 3 sont les plus fréquents. On réservera les scores de 4 et 5 pour des événements extrêmes.

Face à une pulsion de peur, le personnage encaisse immédiatement un nombre de points de Tension égal au score de peur.

Il doit ensuite choisir entre fuir ou confronter sa peur.

- S'il fuit, il n'encaisse aucun point de tension supplémentaire.
- S'il confronte sa peur, il encaisse un nombre de points de tension supplémentaires égal à trois fois le score de peur.

Être porteur d'Arme confère une certaine résistance à la peur. Pour un Porteur tous les scores de peur sont réduits de 1.

## ÉQUIPEMENT

### ARMES

Une arme de qualité peut avoir son bonus de Menace ou de Défense augmenté de (1). Une arme exceptionnelle peut avoir (2) points répartis entre Menace et Défense.

Une arme doit avoir un bonus de Défense indiqué dans sa description (même à 0) pour bénéficier d'une augmentation de ce score.

#### Traits d'armes

Deux-mains – l'arme ne peut se manier qu'à deux mains.

Encombrante – un personnage encombré ne peut pas enchaîner son tour d'action (voir règles d'initiative)

Portée (optimal, max) - pour une arme de tir ou de jet, la première valeur est la portée optimale, la seconde la portée maximum)

Rechargement (nombre de coups, durée) – l'arme doit être rechargée après le nombre de coups indiqué. La durée indique combien de temps il faut pour recharger l'arme

Ripošte – l'arme utilisée en main gauche permet d'augmenter de 1 l'effet d'une riposte

Rafale X – l'attaquant peut répartir ses Qualités entre X cibles maximum sans avoir à payer de Qualité.



### **Armes de mêlée**

Armes improvisées – Menace +1

Gourdin, outil de paysan ou d'artisan

Armes simples – Menace +1

Ceste, hachette, massue

Armes légères – Menace +1, riposte

Styilet, dague, épée courte, fleuret

Arme de mêlée – Menace +2

Ceste lourd, cimenterre, épée bâtarde, épée longue, épieu, glaive, fléau d'arme, hache, lance, masse d'arme, rapière

Arme improvisée lourde – Menace +2, arme à deux mains, encombrante

Faux, autres lourds outils de paysan ou d'artisan

Arme de mêlée lourde – Menace +3, arme à deux mains, encombrante

Cimenterre à deux mains, épée à deux mains, hache à deux mains, hallebarde, marteau de guerre

Arme défensive légère – Menace +0, Défense +0, riposte

Petit bouclier

Arme défensive – Menace +0, Défense +1

Bouclier

Arme défensive lourde – Menace +0, Défense +2, encombrant

Pavois

### **Arme de tir / jet**

Arbalète – Menace +3, portée (40m, 80m), rechargement (1, action)

Arbalète lourde – Menace +4, portée (80m, 160m), rechargement (1, action)

Arc de guerre – Menace +2, portée (40m, 80m), rechargement (1, libre)

Arc de chasse – Menace +1, portée (60m, 120m), rechargement (1, libre)

Arc de bataille – Menace +2, portée (100m, 200m), rechargement (1, libre)

Fronde – Menace +1, portée (50m, 100m), rechargement (1, libre)

Javelot – Menace +1, portée (30m, 60m), rechargement (1, libre)

Lame de jet – Menace +0, portée (3m, 5m), Rafale 2, rechargement (1, libre)

### **Armures**

Le bonus de Défense d'une armure de qualité est augmenté de 1 point, voire 2 points pour une armure exceptionnelle

Armure légère – Défense +1

Armure de cuir, armure de gladiateur, manteau de cuir traité aux épices, plastron de cuir rigide ou de bois, tenue de tissu épais, etc.

Armure intermédiaire – Défense +2

Brigandine, broigne, chemise de mailles, tenue de cuir renforcée de mailles, lorica portée sur une protection matelassée.

Armure lourde – Défense +3, encombrante

Plastron métallique et protections de cuirs, tenue de cuir renforcée de protections métalliques, tenue de mailles et plaques, tenue de mailles intégrale.

# LES FIGURANTS

Un figurant est défini comme suit :

- Un Aspect qui le décrit.
- Un score de compétence « par défaut » qui sera habituellement à (1), mais qui peut monter à (2) ou (3) pour des figurants très compétents / importants.
- La liste des compétences ayant un score différent de la valeur par défaut.
- Des spécialités
- La liste des désirs.
- Un score d'Effort et des scores de Seuil

## Défense

Le score de Défense indiqué pour un figurant prend en compte sa dangerosité et ses protections habituelles.

Au début du combat le figurant augmente sa Défense si son Aspect est approprié. S'il n'est pas surpris, il peut aussi faire un Effort pour augmenter sa Défense.

## Effort et Blessures

Le moniteur d'état d'un figurant est composé comme ceci :

Une ligne pour chaque score de Seuil

Sur chaque ligne du moniteur, il a autant de case que son score d'effort.

Sur chaque ligne à part la première, une case de blessure.

## Les figurants en action

Chaque fois qu'une situation implique de cocher une ou plusieurs cases de Fatigue ou de Tension, le figurant coche autant de cases d'Effort.

Le figurant utilise le seuil de réussite indiqué par son moniteur, comme un PJ.

Il peut être neutralisé si son moniteur est rempli. Il peut aussi être neutralisé ou tué suite à une attaque, exactement comme un PJ.

## EXEMPLES DE FIGURANTS

### **Squelette, Mort-vivant avec la haine de tout ce qui vit**

*Compétences* –

Défaut 0, Athlétisme 2 ; Combat 2 ; Perception 3 ; Ténacité 4

*Spécialités* – Discrétion

*Désirs* – aucun

*Défense* – 2

*Moniteur* – Effort (8) – Seuils (6/15)

*Équipement* – Doigts osseux (Me+1)

### **Pillard piorad, grosse brute nordique montée sur un chagar**

*Compétences* –

Défaut 1, Athlétisme 3 ; Combat 3 ; Perception 2 ; Technique 2 ; Ténacité 3

*Spécialités* – Combat monté, Endurance, Effrayant

*Désirs* – Connaissance 1, Plaisir 2, Pouvoir 1, Richesse 2, Violence 3

*Défense* – 2

*Moniteur* – Effort (6) – Seuils (6/9/15)

*Équipement* –

Armure de cuir renforcée (Déf+1) ; Bouclier (Déf+1)

Hache de combat (Menace+2) ; chagar (Aide, Menace+1)

### **Laysan vorozion grande gueule ; habitant d'un bled de la Modène**

*Compétences* –

Défaut 1, Athlétisme 2 ; Influence 2 ; Technique 3 ; Ténacité 3

*Spécialités* – Gueuler, Marchander

*Désirs* – Connaissance 2, Plaisir 2, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 2

*Défense* – 0

*Moniteur* – Effort (5) – Seuils (6/9)

*Équipement* – Serpette bien aiguisée (Me+1), Papiers de délégué rural (+1)

### **Grand administrateur-chef de quartier ; dérision touche à tout, un peu trop sûr de lui**

*Compétences*

Défaut 2, Éducation 3 ; Étiquette 4 ; Influence 3

*Spécialités* – Air digne, Anecdotes

*Désirs* – Connaissance 4, Plaisir 3, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 1

*Défense* – 0

*Moniteur* – Effort (5) – Seuils (6/9)

*Équipement* – Dague décorée (Me+1), bijoux divers, Vêtements qui en jettent (+1)

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### BLOODLUST / MÉTAL LÉGER V.3+ *(par François)*

N°193 - 24 JUIN 2020

Cette semaine, comme prévu – pour une fois – nous vous livrons la section de Métal Léger V3 contenant les règles pour les Armes-Dieux et leurs pouvoirs.

Du métal donc, pour Métal, avec une inspiration, une ambiance et des choix définitivement... métalliques.

**Bloodlust Édition Métal révisé à 0% de narativo-éducatif**  
**Nouvelle recette pour habilement masquer la non-hausse de prix !**

Précisons pour plus de clarté que cette page vide / inutile est là simplement pour faciliter la tâche du maquettiste quand il faudra refaire une version Métal Léger V3 complète et sans déco chagaresque. Je sais, c'est un peu flemmard, pas pro, et pas écolo pour deux sous pour les gens qui impriment le bestiau. M'en fiche. Déso pas déso.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## SOMMAIRE ET RÉFÉRENCE

Les Armes-Dieux.....	02
Définition	
Puissance	
Type d'arme	
Composition	
Bonus de défense	
Avantages	
Aspects	
Motivation et désirs ..	03
Règles spécifiques .....	03
Protégé ses pensées	
Prise de contrôle	
Perte de l'Arme	
Remords	
Créer une Arme-Dieu .....	04
Arme-Majeure	
Arme-Mineure intelligente	
Expérience .....	05
Les pouvoirs d'Armes .....	06
Réserve de fluide	
Jet d'activation	
Tags des pouvoirs	
Pouvoirs mineures ..	07
Pouvoirs majeures ..	08
Pouvoirs supérieurs	07
Conditions	
Limitations	
Exemples d'Armes-Dieux ...	12

# LES ARMES-DIEUX

## DÉFINITION

### Puissance et statut

La puissance d'une Arme est définie par un score de 1 à 12.

Les Armes-majeures commencent à 3 et peuvent monter jusqu'à 12 au fil de leurs aventures et de leurs Porteurs.

Les Armes-mineures ont un score de puissance de 1 à 4. À de rares exceptions près, elles n'évoluent jamais.

### Type d'arme

Le choix du type d'arme est libre et ne coûte rien.

Le joueur choisit le type général de l'arme (cf. Chagar 192, page 12) puis sa nature précise (épée à deux mains, dague, kukri, najhid, etc.)

De part sa nature magique, le score de Menace de l'Arme est augmenté de 1 par rapport à une arme « normale » du même type.

### Composition

Le choix de la composition ne coûte rien mais n'apporte pas de bonus particulier. Cependant la composition peut servir d'explication à l'un des pouvoirs de l'Arme. Par exemple un bonus de dégâts peut être expliqué par une composition en obsidienne.

Certains pouvoirs ont une composition particulière comme prérequis. Pour obtenir ce pouvoir, l'Arme doit obligatoirement être de la bonne composition, mais l'achat du pouvoir n'est pas obligatoire.

### Liste de compositions

Acier, Acier irisé, Airain, Cristal elfique, Fer, Fer météoritique, matériau embué, Mercure, Obsidienne, Os, Pierre d'Éphés / de Nænerg / de Taamish, Pierre volcanique.

### Bonus de défense

Une Arme-Dieu confèrent un bonus de défense à son Porteur qui s'ajoute à son score de Défense pour tous les combats physiques.

Ce bonus peut aller de +1 à +3.

Une Arme-Dieu de puissance 8 ou plus peut faire monter son bonus de défense jusqu'à +5

### Avantages

Une Arme peut conférer un avantage magique à une compétence, ce qui permet d'ajouter 2D à la poignée pour un jet concernant cette compétence.

Une Arme-Dieu peut avoir au maximum 3 avantages. Beaucoup d'Armes-Dieux donne un avantage en Combat, mais ce n'est pas systématique.

Une Arme-Dieu de puissance 8 ou plus peut développer un avantage extrême pour une compétence, et une seule. Un avantage extrême permet d'ajouter 4D au lieu de 2 à la poignée.

### Aspects

Les aspects d'une Arme sont de deux types :

- *Aspect de style* – Cet aspect donne une indication des capacités inhérentes de l'Arme et de son style général.

- *Aspect de mémoire* – Une Arme capte et conserve des souvenirs et des réflexes de ses anciens Porteurs, dont son Porteur actuel peut profiter, comme s'il s'agissait de ses propres expériences.

Quand l'Arme change de Porteur, elle « copie » un aspect de l'ancien Porteur. Cet aspect vient remplir un emplacement d'aspect de mémoire disponible. S'il n'y a pas d'emplacement libre, le nouvel aspect remplace un aspect de mémoire existant.

Si le personnage a été le Porteur de l'Arme pendant moins de trois mois, l'absorption de mémoire n'est pas obligatoire.

Il y a quelque chose de magique dans la manière dont les aspects de mémoire influent sur le Porteur. Il est donc tout à fait possible qu'un grand-père arthritique porteur d'Arme fasse des cabrioles hallucinantes parce que son Arme a dans sa ligne de vie « Artiste de cirque sans peur ».

### **Motivation et désirs**

L'Arme a une motivation qui définit les grandes lignes de sa personnalité et deux désirs pris dans la liste habituelle.

La motivation fonctionne comme un désir ayant un score de (4). Le Porteur gagne et perd de la tension comme si la motivation de l'Arme était un de ses propres désirs.

Les deux désirs de l'Arme ont une valeur de (+1) qui s'ajoute aux désirs du Porteur.

La motivation d'une Arme-mineure intelligente est en général plus simple que celle d'une Arme-majeure, mais ce n'est pas systématique.

Les Armes-mineures instinctives ont juste deux désirs et pas de motivation.

## **RÈGLES SPÉCIFIQUES**

### **Protéger ses pensées**

Quand le Porteur tente de dissimuler ses pensées à son Arme ou de lui interdire l'accès à un de ses souvenirs, le personnage fait un test de Porteur avec la Puissance de son Arme en guise de difficulté.

Le simple fait d'effectuer ce jet provoque un gain de 2 points de Tension au personnage.

### **Prise de contrôle**

Quand l'Arme tente de prendre le contrôle de son Porteur par la force, cela se gère par un test opposé entre l'Arme et le Porteur.

- L'Arme lance autant de dés que son score de Puissance.
- Elle ajoute 2 dés si sa motivation est en phase avec la situation.
- Elle ajoute 2 dés si l'un de ses aspects est adapté.
- Elle peut encore ajouter 2 dés en faisant encaisser 2 points de Fatigue à son Porteur.

Le Porteur fait un jet de Porteur. Pour ce test il ne peut bénéficier d'aucun avantage venant de son Arme.

Si l'Arme rate son jet le Porteur garde le contrôle sans aucun soucis.

Si l'Arme obtient moins de Qualités que le Porteur ce dernier garde le contrôle en encaissant 2 points de Tension.

Si l'Arme obtient au moins autant de Qualités que le Porteur elle prend le contrôle.

### **Perte de l'Arme**

Au moment où le lien entre l'Arme et le Porteur se rompt, ce dernier encaisse une blessure estampillée "Porteur déchu". Cette blessure ne peut être effacée que si le personnage redevient porteur d'Arme.

### **Remords**

A la création, une Arme-Dieu à 0 points de remords.

Chaque fois qu'une Arme brise un tabou elle encaisse un certain nombre de points de remords :

Rompre une promesse solennelle faite à...

- un mortel – 1 point
- une Arme-Dieu ou une faction – 2 points
- une faction dont l'Arme est membre – 3 points

Faire disparaître une Arme-Dieu dans un lieu...

- où elle sera très difficile à retrouver – 3 points
- où elle ne pourra jamais être retrouvée – 5 points

Le joueur note sur la fiche de l'Arme tous les actes qui lui ont généré du remord.

Pour chaque point de remords de l'Arme, le Porteur coche de manière permanente une case de son moniteur de Tension.

En accomplissant une action qui contrebalance très nettement une source de remords l'Arme perd 1 point de remords. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par acte ayant provoqué un gain de remords.

L'Arme perd 1 point de remords après un nombre de siècles égal à son score de remords. Ce compteur est relancé après chaque modification du score de remord.

# CRÉER UNE ARME-DIEU

## ARME-MAJEURE

À la création, les Armes-majeures ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (3)
- Défense +1
- Avantage sur une compétence
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)
- 1 pouvoir majeur

Le joueur choisit une des options suivantes :

- +1 supplémentaire à la Défense
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeure ou supérieur

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Le joueur peut associer une condition à un pouvoir ayant un tag [fluide x], et un seul. En échange la réserve de fluide de l'Arme augmente de 1.

Le joueur peut choisir un pouvoir mineur ou un aspect supplémentaire si l'Arme est d'un des types suivants : arme de mêlée simple, arme improvisée, arme improvisées lourdes et arme défensive simple.

## ARME-MINEURE INTELLIGENTE

À la création, les Armes-mineures intelligentes ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (2) ou (3)
- Défense +1
- Avantage sur une compétence
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)

Le joueur choisit une des options suivantes :

- +1 supplémentaire à la Défense
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeure

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Le joueur peut associer une condition à un pouvoir ayant un tag [fluide x] et un seul. En échange la réserve de fluide de l'Arme augmente de 1.

Le joueur peut choisir un pouvoir mineur ou un aspect supplémentaire si l'Arme est d'un des types suivants : arme de mêlée simple, arme improvisée, arme improvisées lourdes et arme défensive simple.

## EXPÉRIENCE

### Gagner de l'expérience

L'Arme-Dieu gagne 1 point d'expérience / séance

A la fin d'une aventure elle gagne en plus :

- +1 point si sa motivation a été satisfaite de manière remarquable.
- +1 point si au moins un de ses deux désirs a été satisfait de manière remarquable.
- +1 point si le duo a atteint un objectif important pour le Porteur.

### Progresser

Pour gagner un rang de Puissance, l'Arme doit dépenser autant de points d'expérience que 2 fois le rang qu'elle veut atteindre.

Lorsque l'Arme atteint un rang, le joueur choisit une des options suivantes :

- Défense +1
- Avantage sur une compétence
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

À chaque nouveau rang, l'Arme peut prendre une nouvelle limitation. En échange le joueur choisit une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Cependant, une Arme ne peut jamais avoir plus de (Pu /3) limitations.

Si l'Arme acquiert un pouvoir avec le tag [fluide x] le joueur peut choisir de lui associer une condition. En échange la réserve de fluide de l'Arme augmente de 1.

Une Arme de puissance 3 à 8 ne peut avoir qu'un seul pouvoir supérieur.

Une Arme de puissance 9 à 12 ne peut avoir que deux pouvoirs supérieurs au maximum.

### Perdre de l'expérience

Les situations suivantes font perdre des points d'expérience à l'Arme :

La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de trois ans – perte d'un point d'expérience

La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de 10 ans – perte de deux points d'expérience

Par tranche entamée de 50 ans d'isolement – perte d'un point d'expérience

Si l'Arme n'a plus de points d'expérience à perdre, elle accumule des points négatifs qui devront ensuite être compensés en gagnant de l'expérience.

Si l'Arme cumule autant de points d'expérience négatif que deux fois son score de Puissance, elle perd un rang de Puissance et le compteur d'expérience est remis à 0. L'Arme perd alors, au choix :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

Une Arme-mineure intelligente peut perdre des points d'expérience de la sorte. Dans ce cas là, elle pourrait les récupérer en suivant les règles de gains d'expérience décrit plus haut. Cependant l'Arme ne pourra que revenir à son niveau de puissance d'origine.



# LES POUVOIRS DES ARMES

Les pouvoirs sont classés en trois catégories – *Mineurs, Majeurs, Supérieurs* – en fonction de leurs effets.

Les pouvoirs n'ont pas de score, mais leurs effets peuvent varier en fonction de la Puissance de l'Arme.

## Réserve de fluide

L'Arme dispose d'une réserve de fluide égale à 2 points + 2 point supplémentaire pour chaque pouvoir ayant le tag [fluide].

Chaque utilisation d'un pouvoir ayant le tag [fluide X] coûte X points de fluide.

La réserve de fluide se régénère à une vitesse de 1 point toutes les 2 heures.

## Jets d'activation

Si un pouvoir nécessite un jet d'activation, le personnage utilise sa compétence Porteur pour effectuer ce jet particulier. Le nombre maximum de qualités sur ce test est limité par la Puissance de l'Arme.

Si le jet est raté, le pouvoir n'est pas activé. Il n'y a pas de dépense de fluide.

Si le test est réussi, le pouvoir est activé avec ses effets de base.

Les qualités obtenues sur le test de pouvoir permettent d'acheter des augmentations (indiquées dans la description du pouvoir).

Le test de pouvoir n'est pas obligatoire. Le joueur peut choisir d'activer le pouvoir sans faire de test. Dans ce cas-là, les effets numériques du pouvoir sont divisés par 2.

## Tags des pouvoirs

**[activation]** – Pour utiliser ce pouvoir le Porteur doit dépenser une action et faire un jet d'activation.

**[action]** – En combat ce pouvoir nécessite une action pour être utilisé, mais pas de jet d'activation.

**[contact]** – En combat ce pouvoir peut être activé quand l'arme inflige une blessure à la cible, ou en dépendant 3 Qualités sur une attaque réussie.

**[exal lourd]** – L'utilisation de ce pouvoir ajoute 2 points d'exal au lieu de 1 point.

**[fluide X]** – L'activation de ce pouvoir nécessite de dépenser X points de la réserve de fluide de l'Arme (cf Réserve de fluide).

**[permanent]** – Le pouvoir est toujours actif.

**[rare]** – Ce pouvoir est peu répandu. Une seule Arme par groupe de joueur peut le posséder.

## PRÉCISIONS

La description de certains pouvoirs est très succincte, par soucis de place. Référez-vous au livre de base de Bloodlust Métal pour plus de détails.

Lorsqu'il faut diviser le score de puissance pour calculer une valeur, le résultat est arrondi à la valeur supérieure.

## POUVOIRS MINEURS

### **Adrénaline [fluide 1] [action]**

Sur le Porteur ou une cible au contact.  
Suppression de 3 points de Fatigue.

### **Apaisement [fluide 1] [action]**

Sur le Porteur ou une cible au contact.  
Suppression de 3 points de Tension.

### **Arme en main [fluide 1] [action]**

Portée : 3 mètres

Quand le pouvoir est utilisé sur l'Arme elle-même, l'effet est instantané (pas besoin d'utiliser d'action).

Quand le pouvoir est utilisé sur une autre arme, l'effet est instantané si l'arme est sur le Porteur, et coûte une action dans le cas contraire.

Si l'arme est tenue par quelqu'un, le Porteur doit réussir un jet de Porteur opposé à un jet d'Athlétisme.

### **Aspect augmenté [fluide 1]**

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme.

Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [A]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le joueur ajoute 2 dés supplémentaires à la poignée.

### **Bio-mécanique – Bouche / voix [permanent]**

L'Arme peut faire des jets de compétence liés aux interactions sociales comme si elle avait la compétence *Influence* à 3. Elle peut appliquer un de ses aspects à ce jet.

L'Arme peut acheter ce pouvoir une seconde fois, ce qui fait passer son score d'*Influence* à 5.

### **Biomécanique – Œil [permanent]**

Le Porteur ne peut plus être surpris. Il ne subit jamais les augmentations de difficulté dues à l'invisibilité d'un adversaire ou à de faibles conditions de lumière. L'obscurité totale n'est pas concernée par ce pouvoir.

### **Biomécanique – Organes sexuels [permanent]**

Toute perte de Tension engendrée par un acte sexuel est majorée de 2 points pour le Porteur. Il faut que l'Arme participe pour obtenir ce bonus.

### **Biomécanique – Pseudopode [permanent]**

Il est impossible de désarmer le Porteur. L'Arme peut aussi se servir du pseudopode pour tenir un petit objet ou ramasser quelque chose qui serait à sa portée.

### **Bond [fluide 1] [action]**

Sans dépenser de points de fluide, le Porteur peut sauter jusqu'à 10 mètres en longueur ou 5 mètres en hauteur en réussissant un jet d'Athlétisme.

Dépenser 1 point de fluide permet soit de tripler la distance, soit d'effectuer le saut sans jet de dés.

### **Bonus aux dégâts [permanent]**

Le Menace de l'Arme est augmentée de 1 point.

Le joueur choisit la raison de ce bonus de dégâts (chaleur, acide, froid, tronçonneuse, composition particulière, etc.). Ce pouvoir peut être pris deux fois.

### **Communication à longue distance [permanent]**

La portée de communication de l'Arme est de 500m.

### **Dégâts spéciaux instantanés [fluide 1]**

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de 2 points le temps d'une attaque.

### **Halo de suspension [permanent]**

Prérequis : arme lourde

L'arme perd son trait « encombrant » et peut être maniée à une main.

### **Lumière [permanent]**

Le Porteur active et désactive la lumière à volonté.

### **Matériau psychoactif [permanent]**

Prérequis : arme en pierre de lune

La pierre de lune est un matériau qui a une forte influence sur la personnalité du Porteur. Les récupérations de Tension sont majorées de 2 points lorsque les circonstances correspondent aux thématiques de la lune d'origine.

Pierre de Taamish – Fierté, orgueil et ambition

Pierre de Nænerg – Amitié, confiance et loyauté

Pierre d'Œphis – Amour, haine et toute relation passionnelle

### **Orientation [permanent]**

L'Arme sait toujours instinctivement où sont les points cardinaux et connaît la direction de Pôle. Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 qualités sur tous les tests où son sens de l'orientation peut s'avérer utile.

### **Peur [fluide 1] [action]**

Portée : 5 mètres

Le Porteur inflige une pulsion de peur 1 à une cible qui peut le voir.

### **Poison virulent**

Prérequis : Poison

Le poison de l'Arme inflige 3 points de Fatigue supplémentaire au moment où la cible est empoisonnée.

### **Projection [fluide 1]**

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible est projeté de 5 mètres en arrière. Si la cible heurte une surface solide, elle perd 1 point de Défense supplémentaire.

Le joueur peut augmenter la distance de projection en dépensant des qualités de son attaque, à raison de +1 mètre / qualité.

### **Réserve de fluide**

La réserve de fluide de l'Arme est augmentée de 4 points. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois.

### **Résistance à l'asphyxie [permanent]**

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

### **Résistance à la faim / soif [permanent]**

Le Porteur peut se passer de nourriture et de boisson pendant 2 semaines.

### **Résistance aux environnements extrêmes [permanent]**

La chaleur et le froid naturels ne gênent pas le Porteur.

## Résonance [permanent]

Prérequis : composition

(acier, acier irisé, cristal elfique, pierre volcanique)

Quand il est acheté, ce pouvoir est associé à un pouvoir nécessitant un jet de dés, que ce soit un jet d'activation ou un jet d'attaque. Le Porteur profite d'un bonus automatique de +2 Qualités chaque fois qu'il réussit un jet pour ce pouvoir.

Une Arme en pierre volcanique ne peut prendre ce pouvoir que pour des pouvoirs liés au feu.

Une Arme en acier irisé ou en cristal elfique peut acheter ce pouvoir deux fois.

## Riposte instinctive [permanent]

Le Porteur fait ses riposte sans avoir à dépenser d'action.

## Vision nocturne [permanent]

Le Porteur voit parfaitement dans le noir.

# POUVOIRS MAJEURS

## Absorption [fluide 1] [contact]

Quand ce pouvoir est activé, la cible de l'attaque encaisse [Pu /2] points de Fatigue et le Porteur perd [Pu /2] points de Fatigue.

## Appel d'animaux [fluide 2] [activation]

Durée : 30 minutes

Ce pouvoir fait venir un animal capable d'aider le Porteur.

Ses caractéristiques sont les suivantes

Aspect : selon le type d'animal

Compétence – Défaut 1, Athlétisme 2 ; Combat 2 ; Perception 2 ; Ténacité 2

Spécialités – 2 au choix en fonction du type d'animal

Défense : 0

Moniteur – Effort (5) – Seuils (6/9)

Augmentations :

- Durée +30 minutes (1 Qualité)
- Un animal supplémentaire (1 Qualité)
- Une compétence passe à 3 (2 Qualités – 2 fois)
- Effort +1 (1 Qualité – 3 fois)
- Défense +1 (2 Qualités – 2 fois)

## Aspect critique [fluide 2]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Cr]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le Porteur gagne [Pu /2] Qualités sur le résultat du jet. Si le jet de dés n'atteint pas le seuil de réussite, l'action est quand même réussie, avec [Pu /2] Qualités.

## Aspect sous contrôle [fluide 2]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Co]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le Porteur peut ajouter entre 2 et [Pu] dés à sa main. En échange il encaisse la moitié de ce bonus en points de Tension (arrondi au supérieur).

## Attaque à distance [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque à distance avec l'Arme. La nature de l'attaque est définie à l'achat (feu, froid, acide, projectile, etc.). L'attaque se fait avec la compétence Porteur et a un score de Menace de +2.

## Aura de confusion [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura, sauf le Porteur, font leurs jets avec une difficulté augmentée de 2 points.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

## Aura de courage [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura gagnent 1 Qualité de plus sur tous leurs jets de combat.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- Bonus de +2 au lieu de +1 (3 Qualités – 1 fois)

## Aura de Désespoir [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura perdent 1 Qualité sur tous leurs jets de combat. Si le nombre de Qualités descend à 0 ou moins, l'action est toujours réussie.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- Malus de -2 au lieu de -1 (3 Qualités – 1 fois)

## Aura de peur [fluide 1] [activation]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toute personne entrant dans l'aura encaisse 2 points de tension à moins qu'il ne renonce à approcher.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 Qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 Qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 Qualité)
- + 1 de gain de Tension supplémentaire (1 Qualité – 2 fois)

## Biomécanique – Infection [fluide 2] [contact]

Quand ce pouvoir est activé, la cible est infectée par la maladie suivante :

Dégâts : [Pu /2] points de Fatigue par jour pendant quinze jours.

Interruption : test de Technique pour réduire d'un jour plus un par Qualité – un test par semaine.

Effets secondaires : Tant que la maladie est active, les récupérations de Fatigue et de Tension lors des pauses et des repos sont divisées par deux.

## Brouillard [fluide 2] [activation]

Durée : 1 heure

La nappe de brouillard créée couvre une zone de 10 mètres de rayons qui limite la visibilité à 3 mètres.

Augmentations :

- +2 heures (1 Qualité)
- +10m de rayon (1 Qualité)

## Chance [fluide 1]

Ce pouvoir permet de relancer [Pu /2] dés lors d'un jet.

### **Décépitude [fluide 1]**

Prérequis : Vieillessement

Ce pouvoir peut être activé dès que le pouvoir de vieillissement est activé. Le seuil de vieillesse de la cible baisse de [Pu x2] années supplémentaire.

### **Dégâts spéciaux à distance [fluide 1] [action]**

Portée : 5 mètres / 15 mètres

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet de faire un jet d'attaque à distance avec la compétence Porteur et une Menace égale à Pu.

### **Dégâts spéciaux maintenus [fluide 2] [action]**

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de [Pu /3] pour toute la durée du combat.

### **Déplacement sur l'eau [fluide 2] [action]**

Durée : [Pu x5] minutes

Ce pouvoir permet de marcher sur l'eau comme sur un sol standard.

### **Destruction [fluide 1] [contact]**

Quand ce pouvoir est activé, l'armure, le bouclier ou l'arme de l'adversaire est immédiatement détruit. Ce pouvoir peut également servir à détruire une porte, un meuble ou tout autre objet d'une taille similaire. Pour détruire un objet plus massif, le meneur peut demander un jet de pouvoir avec une difficulté dépendant de la taille de l'objet.

### **Détection de la vie [fluide 2] [activation]**

Durée : 1 minute – Portée : 15m

Ce pouvoir permet au Porteur de percevoir instinctivement la présence des êtres vivants à moins de quinze mètres de lui. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se situe chaque créature perçue, il peut même en estimer la taille, mais il n'est pas capable de faire la différence entre des animaux et des êtres humains, ni de les identifier.

Augmentations :

- +2 minutes (1 Qualité)
- +5m de portée (1 Qualité)

### **Détection du danger [permanent]**

Le Porteur ne peut pas être surpris. La difficulté des attaques à distance qui le ciblent est augmentée de [Pu /3].

### **Détection du mensonge [fluide 2] [action]**

Quand le pouvoir est activé il reste actif jusqu'à la fin de la scène. Le Porteur peut vérifier [Pu /2] fois la véracité d'une phrase qu'il entend.

### **Disparition [fluide 2] [action]**

L'Arme est absorbée par le corps du porteur.

En combat, faire sortir l'Arme coûte une action. Il est possible de faire sortir l'Arme instantanément mais cela inflige 3 points de Fatigue au Porteur.

Cette perte de Fatigue diminue avec la Puissance de l'Arme (2 pour Pu 4, 1 pour Pu 7 et 0 pour Pu 11)

Les pouvoirs de l'Arme sont indisponibles tant qu'elle est absorbée.

### **Douleur [fluide 1] [contact]**

Durée : [Pu /2] minutes

Quand ce pouvoir est activé, la cible ressent une intense douleur qui augmente de 2 la difficulté de toutes ses actions.

### **Empathie animale [permanent]**

Le Porteur est capable de communiquer avec les animaux.

### **Enchaînement de coups [fluide 1]**

En activant ce pouvoir lors d'une attaque le Porteur peut répartir ses Qualités entre plusieurs adversaires sans avoir à payer 1 Qualité par cible.

### **Folie [fluide 1] [action]**

Portée : [Pu x2] mètres

Le joueur fait un jet de Porteur contre une difficulté égale au score de Ténacité de la cible. Si la cible est porteuse d'Arme, le bonus de Défense de cette dernière s'ajoute à la difficulté.

Si le jet est réussi, la cible encaisse 2 points de Tension.

Si la difficulté est battue, sa cible est victimes d'hallucinations pendant 1 heure, plus 1 par Qualités surnuméraires. Les hallucinations augmentent de 2 la difficulté de toutes les actions faites par la cible.

Si la cible subit plusieurs fois ce pouvoir cela augmente la durée de l'effet.

### **Halo d'invulnérabilité [fluide 2] [action]**

Pour le reste de la scène, le bonus de Défense de l'Arme est augmenté de [Pu /3].

### **Intrusion mentale [fluide 2] [action]**

Portée : [Pu] mètres

Le joueur fait un jet de Porteur contre une difficulté égale au score de Ténacité de la cible. Si la cible est inconsciente ou endormie la difficulté est de 0.

Si la cible est porteuse d'Arme, le bonus de Défense de cette dernière s'ajoute à la difficulté.

Si l'action est réussie, le Porteur obtient l'information qu'il cherchait. Le nombre de Qualités peut influencer la précision de la réponse ou peut permettre d'extraire plusieurs informations.

### **Invisibilité [fluide 2] [activation]**

Durée : 10 minutes

Quand le personnage se déplace les jets pour le repérer se font avec une difficulté augmentée de 4.

En combat la difficulté des attaques qui le vise est aussi augmentée de 4.

Augmentations :

- +10 minutes (1 Qualité)
- +1 supplémentaire aux difficultés (1 Qualité – 2 fois)

### **Malchance [fluide 1]**

Ce pouvoir permet de forcer une autre personne à relancer [Pu /2] dés sur un jet qu'il a réussi.

### **Nappe d'ombre [fluide 2] [activation]**

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Pour toutes les personnes dans la nappe d'ombre, sauf le Porteur, la difficulté de toutes les actions physiques augmente de 2.

Les tireurs se trouvant hors de la nappe d'ombre subissent la même difficulté pour attaquer des cibles se trouvant à l'intérieur.

Augmentations :

- La nappe dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

### **Parade de projectiles [permanent]**

Le bonus de Défense de l'Arme est augmenté de [Pu /2] points contre les attaques à distance dont le Porteur a conscience.

### **Paralysie [fluide 2] [contact]**

Quand ce pouvoir est activé les mouvements de la cible deviennent difficiles pendant [Pu] passes. Chaque action physique lui coûte 1 case de Fatigue. La cible peut utiliser une action pour faire un test de Ténacité difficile (4). Si elle est réussie, la durée de paralysie est réduite de 1 passe +1 / Qualité.

### **Rasse-muraille [fluide 1] [action]**

Ce pouvoir permet de traverser des murs d'une épaisseur maximum de [Pu x25] centimètres.

### **Poison [fluide 1] [contact]**

Quand ce pouvoir est activé, la cible subit l'effet suivant :

Dégâts : 2 points de Fatigue par passe pendant [Pu x2] passes.  
Interruption : La cible peut faire un test de Ténacité pour réduire la durée de l'effet de 1 passe, +1 par qualité. L'effet durera au minimum 2 passes.

### **Polymorphie [fluide 2] [activation]**

Durée : 1 heure

Augmentations :

- +2 heures (1 Qualité)
- Imiter les traits d'une personne (1 Qualité)
- Changer de sexe (1 Qualité)
- Changer de morphologie (1 Qualité)

### **Réflexes surhumains [fluide 1]**

En utilisant ce pouvoir au moment du changement de groupe actif, le Porteur peut enchaîner son tour d'action sans faire d'effort.

Cela ne compte pas comme un enchaînement normal, donc un autre membre de son groupe pourra enchaîner son tour après lui.

### **Régénération [permanent]**

Le personnage régénère une blessure physique en 1 heure – 5 minutes par rang de Puissance, avec un minimum de 5 minutes.

Les blessures se régénèrent les unes après les autres.

### **Résistance aux poisons et maladies [permanent]**

Les pertes de Fatigue ou de Tension occasionnées par les poisons et les maladies sont réduites de [Pu /2] points.

### **Saut temporel [fluide 2] [action] [exal lourd] [rare]**

Portée temporelle : [Pu] minutes maximum.

### **Téléportation de combat [fluide 1] [action]**

Le lieu de destination doit être visible et à moins de [Pu x3] mètres du Porteur. La téléportation de combat peut faire office de préparation sur un jet d'attaque.

### **Téléportation de groupe**

Prérequis : téléportation ou téléportation de combat

Permet d'emmener [Pu / 2] autres personnes lors d'une téléportation. Elles doivent toutes se trouver à moins de trois mètres de l'Arme et être consentantes.

### **Tempête [fluide 2] [activation] [exal lourd]**

Durée : 1 heure – Portée : 50 mètres autour du Porteur

La tempête se crée en 5 minutes. Les conditions météorologiques augmentent de 2 la difficulté de toutes les actions physiques. Le Porteur subit lui aussi le malus.

La visibilité est réduite à 10 mètres

La tempête ne suit pas le Porteur.

Augmentations :

- - 2 mn au temps de création de la tempête (1 Qualité – 4 fois)
- + 2 heures (1 Qualité)
- + 50m de rayon (1 Qualité)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

### **Terreur [fluide 1] [action]**

Portée : 5 mètres

Le Porteur inflige une pulsion de peur [Pu /2] à une cible qui peut le voir.

### **Tornado [fluide 2] [activation]**

Durée : 2 passes

Le Porteur est protégé contre les projectiles. La difficulté des attaques au contact est augmentée de 2. Le Porteur subit ce même malus.

Augmentations :

- La tornade dure toute la scène (2 qualités)
- Difficultés +4 au lieu de +2 (3 Qualités – 1 fois)

### **Transformation [fluide 2] [action]**

Durée : [Pu /2] heures

L'Arme peut prendre la forme de n'importe quel type d'arme. Reprendre la forme d'origine de l'Arme ne coûte pas d'action.

### **Transformation permanente [permanent] [rare]**

Lorsque l'Arme change de Porteur elle prend la forme de l'arme la plus adaptée pour lui.

### **Vieillesse [fluide 1] [contact]**

Quand ce pouvoir est activé le seuil de vieillesse de la cible baisse instantanément de [Pu /2] années et elle encaisse [Pu /2] points de Fatigue.

### **Vieillesse ralenti [permanent]**

Lorsqu'une personne devient le porteur de l'Arme, son seuil de vieillesse augmente de [Pu x5] années. Lorsque le seuil de vieillesse est atteint, le calcul du seuil suivant est fait avec un bonus de [Pu x5] années. Chaque fois que l'Arme gagne un rang de Puissance, le seuil de vieillesse de son Porteur augmente de 5 ans.

### **Vitesse surhumaine [fluide 1] [exal lourd]**

Une fois par passe, le Porteur peut utiliser ce pouvoir pour obtenir une action supplémentaire.

## LE SEUIL DE VIEILLESSE

Un personnage possède un âge réel et un seuil de vieillesse. Le seuil initial d'un personnage est aux alentours de 50 ans (46+1d6 si vous avez envie de lancer un dé), Quand son âge réel dépasse ce seuil, le personnage encaisse une blessure estampillée "Vieillesse". Cette blessure ne peut pas être effacée, sauf par des effets magiques (Arme ou épice). De tels effets peuvent être permanents ou temporaires.

Dès que le seuil de vieillesse est dépassé, on lui fixe aussitôt une nouvelle valeur, égale à l'âge actuel du personnage + 15 ans. Des pouvoirs d'Armes et des épices peuvent faire varier le seuil de vieillesse. De même, des événements particulièrement traumatisants peuvent le faire baisser. (cf. Métal, page 257)

## POUVOIRS SUPÉRIEURS

### **Animation de morts-vivant [fluide 2] [activation] [exal lourd] [rare]**

Portée : 25 mètres – durée : 30 minutes

Le pouvoir transforme le cadavre le plus proche en mort-vivant. Prendre les caractéristiques du squelette (page 14 des règles).

Augmentations :

- +30 minutes (1 Qualité)
- Un mort-vivant supplémentaire (1 Qualité)
- Le score d'Effort des des morts-vivants passe à 10 (2 qualités – 1 fois)

### **Biomécanique – cœur [permanent] [rare]**

L'état de mort-vivance du Porteur dure [Pu x5] minutes. Tous les jets effectués par le Porteur sont faits avec un seuil de réussite de 24.

### **Détection du fluide [permanent] [action] [rare]**

Portée : [Pu x5] mètres

Quand il ressent un pouvoir, le Porteur peut faire un jet de Porteur difficile (4) pour obtenir une des informations suivantes, plus une par Qualité : Type de manifestation, Puissance, Distance, Direction.

### **Lévitiation [fluide 2] [activation] [exal lourd]**

Durée : 10 minutes

Une attaque contre le personnage qui réussit avec [Pu / 2] Qualités interrompt la lévitation.

Augmentations :

- +10 minutes (1 Qualité)
- + 1 au seuil de disruption (1 Qualités)

### **Pouvoirs interiorisés [permanent]**

Prérequis : Disparition

Quand l'Arme est sous l'effet du pouvoir de disparition, le Porteur peut continuer à utiliser ses pouvoirs.

### **Rémonition [fluide 3] [activation] [rare]**

Le test d'activation permet de déterminer le degré de clarté du rêve.

### **Téléportation [fluide 3] [activation] [exal lourd]**

Portée : 1000 mètres (lieu connu ou visible)

Il n'est possible de se passer du test d'activation que pour rejoindre un lieu directement visible. Il est possible de pousser la portée jusqu'à 2000 mètres mais le jet de pouvoir subit une difficulté de 2 par tranche de 500 mètres.

Le meneur peut imposer une difficulté supplémentaire si la destination est mal connue.

## CONDITIONS

### **Complexe**

Cette condition ne peut être prise que pour un pouvoir ayant le tag [action] ou le tag [activation]. Utiliser le pouvoir prend deux actions au lieu d'une.

### **Contrecoup**

Utiliser ce pouvoir inflige 2 points de Fatigue au Porteur.

### **Drain**

Utiliser ce pouvoir coûte 1 point de fluide supplémentaire.

### **Exal intense**

Utiliser ce pouvoir ajoute 1 point supplémentaire à l'exal.

### **Stress**

Utiliser ce pouvoir inflige 2 points de Tension au Porteur.

### **Tabou**

Lorsque le pouvoir est utilisé dans des circonstances correspondant au tabou, le Porteur encaisse des points de Tension : 5 points pour un tabou large, 10 points pour un tabou restreint (cf. Bloodlust Métal page 332).

## LIMITATIONS

### **Aversion**

Si le Porteur est du peuple sélectionné ou qu'il essaie d'aider un représentant de ce peuple, la difficulté de tous ses jets augmente de 2.

### **Cauchemars**

Pour une nuit de repos, le Porteur ne récupère que la moitié des cases de Tensions normalement récupérées.

### **Désir atrophié**

Le Porteur encaisse 2 points de tension chaque fois qu'il cède à une pulsion lié au désir sélectionné.

### **Désir exacerbé**

Tous les gains de tensions liés au désir sélectionné sont majorés de 2 points.

### **Désir maximum**

Toute perte de Tension relative au désir sélectionné vaut au maximum 2. L'Arme ne peut pas avoir de Désir minimum sur le désir sélectionné.

### **Désir minimum**

Tout gain de Tension relative au désir sélectionné a une valeur minimum de 3. L'Arme ne peut pas avoir de Désir maximum sur le désir sélectionné.

### **Interdit**

Le Porteur encaisse 2 points de Fatigue chaque fois qu'il brise l'interdit.

### **Liens de sang**

L'Arme préfère les Porteurs appartenant à un peuple donné, ou correspondant à des critères de sexe et d'âge spécifique. Un Porteur de cadran pas avec cet impératif encaisse 1 point de Fatigue tous les matins, après avoir géré la récupération liée au repos nocturne.

### **Obligations**

Tant que l'obligation n'est pas remplie tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec une difficulté augmentée de 2.

### **Parasite**

Les trois premières cases des jauges de Fatigue et de Tension du Porteur sont définitivement cochées. Il ne les récupère que s'il arrête d'être porteur d'Arme.

### **Peur incontrôlable**

Quand le Porteur est confronté à un événement correspondant à la peur incontrôlable de l'Arme, il subit une pulsion de peur 2. Le fait d'être Porteur ne réduit pas cette pulsion.

### **Restriction vestimentaire**

Tant que la restriction n'est pas respectée tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec une difficulté augmentée de 2.

## EXEMPLES D'ARMES-DIEUX

### **Seigneurie**

Arme-majeure - Puissance 3

Épée longue en acier - Personnalité féminine

Menace +3

Défense +1

Avantage : Combat

Aspects :

- L'autorité, froide et dominatrice (style) [Cr]
- Épéiste diplômé de l'école des Droites Lames de Nasvea (mémoire)
- Légiste militaire mandaté par le conseil de fer (mémoire)

Pouvoirs - Réserve 7

- Aspect critique (maj)  
Tabou : pas sur personne d'un rang social supérieur au Porteur (restringé)
- Aura de Désespoir (maj)
- Biomécanique – Œil (min)

Limitation

- Cauchemars

Motivation & désirs

- Être en charge, et surtout ne jamais se laisser marcher sur les pieds
- Connaissance, Richesse

### **Khailsan, l'Arme-Monstre (chagar 160)**

Arme-majeure – Puissance 5

Épée brisée en acier (arme simple) – Personnalité féminine

Menace +2

Défense +2

Avantage : Combat

Aspects :

- Incarnation métallique d'un monstre cracheur d'acide (style)
- Lunatique et téméraire à l'excès (style)
- Esclave en fuite assoiffé de vengeance (mémoire)

Pouvoirs - Réserve 12

- Destruction (maj)
- Dégâts spéciaux à distance : jet d'acide (maj)
- Dégâts spéciaux instantanés : éclaboussure acide (min)
- Empathie animale (maj)
- Réserve de fluide (min)

Limitation

- Désir maximum : Richesse

Motivation & désirs

- Toujours chercher le danger, ne jamais se reposer
- Pouvoir, Violence

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### BLOODLUST / MÉTAL LÉGER V.3 (par François)

**Bloodlust Édition Métal revisité à 100% de rattrapage  
Plus de morceaux de règles en moins et de légèreté en plus !**

N°194 - 08 JUILLET 2020

Troisième Opus sur le Métal Léger V3, avec les règles annexes, pour avoir enfin un corpus complet à tester. Il restera une petite révision des épices à cuisiner, mais le sujet demandera un peu plus de réflexion.

#### SOMMAIRE ET RÉFÉRENCE

Dangers et jet de résistance..	01
Poisons.....	02
Exal et poches de magie	
Tableau d'effet .....	03

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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

## RÈGLES ANNEXES

### DANGERS ET JET DE RÉSISTANCE

Tout effet néfaste susceptible d'affaiblir, blesser, voire tuer un personnage est un Danger. Cela peut être une chute, être poussé dans un feu, une explosion, un rocher qui dégringole, etc.

Un Danger est défini par une difficulté et la compétence à utiliser pour lui résister.

Un personnage confronté à un danger doit dépenser une action pour faire un jet de résistance avec la compétence appropriée.

- Si le jet est raté, il encaisse une Blessure
- Si le jet est une réussite partielle, il encaisse 5 points de Fatigue ou de Tension, selon la nature du danger
- Si le jet est une réussite il s'en tire sans mal.

Le joueur peut choisir de ne pas utiliser d'action pour faire le jet de résistance, mais dans ce cas, la difficulté est doublée.

Un personnage n'ayant aucun moyen de réagir rate automatiquement son jet de résistance.

Un Danger peut être estampillé "mortel". Si c'est le cas le personnage meurt s'il rate son jet de résistance, encaisse une Blessure sur une réussite partielle et 5 points de Fatigue sur une réussite.

Un Danger peut être continu. Cela correspond à une situation extrême qui dure quelques instants, comme un incendie, ou plus longtemps, comme la traversée d'un environnement hostile.

Dans ce cas, le personnage doit faire des jets de résistance avec une régularité dépendant du Danger, jusqu'à lui avoir échappé.

#### Un exemple ?

*Une chute de quelques mètres : Danger 4, Athlétisme*

*Piège déclenché par une dalle de pression : Danger 6, Perception*

*Zone enflammée : Danger 4, Ténacité*

*Explosion d'une caisse d'épices : Danger mortel 6, Athlétisme*

*Asphyxie : Danger 4, Ténacité / minute, jusqu'à être sorti de la zone dangereuse*

*Incendie : Danger 6, Ténacité / minute, jusqu'à être sorti de la zone dangereuse*





## POISONS

Un poison ou un venin a un score allant de 1 à 10. Seuls des poisons magiques (Arme, monstre ou épice) peuvent avoir un score de 6 ou plus.

Un poison peut avoir des effets très différents. Voici quelques options possibles :

- Danger (3+Sco), Ténacité
- Danger mortel (3+Sco), Ténacité
- Danger 4 (Ténacité) / minutes pendant (Sco) minutes
- Cible Neutralisée pendant (Sco x2) minutes. La cible fait un jet de Ténacité pour réduire la durée de 1 minute +1 par Qualité.
- La récupération lors des pauses et repos et divisée par 2 pendant (Sco) jours. La cible fait un jet de Ténacité pour réduire la durée de 4 heures +4 par Qualité.
- La difficulté de toutes les action augmente de 2 pendant (Sco x2) minutes. La cible fait un jet de Ténacité pour réduire la durée de 1 minute +1 par Qualité.

Pour injecter un poison lors d'une attaque (poison de lame, morsure venimeuse, dard, etc.) il faut que l'attaquant inflige une blessure à la cible ou dépense 3 Qualités sur une attaque réussie.

## EXAL ET POCHE DE MAGIE GLAUQUE

L'exal désigne le fluide en mouvement qui tourne dans une zone après avoir été libéré par une Arme-Dieu. L'exal se dissipe en quelques minutes, mais si trop de fluide s'accumule en très peu de temps cela peut provoquer des effets désagréables.

Une poche de magie glauque est ce qu'on obtient quand l'exal atteint un seuil critique et se met à stagner. Une telle poche se dissipe très lentement.

Une zone d'exal ou une poche de magie glauque fait une quinzaine de mètre de diamètre.

Une zone d'exal et une poche de magie glauque sont définies par leur score de fluide mais leur dynamique magique est sensiblement différente.

### Dynamique d'une zone d'exal

Chaque fois qu'un pouvoir avec le tag [fluide] est utilisé, le score de la zone d'exal augmente de 1, ou plus dans certains cas (exal lourd ou exal intense).

A la fin d'une passe de combat où le score de la zone d'exal a augmenté le meneur le meneur fait un jet d'exal. Il lance un nombre de dés égal au score de la zone contre un seuil de réussite de 15. Il est donc inutile de lancer les dés tant que le score n'est pas au moins égal à 3.

Si le jet est réussi, le nombre de Qualités détermine l'effet d'exal qui a lieu (voir le tableau plus loin) et le score de la zone d'exal baisse d'un nombre de point égal au nombre de Qualités.

A la fin d'une passe de combat où le score de la zone d'exal n'a pas été modifié, celui-ci baisse de 1 point.

Hors combat il n'est nécessaire de faire un jet d'exal que si un ou plusieurs pouvoirs, actifs à moins d'une minute les uns des autres, génèrent un score d'exal supérieur ou égal à 3.

### Dynamique d'une poche de magie glauque

Utiliser un pouvoir dans une poche de magie glauque ne modifie pas le score de la zone. C'est la seule bonne nouvelle.

Dès qu'un pouvoir avec le tag [fluide] est utilisé dans une poche de magie glauque, le meneur fait un jet d'exal. Il lance un nombre de dés égal au score de la zone plus le nombre de points d'exal du pouvoir, contre un seuil de 9. Si le jet est réussi, le nombre de Qualités détermine l'effet d'exal qui a lieu (voir le tableau plus loin) et le score de la zone n'est pas modifié.

Il existe deux types de poches de magie glauque : les poches éphémère et les poches durables. Le score d'une poche éphémère baisse de 1 par jour. Le score d'une poche durable baisse de 1 tous les 10 ans.

Qualités	Effet
0	<b>Rien, ou presque -</b> L'air crépite d'étincelles de fluide visibles. C'est sans danger, mais suffisant pour inquiéter tout le monde
1	<b>Effets mineurs -</b> De petits éclairs de fluide crépitent dans la zone. Tous les non-Porteurs encaissent 1 point de Tension.
2	<b>Vortex -</b> Le score d'une zone d'exal double, avant d'en retirer le nombre de Qualités du jet d'exal. Le score d'une poche de magie glauque augmente de 1.
3	<b>Disruption -</b> Tous les effets émanant d'un pouvoir d'Arme sont annulés dans la zone. Un Porteur peut dépenser une action pour faire un jet de Porteur difficile (4). S'il réussit il est capable de maintenir un effet de son Arme qui aurait dû être annulé. Sur une réussite partielle cette action lui fait encaisser 3 points de Tension.
4	Une zone d'exal se transforme en poche de magie glauque éphémère. Le score d'une poche de magie glauque augmente de 1.
5	<b>Éclairs de fluide -</b> Toutes les personnes à moins de 5 mètres du Porteur (lui y compris) subissent un Danger 6, Ténacité. Un Porteur peut utiliser sa compétence Porteur à la place de Ténacité.
6	<b>Brasier -</b> L'air s'emplit de flammèches de fluide. Chaque déclenchement d'un pouvoir provoque une décharge qui fait encaisser 5 points de Fatigue au Porteur. Dans une zone d'exal l'effet dure jusqu'à la dissipation de celle-ci. Dans une poche de magie glauque l'effet dure une journée.
7	Une zone d'exal ou une poche de magie glauque éphémère se transforme en poche de magie glauque durable. Le score d'une poche de magie glauque durable augmente de 1.
8	<b>Brèche -</b> Des esprits errants dans le fluide sont attirés par la zone et peuvent profiter de la brèche pour s'incarner. C'est l'occasion de créer une nouvelle Arme-Dieu, un mort-vivant éveillé ou un monstre éphémère et bizarroïde, etc.
9	<b>Explosion -</b> Toutes les personnes à moins de 10 mètres du Porteur (lui y compris) subissent un Danger mortel 12, Ténacité. Un Porteur peut utiliser sa compétence Porteur à la place de Ténacité.
10	<b>Tempête -</b> Toute la zone est envahie par un déferlement incontrôlable de fluide qui brûle et distord la réalité. Tous les êtres vivants présents dans la zone sont soit détruits soit transformés en monstre déments.

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°195 – 22 JUILLET 2020

Soyons francs : c'est les vacances.

...

Ah vous voulez des détails ?

Bha les vacances quoi.

La chaleur. La flemme.

Tout ça.

En plus, vous devez être trois à nous lire en ce moment. Et je suis large...

...

Vous voulez VRAIMENT un Chagar ?

Bon bah ok...

Mais un spécial « Vacances » alors !

### TANÆPHIS-LES-PINS ? (1/X par Rafael)

Normalement, avec un titre comme ça, les plus habitués à nos délires d'écriture commencent déjà à flairer l'article bizarre. Le 1/x n'est pas rassurant non plus, puisque si nous ne parvenons pas à estimer le nombre d'articles, c'est que nous improvisons vaguement. Rassurez-vous au moins sur ce point : nous n'improvisons pas vaguement. Nous le faisons dans les grandes largeurs. À la louche. À la Louche-Dieu même, avec une compétence-critique-exacerbée-de-sang Improviser [5]. Seulement voilà, c'est les vacances, et c'est une excuse suffisante pour gratter les fonds de tiroirs et sortir les idées d'articles improbables qu'on aurait honte de sortir en temps normal.

Qui le verra après tout ? Vous êtes tous à la plage à regarder les enfants jouer, les gros bronzer, et les mouettes péter.

Cet article vous propose donc un « guide de voyage ». Une sorte de retour sur l'atlas de Bloodlust Métal, en comparant chaque région à des zones réelles de notre monde, la bonne vieille Terre, si banale. À quoi ressemble tel ou tel coin ? Comment l'imaginer, et surtout le décrire.

C'est juste une liste simple de références et d'idées ; ce que nous avons en tête en rédigeant le livre, et en jouant « notre » Tanæphis. Ce sont juste des images, en vrac, pour enrichir et embellir votre continent.

Et on commence par la plage ultime, le coin à touristes par excellence, un coin parfait ou passer des vacances au chaud et bronzer tranquille. Les meilleures vacances de Tanæphis, tout compris, services et épices en supplément.

### LA NATION, PERLE DE L'OUEST, MERVEILLE DU CONTINENT

L'ouest du continent et la Nation sont confondus en un immense bloc que tout le monde imagine cohérent – les Batranobans les premiers d'ailleurs. Hors, il n'y a presque rien de cohérent. Chaque région à son propre look, son feeling particulier, et encore, je ne parle que des apparences.

**Les Terres Roses**, que tout le monde voit comme les Batranobans « de base » ressemblent à une zone tel que le Maghreb. Sec, un poil aride mais pas trop, bien irrigué dès que c'est utile, riche, décoré.

Les villes comme [Taroudant]<sup>(1)</sup> sont parfaites comme style de base, ou la [médi-na de Fès]. Ajouter les variations de [l'architecture Berbère] pour mettre un peu de souffle dans le décor, et vous avez de quoi faire.

Le sud de l'Espagne peut aussi être une bonne référence. La vieille ville de [Grenade] [L'Albaicín] fait une très jolie cité blanche, sous certains angles.

**Les Sources**, seraient faciles à réduire à une version, campagnarde des Terres Roses. Mais n'oubliez pas que Tanæphis fait à peu près la taille de l'Europe. On peut donc varier les paysages et piocher un peu plus loin de nous.

Ainsi, dans notre tête, les Sources, plus rurales et un peu moins touristiques que les Terres Roses, ressemblent à [l'Éthiopie verte]. Les zones les plus verdoyantes de [la vallée de l'Omo] ou de [la vallée du grand rift] donnent de bonnes idées du paysage.

Pour le style urbain ou architecturale, on y trouve bien des morceaux de Maghreb rapporté par les riches Bathras, mais aussi des coins plus anciens ressemblant à la [cité de Gondar] pour les plus riches.

Dans les secteurs un peu délaissés, moins à portée des plantations, on peut même imaginer des traces des premiers peuples ayant vécu ici, et des villages installés autour, comme le [village de Lalibela] et son église enterrée.

(1) Les mot entre crochets vous signalent quelques termes / mots clés à rechercher sous Google image ou un truc du genre, pour visualiser les coins dont nous parlons, et au besoin, les partager avec vos joueurs. Une petite astuce : si vous ne trouvez pas de quoi vous satisfaire, ajoutez simplement « paysage » à n'importe quelle recherche.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



Les déserts forment une bonne part du décor de l'Ouest. C'est aussi une facilité pour le meneur puisqu'un peu tout le monde a de jolies images d'Épinal là dessus. Mais on peut chercher de quoi meubler le truc et rajouter des variantes. Ou simplement, aider les joueurs qui auraient du mal à sortir du banal sable + chameau + palmier.

La base des **Dunes d'épices**, c'est le [Sahara algérien]. Simple, évocateur, plein de dunes avec de jolis cailloux qui dépassent ça et là pour la déco. La zone de [Tassili] donne un bon aperçu des décors, et en y ajoutant [Djanet] ou [oasis] vous verrez que le désert peut être bizarrement varié, voire même très chargé au final.

Pour le côté habitations, [Tataouine village] est un grand classique, à raison. Trop frustré ? Essayez [Ait ben haddou], plus proche d'un nœud commercial Tarek ou même d'une plantation / forteresse de Bathras.

Le **plateau de Kraag** ressemble au [désert d'Atacama], avec sûrement un [Salar] dans un coin ou un autre, et des décors mêlant le sable fin du nord et la pierre brûlante. Dépaysement et point de Tension garantis.

Les **Pierreries** sont un reg rougeâtre et sans relief, donc jetez un œil du côté du [désert d'Arizona / Tucson], pour les pierres, les sables fossilisés, et sur le [désert des Bardenas] pour les formes et l'omniprésence caillouteuse.

Les **Clarières** sont parfaitement représentées par le [Hoggar] algérien, qui se fond parfaitement entre les dunes, le plateau et les pierreries. Vous pouvez aussi glisser entre Kraag et Pierreries une zone ressemblant au [désert blanc égypte]. Ne pas situer une histoire là bas serait presque criminel !

En continuant notre voyage, on arrive dans les feux d'Hélès, dont le côté « corse » de la population n'aura échappé à personne. Pour les décors, nous préférons les paysages un peu plus variés de [Grèce]<sup>(2)</sup>. Entre *AC: Odyssey* et le succès touristique du coin, les photos ne manquent pas. Pensez à chercher plutôt [Grèce continentale], sinon la mer est omniprésente, ce qui colle un peu moins.

Pour les **Rocs-Nègres**, les [Météores grecques] sont parfaits. Jetez un œil à ces paysages et je vous met au défi de ne pas baver à l'idée d'un huis clos dans un de ces villages d'altitude, surtout avec le foisonnement local d'hysnatons, les espions vastokais, les Batranobans loin de chez eux... Comme quoi, il suffit d'un bon cadre.

On repart plein nord, pour finir notre promenade par les provinces humides, souvent oubliées quand on évoque la Nation.

La forêt de la chaîne du sel et la Malemort sont assez proches, ressemblant à la [forêt primaire de Bialowieza], et franchement à beaucoup de forêts denses et naturelles de France. C'est un paysage familier pour beaucoup de joueurs ruraux. Pensez simplement dense et sombre, humide et bordélique. Un peu moins bois de Boulogne, plutôt forêt creusoise, loups et ombres en prime, style [forêt de Chabrière].

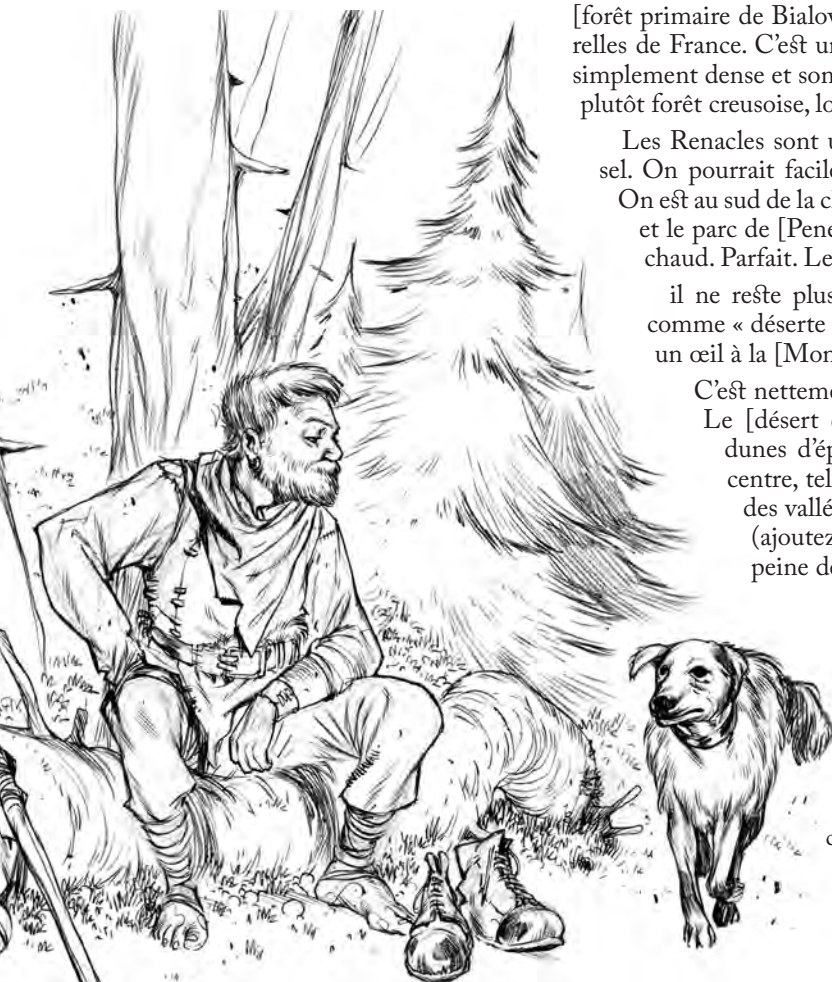
Les Renacles sont un coin bien vert, bien défoncé, en bordure de la chaîne du sel. On pourrait facilement penser « Écosse » mais ce serait un peu trop facile. On est au sud de la chaîne, donc encore en zone chaude. Le nord rural du Portugal et le parc de [Peneda-Gerés] sont bien plus évocateur pour le coin. Vert, tassé, chaud. Parfait. Les locaux sont plus sympas, mais ce n'est pas un exploit...

il ne reste plus que la Sorne à explorer, que nous avons surtout décrite comme « déserte » dans *Métal*. Pas franchement passionnant. Mais jetez donc un œil à la [Mongolie].

C'est nettement plus sexy non ? Et il y a toutes les variations nécessaires. Le [désert de Mongolie] au sud, pour une transition douce avec les dunes d'épices. Les [steppes mongoles] s'étendant à perte de vue au centre, telle que [Selenge/Orkhon]. Enfin, des flancs de montagnes et des vallées encaissées à l'approche des contreforts de la chaîne du sel (ajoutez simplement [Altai]). Voilà comment rendre sexy un truc à peine décrit dans le livre de base.

Et tout ça en deux coups de recherche en ligne, avec un mot clé tout nul. Soyons franc : vous êtes doués. Bravo donc, et à la semaine prochaine.

(2) Ceci n'est ni une provocation ni une agression. Nous ne portons aucun jugement sur la Corse, et c'est simplement la variété des paysages qui nous impose ce choix. Nous adorons la Corse, incontestablement le plus beau pays du monde, parfait en tout points. En espérant que les fous furieux homocides et hargneux du secteur le prendront bien. En toute amitié !



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### L'ÉTÉ DE MES SEIZE ANS (1/2 par Rafael)

N°196 - 05 AOÛT 2020

Le mois d'août commence, et les vacances continuent.

C'est la saison idéale pour mettre en pause les projets bizarres, éviter le stress et se reposer au soleil.

C'est donc pourquoi nous avons lancé notre compte Twitter...

@BadButaJdR

Non. Aucune logique dans le choix de la période ni du nom. Résignez-vous : nous ne faisons jamais rien de logique.

En attendant la rentrée, un nouvel article inattendu, en deux parties. Une nouvelle, pour changer un peu, dont la suite arrive dès la semaine prochaine.

Aucune. Logique.

Et bonnes vacances à tous.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



L'été de mes seize ans a sûrement été le plus long de toute ma vie. Le plus dangereux, également, mais comparé à l'impression de longueur et d'attente, la truille prend un petit côté animé, limite amusant. Jusqu'à ce que des gens meurent en gueulant, du moins.

Bon, du calme. Reprenons au début.

Au début de cette histoire, j'avais presque seize ans. Mon père était le châtelain des Brets-de-Combes. Le village était un trou perdu presque à l'orée des Sangres, à quatre jours de la route des épices. Assez près de la voie pour être vaguement intéressant pour des brigands, mais trop loin pour attirer argent et visiteurs. Le pire des deux mondes, en fait. Nous survivions vaguement en organisant le commerce autour du village. Un ou deux marchés par semaine, quelques convois pour apporter les produits des fermages à la grande route et en ramener des marchandises utiles. Rien de passionnant, mais suffisant pour que les Brets gardent la main sur le secteur.

Le plus dur, c'était de rester à la tête du patelin. Mes ancêtres étaient des nobles. Des vrais de vrais, avec fleuret, thune et esclaves en pagaille. Personne ne se rappelle le « vieux » nom de la famille, mais c'était sûrement très impressionnant et un peu con, comme tous les noms du genre. Lorsque Pôle a commencé à déconner, on était déjà une famille mineure dans un coin mineur. On avait des cousins vraiment riches à la capitale, on faisait tourner les fermes, ils encaissaient le gros des revenus et nous renvoyaient des miettes. Puis la capitale a perdu l'Ouest, puis l'Est, et pendant que les vieilles familles se chamaillaient pour trouver un coupable, le reste de l'Empire est tombé en morceaux.

Aujourd'hui, on règne toujours sur notre petit coin de cambrousse, bon an mal an. Les cousins sont morts depuis longtemps dans un complot où un autre, et nous sommes toujours là. Les guerres et les pillages qui ont ravagé le nord du Zathenais ne sont pas descendus jusqu'à nous. On a bien eu des soucis de Sekekers autrefois, mais mon grand-père était un môme à la dernière récolte de gamines. Les filles du coin sont encore un peu prudentes de nos jours, et elles portent un poignard dès leurs six ans. Ça donne un peu de piquant à la drague et « ça fait des garçons bien polis » comme dit ma mère.

Du coup, on n'était pas malheureux, mais pas forcément utiles non plus. Quand tu regardes bien, le châtelain, c'est un truc dont on se passe facilement dans un village tranquille. Mais L'Empire ne devait pas être un truc si mauvais, parce que l'habitude tient encore après tout ce temps, et mon père est encore à son poste. Des fois je me dis qu'un ancêtre un peu couillon aurait pu tout foutre en l'air, et que j'aurais pu naître fils de planteur de choux, sans connaître toute cette histoire. Pas sûr que ça aurait été pire, mais tant pis pour les choux.

Bref, tout n'allait pas si mal, jusqu'à la venue des Furets.



Le nom de « Furets » leur venait sans doute d'un conte zathenais, mais personne n'est d'accord sur lequel. En tout cas, un fabliau où les furets sont malins et rusés. Pourtant la variété qui nous tomba sur le râble s'avéra du genre gros cons, brutes stupides et salauds vicieux. Le genre de bandits forestiers plus effrayés par l'effort et le travail que par la vue du sang. Alors, pour survivre, ils s'attaquaient à n'importe quel village plus prospère que le trou à rats dont ils étaient sortis.

Au début ils détroussèrent des fermes isolées ou des marchands de passage. Les gens se méfièrent vite, et mon père embaucha une bande de routiers pour surveiller les chemins. Il y eut quelques échanges de coups, des flèches dans le gras, et une paire de pendus. En quelques nuits, les furets regagnèrent les bois pour lécher leurs blessures. On trinqua à la réussite de nos gars, et je pris même ma première cuite cet automne-là. L'hiver suivant, quand ils revinrent et brûlèrent la ferme des trois gros, familles comprises, on comprit que ça serait un sale hiver.

Les saloperies durèrent jusqu'au printemps, comme le froid et la pluie en fait. Un matin, on retrouvait une carriole brûlée au bord d'un chemin, un voyageur égorgé, ou un entrepôt vidé. Alors le soir, on pendait un bandit attrapé aux bois, on brûlait un bosquet où ils avaient leurs habitudes, ou on les mettait en fuite à coup d'arbalètes. Mon père réussit enfin à établir une garde commune et des patrouilles pour les trois hameaux les plus proches ; un truc que lui refusait le conseil du village depuis des années. Comme quoi on nourrit mieux son dogue quand le renard rôde. Ou les furets, en l'occurrence. Ça marche aussi.

Avec les beaux jours, ils devinrent plus mobiles, plus nombreux aussi. Il y eut moins d'attaques, mais plus efficaces. Ces salauds là étaient en train d'apprendre peu à peu. Un gosse qui découvre comment faire des trucs, tout le monde adore ça. C'est naturel. Mais quand un bandit se met à se tenir debout et ne trébuche plus qu'un coup sur deux, c'est nettement moins mignon.

Vers la fin du printemps, on était en guerre ouverte, et mon père en était à réunir de l'argent pour embaucher une compagnie mercenaire. Le village avait doublé de volume, à mesure que les fermes du coin se vidaient. On levait en urgence un muret de protection autour des champs extérieurs, et tout le monde savait que ce serait bientôt la « muraille » extérieure officielle des Brets.

On vit même un cirque s'installer au village. Ils étaient tombés sur les Furets en ralliant la route des épices. La bande les avait délestés de leurs bêtes, de leur argent, de tout ce qui était vaguement doré et d'une danseuse un peu trop jolie. Deux adolescentes acrobates n'avaient dû leur survie qu'à une prompte retraite sous une carriole, où elles avaient assisté à tout en silence. Hors des spectacles, je les apercevais souvent au village, toujours cachées dans un coin, souvent sous des étals ou des carrioles. En sécurité, pour ainsi dire, au cas où tout recommencerait.

C'est aussi à ce moment que je me suis mis à entendre Galea.



Comme toutes les légendes que me racontait ma grand-mère, tout commençait par un rêve. À bien y réfléchir, maminette n'aurait sûrement pas approuvé celui-ci. Trop de gens bizarres, trop d'alcool, et pas assez de culottes pour tout le monde. L'intrigue du rêve était un peu fouillis, un peu tordue, mais l'intrigue était surtout à base de « *combien de messieurs peut-on introduire dans telle ou telle demoiselle avant qu'elle réclame grâce* ». Et il y avait une voix. Une jeune fille qui me parlait, me désignait des couples, des scènes « intéressantes », ce genre de choses.

À un moment je me tournais vers elle, sans être bien sûr d'où elle était, ni de qui elle était.

- Tu sais, tout est un peu « intéressant » pour moi. Je suis encore... puceau. Donc tout ça est plutôt nouveau pour moi.

Il y eut un silence, puis un hoquet de surprise.

- *Tu me réponds ? hoqueta-t-elle. Je veux dire tu me parles ? À moi ? Mais...*

- Pardon, je croyais que tu me parlais, même si je ne sais pas bien où tu es en fait. Navré si j'ai fait une gaffe. Est-ce que... mais c'est un rêve non ? Tout ça ?

Nouveau silence, où je cru entendre un écho de sanglot, mais plus surpris et tendu que triste.

- *Oui, c'est un rêve, répondit-elle. Et je croyais que tu n'étais qu'un personnage. Un souvenir de la grande Pôle, et de ses fêtes. Est-ce que tu es... vivant ?*

- Bah je crois. Je suis Perlin d'Asquier, fils de Grisin d'Asquier des Brets-de-Combes. J'étais vivant en allant me coucher, donc même si les choses sont un peu compliquées en ce moment, je doute d'être mort, là. Ou alors ce ne serait pas de chance. Mais toi, tu es qui ?

Une pause. Et je cru presque que le rêve étant sorti de son cours naturel, j'allais me réveiller. C'est ce qu'on fait dans ce genre de circonstances, non ?

- *Je suis Galea. Je suis l'Arme-Déesse de Huguelin de Pôle, cinquième Empereur et Maître de tout Tanæphis. Je suis...*

Elle étouffa un nouveau sanglot, comme la goulée d'air d'un noyé perçant la surface de l'eau à la dernière seconde. Je ne sais pas ce qu'elle essayait de dire, mais elle était clairement aussi surprise que moi ; choquée de trouver un interlocuteur aussi, et pressée de parler. Pas pressée, non. Avide.

Sauf que de mon côté, la surprise me réveilla.

Je me redressai dans mon lit, dans le vieux donjon, suant et tremblant comme une feuille. Je me souvins d'un coup des histoires sur les Armes-Dieux de mon oncle Jehan. Ces histoires horribles où un Dieu de métal s'empare d'un homme, en fait son jouet et le broie pour son seul amusement.

Je me rappelai aussi des cours de mon vieux précepteur sur l'histoire des Empereurs-à-l'Épée, qui avait failli abattre pôle. Comment les Mansards les avaient chassés et avaient rendu Tanæphis aux hommes. Lesquels hommes avaient ainsi prouvé qu'ils étaient capables de ruiner l'Empire comme des grands, sans aide divine ou magique.

Je passais une journée horrible, à repenser à tout ça. Je maudissais l'oncle Jehan, le vieil Ambroise, les conteurs de passage et tous ceux qui m'avaient aidé à bâtir ce conte et à gâcher ma nuit. Je me demandais un moment d'où venaient la partouze et la fille du rêve. Mais je venais d'avoir seize ans, la réponse était donc évidente. Le seul moment, ou je ne pensais pas vaguement aux filles, c'était quand je me tapais sur un doigt avec un marteau. Puis je suçais mon doigt pour chasser la douleur, je me demandais ce que ça ferait si une fille le faisait, et c'était reparti. En bref, je passais une mauvaise journée, retournai me coucher, et m'endormis comme une masse.

- *Bonsoir Perlin. Excuse-moi pour hier soir. Je crois que je t'ai fait peur.*

Je me réveillai aussitôt.



Autant vous dire que le lendemain soir, en me couchant, je n'en menais pas large. J'avais un moment envisagé de parler de ces rêves. Mais quel que soit l'interlocuteur, commencer une conversation par « *C'était dans un rêve avec des filles nues et des tas de petits fours* » et finir par « *et donc une Arme-Dieu appartenant à un empereur me parle* », ne paraissait pas très sérieux.

Je me suis donc couché, sans grand espoir, et au milieu de la nuit, la fatigue, la lassitude et un demi-pichet de prune finirent par avoir raison de moi.

Elle était là, assise sur un muret du haut-jardin du castral. C'était l'automne, ma saison préférée, et elle ressemblait à une des jeunes acrobates. Je me demandais pourquoi je la reconnaissais, alors que je les avait à peine aperçues.

- *Tu les as vues, dit-elle, et tu t'en souviens plutôt bien. Tu as même rêvé d'elles deux, il y a quelques nuits.*

C'était une déduction logique. J'avais probablement sursauté en la reconnaissant. Rien de surprenant à ce qu'elle ait compris à quoi je pensais. Je chassais donc l'impression qu'elle lisait mes pensées, et tentais de me donner une contenance.

- *En fait, je ne lis pas vraiment tes pensées. C'est plus immédiat que la lecture, plus directe. Je les entends, et je les comprends, sous-entendus et biaux compris.*

Je tombai de cul sur un banc à quelques pas d'elle.

- Mais c'est extrêmement bizarre non, m'entendis-je répondre ? Je veux dire c'est normal pour une Arme de faire des trucs comme ça ? Et pourquoi moi ? Et tu es qui, et où ? Et qu'est-ce qui se passe ?

Elle éclata de rire. D'un joli rire un peu triste, mais clair et frais. Je m'arrêtai brusquement en sentant mes pensées dériver vers sa beauté, et envisageant déjà des images aussi gênantes que sympathiques, me rappelant bien qu'elle entendait - pas exactement mais pas loin - tout ce qui se passait dans ma tête.

- *En fait, je ne suis pas vraiment « elle ». Ou disons plutôt que je suis elle, mais juste ici, avec toi. Du coup ça ne me gêne pas vraiment. Je suis juste tellement heureuse d'avoir quelqu'un avec qui parler. Je peux te proposer un accord ?*

Pas vraiment sûr de la direction de la conversation, je m'accrochai à l'idée que ce n'était peut-être qu'un rêve, et acquiesçai d'un hochement de tête.

- Ou alors c'est mieux si je parle vraiment, ajoutai-je brusquement ? Je veux dire c'est plus clair peut-être ?

Son rire résonna encore, décidément très plaisant.

- *Oui, parle s'il te plait, dit-elle d'un air presque affamé. J'ai envie d'entendre quelqu'un. C'est même l'idée de tout ça en fait. Je veux comprendre pourquoi je t'entends. Ce qui se passe, et où on est. Je veux que tu me racontes tout ce que tu sais, et que tu m'écoutes. Je veux un public, un ami, et je veux t'entendre. Et en échange ...*

Je la regardai, pendant qu'elle hésitait, encore un peu perdue dans toute cette histoire, mais déjà suspendu à ses lèvres. Elle sourit d'un air amusé et ses mains caressèrent le bas de sa jupette.

- *En échange, je te montre ce que tu n'as jamais « vraiment » réussi à voir ?*

Je passais les quelques secondes qui suivirent à prier pour ne pas me réveiller en sursaut, les minutes suivantes à rire avec elle de sa plaisanterie.

Mais je ne me réveillai que le lendemain matin, dans un monde où tout avait changé.

*(Suite et fin la semaine prochaine...)*



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### L'ÉTÉ DE MES SEIZE ANS ( 2/2 par Rafael )

N°197 - 12 AOÛT 2020

Comme promis, suite et fin de notre grande saga de l'été.

Une saga en deux épisodes, mais bon. Pas si grande donc. Le côté estival est bien là, au moins. Un élément sur deux, c'est pas si mal. Un succès selon nos estimations et un sondage interne.

Comme le disait ce cher Gimli :

« Le vrai secret pour réussir, c'est d'avoir une définition flexible du concept de réussite »

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



Vous vous souvenez de votre toute première nuit avec une fille que vous aimez ? Non, je ne parle juste pas de cul - bande de polars - ni de votre rencontre avec bobonne. Je parle de cette nuit un peu bizarre, où vous avez découvert que les femmes - ou les gars, kif kif - étaient une race à part, surtout pris un par un.

En général, ça ressemble à ça. Pour commencer, on a un plan bien défini, et on s'aperçoit vite que rien ne se déroule comme prévu. On s'embarque dans des discussions sans fin, et on cause jusqu'à des heures indues, planqué dans un coin sombre. Vers le milieu de la nuit, on se rend compte de la situation un peu spéciale, mais on n'ose pas casser l'ambiance. On attend une minute que l'autre se rende compte lui aussi. Comme il fait sûrement pareil, on continue à causer de tout et de rien. Et c'est mieux, au final. Un peu avant le lever du soleil, on essaie de se papouiller un brin, ou de glisser un patin, mais tout le monde étant crevé, une langue finit vaguement dans une oreille mais on en rit. Sincèrement. Le truc le plus nul du monde. Le plus sexy aussi. Et pourtant je ne suis pas branché oreille. Elfes exceptés. Les oreilles d'elfes, c'est à part.

Le lendemain matin, on est amoureux pour un temps, ou ami à vie.

Idéalement, les deux.

Galea et moi, ça a été pile comme ça. Sauf que pour une Arme-Dieu - Déesse, pardon, elle insiste vraiment sur ce truc - une nuit c'est carrément plus long que pour un homme. Je veux dire que causer avec une Arme, c'est rapide. Genre vraiment plus rapide. Plus dense, plus direct. Plus réel aussi.

Et elle ne m'a pas juste raconté des trucs. Elle me les a fait vivre. Rêver, plutôt, pour être tout à fait exact. J'ai vécu ses années à Pôle, et le faste de l'Empire des origines. J'ai vu la cité blanche et les palais. Tous. Même LE palais. On a beau raconter que c'est grand, voir une cité d'un polac de large au plus étroit, et des palais suspendus dans le ciel, c'est impressionnant. Surtout quand on est habitué à des maisons à un étage et qu'on est tout fier de son castel à trois escaliers.

J'ai vu ses voyages dans le Centre. La première Bigett superbe et intacte bien avant les Piorads, les premières tours de Zathos, étranges à mes yeux, presque batranobanes d'allure, mais si dérigionnes pourtant. Quand je lui racontais que la cité avait brûlé, elle pleura un moment et se blottit contre moi.

Jeu un moment de trouble en réalisant que je tombais doucement amoureux d'elle. Quelle histoire pouvait exister entre une Arme et un humain ? Et puis la jeune fille contre moi n'était qu'un reflet, un emprunt en quelque sorte, pas vraiment... Elle.

Une Déesse, bordel. J'étais en train de tomber amoureux d'une Déesse.

Elle sentit mes pensées. De nouveau : un adolescent de presque seize ans. Pas besoin de grande magie pour deviner mes pensées. Mais je ne m'attendais pas à la suite. Elle fut timide. Presque effrayée. La première nuit, nous nous « contentâmes » de discuter, en observant des couples dont elle se rappelait. Des amants surpris, des grandes fêtes de Pôle, des artistes sur scène. Nous observions, imaginions, chauffions en douce en échangeant des regards gênés. L'équivalent « Arme » des tripatouillages maladroits. Le meilleur souvenir de ma jeune vie.

Au réveil. Si le ciel avait été vert, les nuages rouges, ou si mon père avait arboré une paire de cornes de Formoiré, cela aurait tout de même été un événement secondaire. J'étais éperdument amoureux et je n'avais plus qu'une idée. Retrouver mon aimée.

Je m'aperçois en relisant ce compte-rendu que j'ai oublié d'aborder cet aspect du problème. Même après tout ce temps, je reste le même crétin amoureux.

Galea et moi, en essayant de comprendre ce qui nous arrivait, avons levé un soucis majeur. Les derniers souvenirs de ma Déesse remontaient au début de l'Empire. Depuis, ce n'était que des rêves et fragments de pensées vagues. Elle se souvenait de son dernier Porteur : l'Empereur Huguelin, qu'elle avait accompagné de son premier jour sur le trône à son assassinat. Vingt ans d'intimité et de faste. Vous avez déjà détesté un rival mort depuis des siècles ? Essayez-donc. En particulier comme première expérience. Nœuds au cerveau et maux de ventre garantis.



Après cela un grand trou noir. Un néant sans un murmure, de plusieurs siècles.

Les Brets-de-Combes ? Elle n'en avait jamais entendu parler. Notre famille ? Je n'en avais même pas le nom ! Et surtout, pourquoi arrivais-je à l'entendre alors qu'elle n'avait jamais réussi à contacter personne ? Une Arme sans Porteur lié - elle employait l'expression « privée de main » et je trouvais ça charmant - est en mesure de parler à tout humain à un jet de flèche d'elle. Elle ne sentait personne à sa portée.

Jusqu'à cette nuit.

Jusqu'à nous.



Puisque les Brets étaient pour ainsi dire en guerre, mon père occupé à gérer ladite guerre et le bordel ambiant, mes professeurs réquisitionnés pour des tâches plus utiles que les leçons, j'étais libre de mes mouvements.

Je commençais par me demander où un fâcheux pourrait cacher une Arme-Dieu dans le secteur. Trois endroits évidents au village : la fontaine commune, les Tours et bien sûr, le Haut-Castel. Le reste des bâtiments était trop récents ou n'avait pas les fondations ou les caves nécessaires. Notre supposition était alors qu'on avait voulu la dissimuler un moment, mais que le voleur était mort – assassiné sûrement, ou victime d'un accident stupide et aussi douloureux que possible – la laissant finalement là, trésor ignoré de tous.

Il ne me restait plus qu'à la dénicher et à, littéralement, mettre la main dessus.

Je me fichais de devenir le Porteur d'une Déesse, à ce moment-là. Je n'étais ni ambitieux, ni orgueilleux. J'étais juste amoureux.



Même si on appelle l'endroit « la fontaine », il s'agit en réalité d'une pièce d'eau autour de laquelle s'organisait le plan original des Brets. Une sorte de petit étang aux bords dallés. Sur les rives, on trouve quelques bancs, un coin promenade datant de mon arrière-grand-mère, un lavoir public, et la perche aux noyés. La perche était une invention sordide d'un aïeul quelconque. Un instrument de torture ou d'exécution, désaffecté bien sûr. Mon grand-père avait voulu la retirer. Le village avait protesté. Allez comprendre.

Une expédition dans les archives du château m'apprit que des récurages réguliers avaient lieu, tous les demi-siècles environs. À chaque fois que l'endroit devenait insalubre, en fait. On détournait la rivière à hauteur du Bois-de-Rechamps, en inondant le secteur, et on vidait l'étang afin d'en nettoyer le fond. On aurait sûrement trouvé Galea depuis le temps. Mauvaise piste.

Les Tours sont le bouge local, la salle commune et les locaux du conseil. Tout ça à la fois. C'est aussi l'ancienne demeure de ma famille, abandonnée lorsque nous fîmes bâtir le Haut-Castel. L'endroit était donc ancien, grand et compliqué à souhait. Je fis preuve de beaucoup d'ingéniosité pour interroger tout le monde à son sujet. Puis j'arrêtai de me montrer malin et je me contentai de lancer les gens : c'est incroyable comme les vieux aiment vous raconter des histoires d'antan. Effrayant même. J'appris donc tout sur les Tours ; les cents histoires sombres, amusantes, glauques ou émoussillantes, qui s'étaient déroulées là.

Le fait que ma famille ait offert les Tours au village était encore porté à notre actif, sauf lorsque mon père et le conseil discutaient de mesures impopulaires. C'était alors un sujet tabou. Étrange, mais pas étonnant quand on connaît les gens d'ici. Je compris plus de choses sur la politique locale, les magouilles et les hypocrisies polies, durant les semaines où j'enquêtai sur les Tours qu'en plusieurs années avec Ambroise. Ce n'est pas un reproche au vieux précepteur. J'étais simplement plus réceptif, plus intéressé. J'appris entre autre que les légendes locales ne sont souvent que cela. Les vénérables caves des Tours, dont les gamins faisaient des gorges chaudes, étaient supposées s'étendre sous la moitié du village. Le « vieux châtelain », expression désignant sans précision n'importe lequel de mes ancêtres trop mort pour venir se disculper, s'en était servi autrefois pour visiter ses maîtresses discrètement. Il croisait sûrement les prisonniers innombrables disparus dans ses cachots secrets, les monstres dissimulés dans des oubliettes sans fond, et les enfants enlevés par son épouse et sacrifiés au néant ; ce genre de contes méchants, stupides et indémodables.

En réalité, quand le Château fut bâti, les Tours étaient prêtes à s'effondrer. Les caves existaient bien, mais nettement moins impressionnantes que dans les contes. Pour finir, on les avait comblées pour renforcer les fondations et tenir les bâtiments supérieurs. Je ne trouvai aucun plan, mais une vieille archive poussiéreuse d'un maître-artisan venu de Mah'ien faisait le détail des travaux dans les caves.

J'ai ainsi deux certitudes : et d'une, le chantier fut d'une telle étendue qu'on aurait forcément retrouvé Galea si elle s'était trouvée là ; et de deux, les mah'iennais sont des voleurs sans scrupule. Je ne suis pas doués en mathématiques, mais les trucages dans les comptes auraient dû valoir la corde à ce maçon-là. Un peu tard peut-être ?

Ne restait donc que le Haut-Castel. Évidemment le bâtiment était beaucoup trop récent, mais il avait été bâti sur les ruines de la vieille tour de guet, elle-même posée sur une rocaille imposante. Le Cal-de-l'ours, comme le nomment encore les vieux, était un éperon rocheux, jaillissant de la plaine, comme il y en a tant dans la région. Émoussé par les années, il était l'obstacle sur lequel s'était formé l'étang qui devint la fontaine commune. Quelques maisons s'installèrent, un tour de guet suivit, et les Brets-de-Combes étaient nés.

Si je ne me trompais pas, il devait y avoir une caverne ou une crevasse dans le roc, une réserve sous la vieille tour ou une cave secrète. En bref, un endroit où une Arme reposait depuis bientôt huit siècles. Mon Arme. Ma déesse.



La journée, je fouillais, je lisais, je retournais chaque pierre et je dénichais des rumeurs par dizaines. Mais les indices étaient minces et le résultat toujours lointain.

Je n'entendais pas sa voix. Sa voix d'Arme, réelle et pas juste en rêve. Même en visitant chaque ruelle, en collant mon oreille à chaque mur. Je suis encore surpris que personne ne remarqua mon manège. J'avais sûrement l'air d'un idiot – ou d'un fou, plutôt – mais tout le monde était si occupé avec les Furets, les patrouilles et les marchés à tenir en main malgré tout cela, que je passais inaperçu dans la pagaille.

Jeu même accès au Castel entier, quand mon père déménagea aux Tours. Entre les affaires urgentes, les choses à voir avec ses subordonnés, et les discussions tendues avec le conseil du village, il y passait de toute façon la moitié de ses nuits. Ma mère le suivit sans s'inquiéter de moi, ravie du changement d'air. Ce fut sûrement ma seule déception à cette époque, mais j'avais une autre femme en tête.

Heureusement, je retrouvais Galea chaque nuit. Parfois pour un long rêve partagé, où nous parlions de mes recherches, de mes avancées ou de mes frustrations. Parfois, elle n'était qu'un regard, observant mes rêves, apprenant à me connaître. J'étais alors aussi craintif qu'exalté : craintif de la décevoir ou de lui paraître fade ; exalté qu'elle s'intéresse à moi, et que ma passion soit partagée. D'autre fois enfin, je fus le regard. Espion, invité et accepté, dans ses souvenirs. Je vis des paysages, des villes, des gens, et toutes sortes de spectacles magnifiques et étranges.

Une nuit particulière me reste, qui changea tant de choses. J'avais enfin seize ans et l'été était revenu. Mon dernier été d'enfant. Le dernier aux Brets-de-Combes.

Je me couchai tard, après une longue discussion avec une voyageuse réfugiée aux Tours. La dame m'avait fait un gringue assez féroce, espérant sûrement une récompense en échange de ses faveurs. Je n'avais pas ce genre d'argent de poche, et j'étais de toute façon trop amoureux pour l'envisager. Je me couchai donc seul, mais dans un état un peu différent de mon habitude. Dès que je retrouvai Galea, j'orientai la discussion, et tentai bientôt de lui voler un baiser. Nous étions restés très sages jusque-là, sans que cela me gêne pour toutes sortes de bonnes raisons ; intimidé tout d'abord, occupé par la chasse ensuite, trop épuisé souvent pour que l'idée me vint. Ce soir-là, elle me vint pourtant. Elles se bousculèrent même. Des tas d'idées, roses, chaudes, moites. Des idées adolescentes, maladroites et baroques.

Elle me repoussa.

Pas méchamment, ni brutalement, mais je sentis mon cœur se déchirer. Nous étions alors sur le muret d'une tour, semblable à la vieille tour de guet. Une version que j'avais imaginée à partir de dessins d'époque et d'un vieux chant du village. Je reculai un peu, et m'assis à un pas d'elle, sur mes mains. Autant me contrôler un peu et ne pas être ruître en plus de ridicule. Je cherchais encore mes mots quand elle parla. Comme souvent, elle ressemblait à l'une des deux sœurs acrobates. Je les évitais autant que possible en journée, pour ne pas trahir mon trouble, et je savais déjà que je les éviterais encore mieux demain.

*- Ce ne serait pas correct. Ni pour nous deux, ni pour... elle, dit-elle en se désignant du doigt. Je sais que tu es mal à l'aise avec ces filles, parce que j'emprunte leur apparence. Tu imagines si on... fait des trucs ? Je veux attendre que tu me trouves. Je te veux... juste pour moi. Sans artifice. Et pas en rêve. En vrai.*

Je sentis une chaleur m'enflammer. Et dire que je croyais l'aimer avant cela. Imbécile de gamin inconscient. Je m'embrasais.



D'une voix timide, elle ajouta ces mots terribles.

- *Je peux te faire rêver de trucs un peu chouettes si tu veux. Te montrer des trucs sympas. Avec Huguelin on a eu des filles magnifiques. Je peux te faire voir ça. Tu veux ?*

Un torrent glacé me saisit.

J'aimais toujours autant Galea, à jamais, mais j'espérais de toute mon âme qu'Huguelin était tombé dans le Néant le plus glacé. Un Néant à la mesure de ma haine. Dire « jalousie » serait sûrement plus exact, mais on ne réfléchit pas à ces finesses quand la tête ne fait que la moitié du travail.

J'abrégeai la discussion aussi vite que je le pu, sans la vexer ou révéler mon trouble.



Les choses s'emballèrent à partir de là. Je n'avais plus la patience pour être discret, et je pensais savoir où elle était. Il était temps de finir le travail.

Je visitai les caves du castel, et je fis le tour des fondations. J'examinai chaque mur, chaque pilier. Si je dis chaque pierre, j'exagère peut-être, mais ce n'est pas certain. J'étais obsédé. Amoureux. J'étais plus qu'un gosse découvrant tout cela. J'étais un adorateur impatient de trouver sa Déesse.

Mon père m'impressionnait encore, à cet âge-là, comme une figure de géant. Austère, il faisait de son mieux pour rester accessible et aimant, mais ses charges étaient nombreuses. Je m'assis pourtant un soir dans son bureau, et décidai de l'attendre. Il négociait ce soir-là une rallonge sur le budget des patrouilles. Le conseil traînait les pieds, mais la mort d'un fils du vieux maître-boulangier, la semaine précédente, avait terrorisé quelques votants. Que les Furets s'attaquent aux paysans et aux voyageurs, c'était une chose. Mais le fils d'un notable s'était fait massacrer au retour d'une expédition commerciale. Cela changeait beaucoup de chose.

Je savais qu'après la réunion, il passerait au Castel pour chercher des affaires et vérifier des registres. J'étais décidé à tout lui révéler, et à lui exposer mon plan. J'avais peur, mais c'était ma première décision d'homme. Pour Elle. Pour nous. Je m'assis dans un fauteuil, ramassai un livre et pris mon mal en patience.



Je me trouvais dans ma chambre, et Galea était assise en face de moi.

- *Alors ? Qu'est-ce qu'il a dit ? Est-ce qu'il est d'accord ?*

- J'ai dû tout lui raconter, en détail. Je me suis couché juste avant l'aube. Normalement, je ne me serais même pas couché, mais mon père a ordonné qu'on fasse silence dans tout le castel, pour que je sois sûr de trouver le sommeil. Pour te voir.

- *Oh ? Alors il a compris ? Il est d'accord ?*

- Ca va être... un peu plus compliqué que prévu.

Son visage se tendit, ses yeux s'écarruillèrent, et elle parut au bord des larmes. Mon cœur se serra devant sa réaction.

- Mais je pense qu'on peut y arriver. Je lui ai raconté notre plan, et la façon de procéder. Il est d'accord avec la plupart de nos estimations. Il pense que tu es bien là où on le pense. C'est le seul endroit logique d'après tout ce que l'on sait.

Donc il faudra directement crever le flanc du Cal-de-l'ours, et mettre des soutiens de terrassement sous tout le flanc droit du Haut-Castel pour éviter l'effondrement. On arrivera directement dans les restes de la vieille tour, sous les zones comblées.

Il faudra une trentaine d'hommes solides pour ça, et des gens pour déblayer et masquer le chantier. Les hommes de mon père formeront le gros de la troupe, et feront l'extraction. Pendant ce temps-là, des habitants du village, déguisés, patrouilleront le long du nouveau mur, masquant l'absence des soldats.

Tant que personne ne s'aperçoit du stratagème, on pourra travailler sans compromettre la sécurité du village. Mon père estime que le chantier prendra trois jours. Trois jours à tenir sans que les Furets comprennent, et donnent l'assaut sur des Brets sans défense.

- *Mais lorsque vous m'aurez trouvé, tu me porteras. Et vous aurez un porteur d'Arme parmi vous. Nous serons enfin ensemble, et...*

- Non. On ne fera rien de tout ça. Je suis désolé.

- *Quoi ? Mais pourquoi ? C'est pourtant la meilleure solution !*

Le choc la rendait encore plus jolie. J'étais à la torture de la maltraiter ainsi.

- Parce qu'Huguelin de Pôle n'existe pas. Je suis navré.

Elle resta silencieuse un moment, comme stupéfaite.

- *Mais... quoi ? bien sûr qu'il a existé ! C'était mon meilleur ami et mon...*

- Non.

Elle étouffa un sourire incrédule. Je manquais d'éclater de rire devant sa déception.

- *Mais je suis certaine que...*

- Qu'il y a eu un Huguelin de Pôle ? Oui, j'avais la même impression, et pourtant je ne le trouvais pas dans les livres d'Ambroise. Le *Dit-des-grandes-familles* et *Les règnes magnifiques* : aucune trace. Et puis je me suis souvenu. C'est l'Empereur dans la pièce de Morgan-le vieux. Un classique : *La Grâce des anciens*.

- *Oh merde, une pièce de théâtre, c'est vrai. La boulette !*

Elle éclata de rire. Son erreur était trop manifeste, trop évidente. Inutile de nier, de jouer l'innocente. Elle se remit aussitôt, et me regarda avec franchise. J'étais au comble du bonheur. Exactement la réaction que j'espérais.

- *Un sacré coup de chance pour toi, et une déveine pour moi.*

- Une déveine ? Une punition tu veux dire. Tu t'es servi de lui pour me faire tourner en bourrique et me retenir lorsque je devenais trop pressant. Tu m'as torturé avec cette saleté de marionnette, et ton plan se détricote à partir de là.

- *Mon plan ? Qu'est-ce que tu sais de mon plan ?*

- Je sais que tu bosses pour les Furets.

Elle se tut cette fois. On ne peut pas gagner à tous les coups. Amusée, elle me tira la langue d'un air de peste.

- Le plan qu'on a mis au point est trop beau, trop pratique. Les trois quart des soldats des Brets occupés à chasser la chimère, et les murs ouverts aux quatre vents ? Une trop belle occasion, en échange d'une trop belle histoire. C'est du grand art. Des rêves, vendus à la bonne personne, au bon moment.

Elle sourit, flattée du compliment.

- C'est une méthode courante, continuais-je ? On parle toujours des Armes brutales, des terrifiantes, mais tu es bien plus amusante.

- *Mes sœurs n'ont pas mon don ni ma science des rêves. Je suis unique, dit-elle avec un sourire de chatte. Mais je vais tout de même devoir courir, je suppose, pour échapper aux hommes de ton père.*

- Pourquoi ? En réalité, toi et ton Porteur êtes attendus pour le petit-déjeuner, aux Tours, demain matin.

Cette fois-ci, elle resta silencieuse plusieurs battements de cœur.

- *Continue, sale petit poseur, ou je te montre un cauchemar...*

Elle souriait encore comme une chatte. Juste pas le même genre d'animal.

- Je pense que mon père a mis des guetteurs à portée des baladins et qu'il les tient à l'œil, mais je ne crois pas que cette fille soit ta Porteuse. Je pense que tu as vu que je la reluquais en douce, et que tu t'en es servi.

- *Très malin. Ou pas. Et donc, cette histoire de petit-déjeuner ? Que bricoles-tu ?*

- Tu te plais comme brigand ? Comme Furet ?

- *Je ne suis pas un Furet, je suis une Arme, une Déesse ! Tu me parles à Moi gamin, pas à un crasseux des bois.*

Je ravalai un cri de joie. Elle s'en aperçu et parut étonnée.

- Bien. Dans ce cas réfléchis en Arme, extérieure, plus grande que nos petites bagarres et nos morts du jour. Je ne prétend pas savoir comment pense une Arme-Di... une Arme-Déesse, mais je sais comment pense un châtelain. On me forme à ça depuis des années. Je sais que depuis le début du conflit, mon père a eu plus de concessions des vieux du conseil qu'en des années. Je sais qu'il aime ça, mais qu'il travaille avec un œil vers les bois pour vous surveiller, et un vers les Tours et le conseil.

Et je sais que le fils du maître-boulangier, celui dont le meurtre a fait si peur à tout le monde, est mort d'un coup de dague dans le dos. Le tabassage qui a suivi, c'était de la poudre aux yeux. Je parie que les Furets seraient surpris de se voir reprocher ce cadavre ci.

- *Tu as des talents de médecin ?*

- Non, mais je connais le castel depuis des années, et une bonne amie à moi m'a fait fouiner dans tous les coins ces derniers temps. À trop traîner dans l'ombre, on entend des choses...

- *Et tu vas où avec tout ça ?*

- Tu sais d'où venaient les premiers Empereurs ?

Elle éclata de rire. Ce nouveau changement de sujet aurait pu la mettre en rage. Elle s'amusait. J'étais en train de gagner.

- *Je sais tout et bien plus sur le sujet. Et quand je ne m'embrouille pas entre les magnifiques culs royaux réels et ceux inventés par les poètes, je m'y retrouve assez. Continue.*

- C'était des soldats. Des chefs de guerre. Des malandrins plus à l'aise une arme à la main qu'un sceptre dans le cul. En un mot, des brigands, beaucoup nés dans les plaines, ou... à l'orée des Sangres.

En bref, personne ne reste éternellement brigand. Un jour ou l'autre, tu deviens un brigand mort, un pendu nourrissant les freux, ou tu attrapes une occasion. Par exemple, tu te reconvertis en garde régionale d'un coin un peu cossu.

Tu te fais payer pour éliminer une menace un peu conséquente, une bande réputée par exemple. Puis tu nettoies les gredins du coin, les salopards et les nuisibles. Avec le châtelain local dans la poche, tu peux négocier un peu, peut-être gruger un peu le conseil du village, et te faire ta place au soleil.

- *Tu parles de coin cossu. Les Bret ne sont pas si riches...*

- Non, mais avec les bonnes décisions, un pouvoir un peu plus assis, ça pourrait aider. Et qui sait, les villages un peu gênants pourraient avoir des ennuis. Avec une base fixe, des brigands et une garde coordonnée...

Nous nous regardâmes un moment.

- *Et j'y gagne quoi ? Je suis une Arme moi, pas un rustaud à la recherche d'un diner et d'un coin au chaud.*

- Je n'en sais rien. Mais tu bosses pour les Furets, ou te sers d'eux, d'une manière ou d'une autre. Donc ce qui les sert... te sert. Mais je crois que tu t'amuses surtout. Et je pense que tout ça te plaît.

- *Tu parles des attaques des Furets, ou de notre petite discussion ?*

- Les deux, je pense. Sans être un génie de la stratégie, je crois qu'il y avait des solutions bien plus simples et plus rapides pour prendre le village. Je crois que tu aimes ces intrigues, ces histoires. Ton pouvoir est extraordinaire, et tu aimes t'en servir. Je ne sais pas si les autres Armes sont comme toi...

- *AUCUNE Arme n'est comme moi. Je suis Galea du Rêve. Je suis unique.*

J'en étais convaincu. Elle me toisa, chercha la peur et ne trouva qu'adoration.

- *Et toi ? Qu'espères-tu tirer de tout ça ?*

- Ce qu'on m'a promis. Je te veux. Comme Arme. Je me fiche de qui te porte actuellement. Débarrasse-toi de lui. Tue-le, chasse-le ou laisse les gardes de mon père le tuer. Nous sommes faits pour être ensemble.

Elle resta silencieuse un instant. Son regard était à présent celui d'une négociante batranobane. Froide, concentrée, elle pesait mes paroles et estimait ma valeur. Je ne doutais pas une seconde de sa décision.

- *Et comment procéderions-nous, si j'accepte le marché ?*



Le lendemain matin, le village était d'une tranquillité suspecte. Aucune mort notable, aucune altercation. J'attendais aux Tours, pendant que mon père arrangeait les tours de garde, craignant toujours un coup monté.

Je patientai une heure, craignant de m'être trompé. Et si je n'avais rien compris ? Et si elle s'était jouée de moi ? Et si je n'étais pas assez bien pour elle. Et si...

- *Viens...*

Je me relevai d'un bond et couru vers elle. J'entendis les courses des gardes derrière moi mais je m'en moquais. Je parvins au bord de la fontaine.

- *Voilà. J'espère que tu n'es pas... déçu.*

Elle avait une voix de chanteuse, articulée, claire et fraîche. Parfaite.

Sur un banc, une serpe d'élagage était posée. Une arme simple, de paysan. Le genre d'arme à laquelle on n'accorde pas un regard.

- *Je n'ai pas l'air d'une Arme impériale, finalement, n'est-ce pas ?*

Sa voix trembla d'émotion. De timidité. Je la ramassai, pressé qu'elle put lire enfin toute mes pensées. Je voulais l'avoir, et être à elle. Une serpe. Un outil de paysan, ridicule et rustique. On l'avait toujours traitée avec mépris, amusement.

Moi, je l'imaginai tranchant un cep de vigne. Coupant l'attache d'un fruit, séparant les grains d'un blé mur. Je l'imaginai donneuse de vie autant que de mort. Je perçu des images, des odeurs, des envies. La tête me tournait.

- Tu es parfaite, ma Déesse.

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°198 – 26 AOÛT 2020

Contrairement à l'impression que voudraient nous donner certains fâcheux, les vacances continuent. Preuve s'il en est : voici un nouveau guide de vacances pour vous faire partager notre vision de Tanæphis et les merveilleux paysages du continent.

Toute mention de logique circulaire, de preuve truquée, ou d'éventuelle mention d'un déni de réalité par l'équipe, sera accueilli avec dédain, mais aussi avec un index dans chaque oreille pendant que nous hurlerons « Na na na na nère » aussi fort – et aussi faux – que possible.

Parce que ce sont les vacances.  
Et l'été.

Et que veux pas rentrer !!!

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



### TANÆPHIS-LES-PINS ? (2/X par Rafael)

Quel meilleur sujet pour continuer ce voyage dans les grands espaces de Tanæphis, que la cité ultime du continent ? On continue donc avec Pôle et son écriin, le coin à touristes par excellence, un coin parfait où passer des vacances en famille et se cultiver tranquille. Les meilleures vacances de Tanæphis, tout compris, service et esclaves de plaisir en supplément.

Pour rappel, l'idée est de décrire Tanæphis en comparant chaque région à des zones réelles de notre monde, la bonne vieille Terre. Et cette fois-ci, on parle des zones les plus familières du continent, pour beaucoup d'entre nous.

### LES TERRES DÉRIGIONES, MERVEILLES AU CENTRE DU MONDE

**Pôle et ses alentours** sont une zone plate, morne, à part quelques collines basses, et évidemment la masse imposante de la cité assise au milieu du paysage. Cependant, n'oublions pas de préciser les restes bizarres et inquiétants de roches déchiquetées ou saillantes, un peu partout dans la plaine.

En gros, une zone morne comme la Beauce un dimanche de confinement pluvieux, mais marquée de crevasses et « égaillée » de nombreux [éboulis granitiques]<sup>(1)</sup> ou de [chaos géologiques] comme celui du [Rocher des fées de Cieux], ou ceux du [Chaos de Targassonne]. Bien entendu, ces bizarreries sont imputées aux elfes, et selon l'endroit, maudites ou craintes et révérees. En tout cas, personne n'ose déplacer ou abîmer ces témoins du passé, et maisons comme cultures s'arrangent de leur présence.

**La Sourti** et **Le Zathenais**, quoique bien dissemblables et à des niveaux différents de reconstruction / reconquête, ont un point commun pour leur inspiration : [l'Italie].

N'importe quelle recherche sur la [campagne italienne] peut convenir, mais autant préciser un peu, pour vous donner notre vision des zones et de leur variations. Au nord, près des Égide, c'est [l'Ombrie] ou la [Vénétie] qui s'imposent.

Puisqu'on vient d'évoquer **les Égide**, ici ce sont bien sûr les [Alpes italiennes] qui vous donneront les meilleures images, mais aussi [les Dolomites] ou le [Tyrol du sud] pour les quelques endroits où la chaîne s'aventure dans les basses-terres.

Plus au sud, ce seront la [Toscane] ou les [Pouilles], quoique l'omniprésence de la mer sur les photos gêne parfois pour trouver des paysages « locaux ». Trichons un peu : la [Bosnie / Hongrie] font de très bons substituts, verts, humides, et fleurant bon le coin encore à moitié sauvage pour peu qu'on sélectionne avec soin.

**Les Sangres** sont un endroit assez intéressant, mais comme toute forêt, difficile à décrire sans endormir la table entière. Pourquoi croyez-vous que les forêts sont toujours enchantées ou maudites ? Pour les rendre intéressantes. Et ça tombe bien, puisque les Sangres sont le genre d'endroit glauque et mal-famé qu'adorent les joueurs.

Utilisez sans vergogne, des images de [Hoia Baci] en Transylvanie, [Epping Forest] près de Londres, ou encore [Aokigahara / Jukai] au Japon. Ces forêts ont inspiré les meilleurs auteurs de polars, d'horreur gothique et de thrillers<sup>(2)</sup>. Pourquoi pas vous ?

(1) Les mot entre crochets vous signalent quelques termes / mots clés à rechercher sous Google image ou un truc du genre, pour visualiser les coins dont nous parlons, et au besoin, les partager avec vos joueurs. Une petite astuce : si vous ne trouvez pas de quoi vous satisfaire, ajoutez simplement « paysage » à n'importe quelle recherche.

(2) Concernant Aokigahara, l'honnêteté m'oblige à vous signaler qu'elle a inspiré les meilleurs auteurs, mais aussi des dizaines de suicidaires. Comme si ce n'était pas assez tragique, elle a aussi inspiré Ryuhei Kitamura pour son film « Versus » (2000). La vision de ce « thriller d'action fantastique / SF mêlant spleen, yakuzas et zombies sur fond de lutte entre immortels / démons / réincarnations » n'est pas nécessaire, mais vous ne comprendrez vraiment l'âme japonaise, sa grandeur et ses tourments, qu'en voyant cette merveille du 7ème art. Je ne voulais pas écrire ça ! C'est François qui me force, il est fan de ce machin, à l'aide, je...

**Pôle Sud** est une zone un peu particulière, puisqu'elle comprend la grande plaine du nord avec Pôle et sa banlieue, puis s'élève rapidement au sud pour finir contre le plateau du centre<sup>(3)</sup>. Pour décrire les paysages du centre de toutes choses, le cœur battant de la civilisation, pas la peine de chercher loin : la France est parfaite.

Au nord de la zone, référez vous simplement à la description des alentours de Pôle, au début de cette section. Plus au sud, on trouvera progressivement davantage de rocailles, puis des paysages type [Périgord noir] et [Causse de Millau] à mesure que la pente s'élève et que la région se fond au plateau et aux plaines d'altitude du grand centre alweg.

Plus à l'est, **Les Champs rouges** et **l'Éssan** sont en réalité très semblables à Pôle Sud, et la France fait là encore un joli canevas de base.

Toutefois, rappelons nous que le coin est avant tout défini par son côté « front en guerre », toujours plus ou moins tranquille, plus ou moins menacé. Plus une affaire d'ambiance que de paysage, donc.

En remontant au Nord vers **les Crêts cendrés** et **la Morcéle**, vous pourrez varier le style en cherchant davantage dans les coins montagneux et cassés. Le [Béarn] est alors une jolie source d'inspiration. Pourquoi pas un village du genre du [Fort de Mortalet] ? Un poil plus exotique sans aller chercher trop loin : les contreforts des [Pyrénées catalanes / Aragon]. Glisser quelques coins comme [Alquézar], ou les châteaux de [Loarre] ou [Torla], et vous devriez pouvoir dépayser votre groupe à peu de frais.

**Le Sarnois**, coincé entre le front, la Roxxéenne et le plateau central, est un secteur alternant zones sèches, marécages, marais et réseaux d'étangs enchaînés. Le tout est alimenté par la Roxxéenne ainsi que le Lépar, et au gré de leurs caprices, chaque zone change d'allure ou de nature.

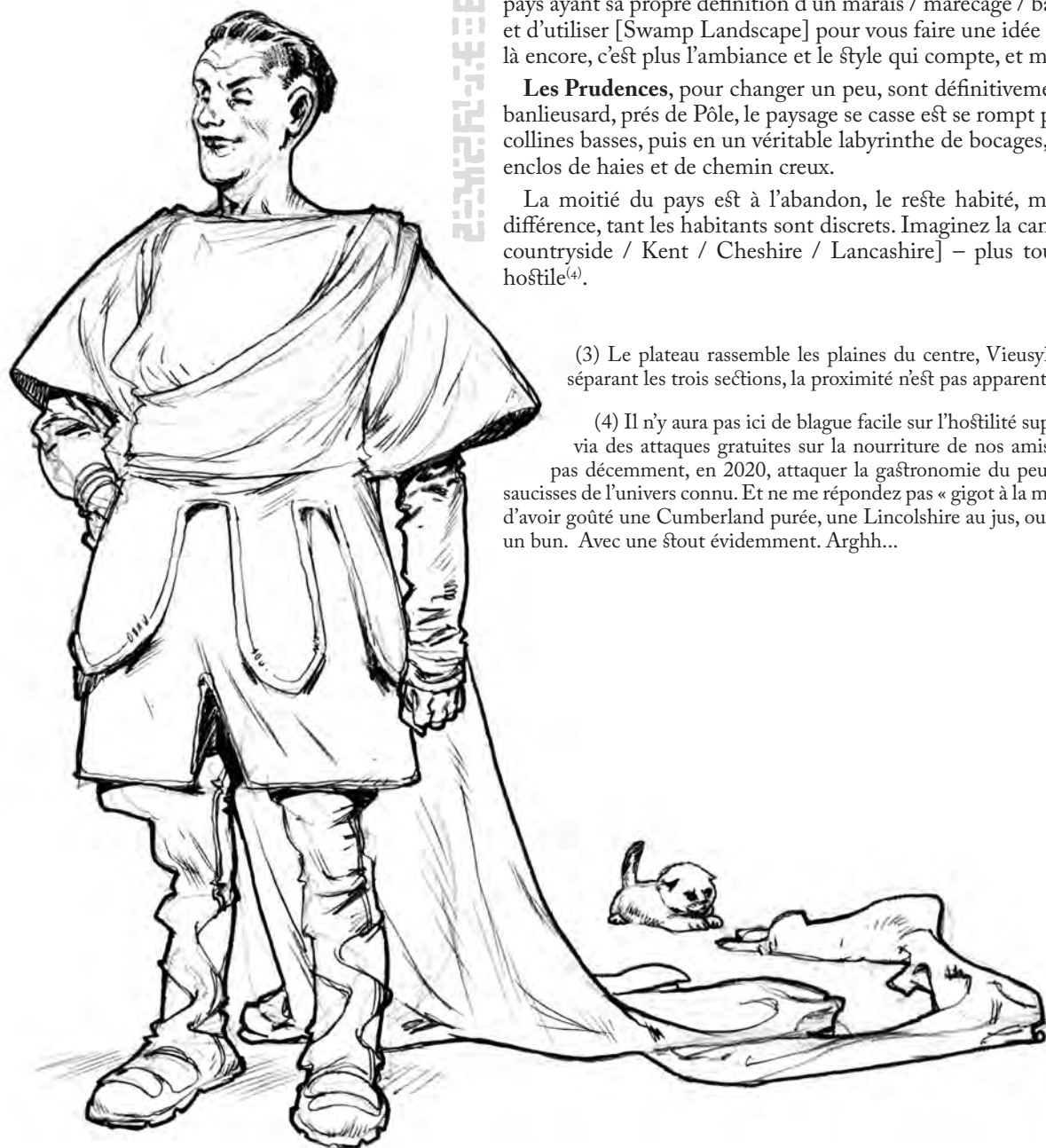
Ce genre de décor ayant pratiquement disparu aujourd'hui en Europe, et chaque pays ayant sa propre définition d'un marais / marécage / bayou, votre meilleure chance et d'utiliser [Swamp Landscape] pour vous faire une idée des paysages à utiliser. Mais là encore, c'est plus l'ambiance et le style qui compte, et moins l'exactitude.

**Les Prudences**, pour changer un peu, sont définitivement... anglaises. Après le sud banlieusard, près de Pôle, le paysage se casse est se rompt peu à peu, d'abord en petites collines basses, puis en un véritable labyrinthe de bocages, entre plis, replis, et champs enclos de haies et de chemin creux.

La moitié du pays est à l'abandon, le reste habité, mais bien malin qui verra la différence, tant les habitants sont discrets. Imaginez la campagne anglaise – [England countryside / Kent / Cheshire / Lancashire] – plus touffue, plus menaçante, plus hostile<sup>(4)</sup>.

(3) Le plateau rassemble les plaines du centre, Vieusyl et l'Inac. La forêt de Vieusyl séparant les trois sections, la proximité n'est pas apparente au voyageur distrait.

(4) Il n'y aura pas ici de blague facile sur l'hostilité supposée de la campagne anglaise via des attaques gratuites sur la nourriture de nos amis d'outre-Manche. On ne peut pas décemment, en 2020, attaquer la gastronomie du peuple responsable des meilleures saucisses de l'univers connu. Et ne me répondez pas « gigot à la menthe » comme un benêt, avant d'avoir goûté une Cumberland purée, une Lincolnshire au jus, ou une paire de Manchester dans un bun. Avec une stout évidemment. Arghh...



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°199 – 9 SEPTEMBRE 2020

Un Chagar en mode défi cette fois-ci pour répondre à un challenge proposé sur Twitter par un de nos fidèles lecteurs – et correcteur d'ailleurs.

Donc sujet idiot, traitement un peu speedé et approximatif, le tout pour une utilité toute relative. Un Chagar Enchaîné absolument parfait pour la reprise, en fait, avant le numéro 200.

Et donc, dédicace à Balt.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## L'HISTOIRE DE MAQUIPI

Ce Chagar sera un peu bizarre, puisque présentant une suite d'informations, dans l'ordre de leur utilité, sans respect de la logique ni des règles du style. Le style en question n'est d'ailleurs pas bien défini, puisqu'il ira du film animalier au documentaire d'horreur en passant – entre autre – par le conte.

Nous commencerons donc ce Chagar par des excuses préalables, tout en avouant l'hypocrisie de la chose, puisque nous sommes, en réalité, fier de tout ce fatra. Navré.

## MAQUIPI, C'EST QUOI ?

Les maquipis sont une race de singes des jungles gadhares, rare puisque très localisée. Petits, plutôt mignons, ils seraient sûrement devenus une mode passagère à Pôle ou Néro, s'ils n'étaient pas aussi loin, cachés dans un coin de forêt dense et agressive.

Physiquement, les maquipis ressemblent à de jeunes rhinophthèques de Roxellane. De grosses boules de duvet, avec des membres fins et souples, de grands yeux tendres, et un air calme. L'évolution leur a donné une chair fade et fibreuse, qui décourage beaucoup de prédateurs, en plus des touffes de poils dans les crocs.

Il faut avouer que, sur le plan évolutif, la bestiole est étrange. Pour commencer, les populations mâles / femelles sont très disparates, et occupent des territoires différents. Hors des périodes de rut, ces messieurs évitent les demoiselles comme la peste. Enfin, les mâles vivent jusqu'à douze ans, alors que les femelles ne survivent pas à leur seconde année. Tout cela est dû au style de reproduction, plutôt particuliers des maquipis.

Côte rut et chaleur, rien d'original. Les femelles ont des chaleurs au début de l'été, et les mâles des environs, affamés par l'odeur, combattent leur trouille pour venir copuler. Les ruts sont violents, provoquent des morts chez les mâles – qui se battent pour accaparer une femelle – comme chez les femelles – battues par des mâles trop énervés. Les cadavres servent de pâture aux bestioles du coin, qui se rappellent alors à quel point c'est mauvais. Bon point pour l'espèce, au final.

Le mâle reste près de la femelle et la couvre chaque jour, jusqu'à ce qu'elle soit enceinte. Et là, il s'enfuit à toutes jambes, indice important pour la suite. La femelle, ravie d'être débarrassée de ce malotru, porte donc ses petits – entre cinq et huit – une centaine de jours. Elle leur prépare un nid fait de branches, sorte de boule tissée assez étrange à voir. Une espèce de gourde inversée, étrangement humaine, comme faite par un artisan. Les bébés sont sevrés en un mois, grandissent assez vite, et une fois tous en état de quitter le nid, ils massacrent et dévorent leur mère.

Ce mode de reproduction... particulier pourrait être vu comme glauque ou impitoyable, mais soyons franc : c'est Tanæphis. Personne ne fait cela avec de mauvaises pensées ou de sales intentions. C'est juste le cycle de la vie. Une sorte de coup de fringale après le sexe. Sauf que là, c'est les mêmes qui ont faim. Et en plus, c'est excellent pour leur transit. Et c'est juste pour une fois, pour goûter. Ensuite, ce sont d'adorables petits frugivores, qui ne pratiquent la viande qu'en charognards, quand l'occasion se présente. Et qui vous dit qu'ils ne repensent pas à maman avec des soupirs tristes ?<sup>(1)</sup>

## LA BÊTE QUI SENTAIT SI BON

### Rencontre

Intéressons-nous maintenant à une maquipi particulière. Nous l'appellerons Maquipi, parce que c'est le nom que lui a donné l'expédition qui l'a ramenée des jungles. Les aventuriers qui explorent les terres gadhares sont courageux, intrépides, mais côté imagination... Et puis le nom de l'espèce est inconnu hors des jungles. Pourquoi se casser la tête ?

(1) Ils n'y repensent jamais. Ni avec un soupir, ni sans. Ce sont des bestioles.



La tribu où ils ont trouvé la bestiole était un peu bizarre. Le genre de tribu qui avait souffert d'une maladie, d'une guerre, ou d'une catastrophe naturelle quelconque. Une tribu dans la dèche en tout cas, et prête à céder ses trésors pour un peu d'aide, des protecteurs pour un voyage, ou quelques épices de soins.

L'adorable petit singe, pourtant, il ne voulait pas le céder. Pourtant, la bête était adorable, avec sa truffe, son air calme et son odeur délicieuse. Et une si jolie voix, quand elle hululait aux gens pour avoir des câlins.

Un soir, peu avant que les aventuriers et la tribu se séparent, un parent désespéré accepta pourtant de l'échanger contre des médicaments pour un fils malade, ou une bouteille d'alcool fort. Maquipi finit donc dans les pattes des voyageurs, avec simplement un avertissement. Elle avait été élevée loin des siens capturée trop tôt, et n'avait donc pas une bonne éducation : il faudrait l'empêcher de se goinfrer, et ignorer ses coups de colère. Un ou deux fruits par jour, pas plus. Jamais. Rien de compliqué donc.

### Voyage

Maquipi quitta donc les jungles avec ses nouveaux amis. Mascotte, chouchou, en fait un véritable membre de l'équipe, tant sa présence était bénéfique. Effectivement, il y eut un ou deux moments de stress, quand elle découvrait un met trop appétissant et devenait une vraie plaie, hurlante et griffante. Mais ce n'était que des crises passagères et, aussi vite que cela avait commencé, cela s'apaisait.

En chemin pourtant, elle finit par trouver une occasion. Cela eut lieu dans un village perdu des plaines du centre. Un gamin s'amouracha de Maquipi, et il lui donna en cachette des morceaux de viande chipés sur la broche de la fête en cours. Maquipi resta discrète et s'empiffra jusqu'à ce qu'un des voyageurs s'aperçoive du manège. Le gamin fut battu, et la fête abrégée. Le lendemain matin, le groupe quitta le village en catastrophe. Les parents en rogne ainsi que la nuit de Maquipi, hurlant de douleur en vomissant presque tout ce qu'elle avait mangé, avaient un peu gâché l'ambiance.

Les voyageurs n'entendirent plus jamais parler du village. Personne, en réalité, puisqu'une semaine plus tard, tout le monde là-bas était mort.

### Plus qu'un simple conseil...

Ainsi, les aventuriers parvinrent à Port-Astrid. C'était leur port d'attache, plus tranquille que Pôle, central, pratique. La suite aurait pu être la même à La Perrière, Inaccessible ou Durville. Le pire, cela aurait sûrement été Pôle. L'horreur...

Cela commença par un simple cafouillage. Un soir, tout le monde s'emmêla les pinces, et cru qu'un autre était chargé de surveiller Maquipi. Résultat, délaissée et en rogne, elle parvint à s'échapper et fit un raid dans le garde-manger. Une nouvelle fois, la bande dû supporter ses cris, ses vomissements dégoûtants... mais c'était de leur faute, non ?

Le lendemain, la journée fut tranquille. Après une nuit blanche, quoi d'étonnant ? Deux jours de plus, et les enfants des voisins virent demander si on avait vu leur chatte. La pauvre n'était pas rentrée. Une autre nuit, et ce furent les poules d'une cour proche qui furent massacrées. Rien de terrible. Juste étrange. Jusqu'à ce que les deux gosses d'à côté, ceux au chat, ne se mettent à hurler au milieu de la nuit suivante. Et pas des hurlements de peur. Plutôt la douleur, animale, d'une bête qu'on égorge ou qu'on dévore vive...

## MAQUIPI, EN DÉTAIL

Pour comprendre la situation et imaginer la fin de l'histoire, il faut vous en dire plus sur la coupable, en quelque sorte, à savoir Maquipi. Car notre adorable Maquipi est un monstre. Mignon, tout doux, avec une jolie voix et une délicieuse odeur... mais un monstre quand même.

Le mystère reste entier sur la manière dont elle est arrivée entre les mains de la tribu. le coup de chance d'un chasseur amateur de boule de poils soyeuse ? Une mission précise donnée par un sorcier devin ? Mystère, donc, à moins que vous n'ayez une soudaine inspiration, et le besoin absolu d'en savoir plus. Pour notre histoire, en tout cas, aucune importance.

Pour la nature de Maquipi, aucun mystère. Vous savez ce qu'est un monstre et comment ça naît. Rien d'original pour notre petite singe. Ses petites particularités, en revanche, vont vous amuser...



## Nants ingonyama bagithi baba

Lorsque naquit Maquipi, tout commença assez, normalement. Elle vit le jour, dans un nid, avec ses cinq frères et sœurs, aussi monstrueux qu'elle. Un ou deux était trop étranges et moururent bien vite de leurs anormalités. Un autre, grandissant trop rapidement et trop bizarrement fut jeté hors du nid par maman, qui commençait à s'inquiéter. A la fin, les trois restant se développèrent normalement, furent sevrés, et entreprirent de dévorer maman comme il est de bon ton dans l'espèce. Une fois la mère finie, les petits, en appétit, se jetèrent les uns sur les autres. Maquipi fut victorieuse, et vécut donc seule un temps, avant de se retrouver « pensionnaire » de la tribu où les voyageurs la trouvèrent.

Maquipi étant un monstre, elle est parfaitement infertile, ce qui désactive ses possibilités de reproduction. C'est à son avantage puisqu'elle ne pourra donc pas être dévorée par ses petits, comme une maquipi... normale. Ce serait par ailleurs parfaitement impossible, puisque Maquipi est une monstre immortelle. Et je veux dire vraiment immortelle, genre immortalité vénère, à la Wolverine, régénération et compagnie.

Attendez... Mais ça fait deux impossibilités ça, non ? Je veux dire, c'est mathématique non ? Monstre = infertile ; maquiti immortelle = infertile. Moins x Moins égal Plus.

Maquipi est donc « fertile », quoique pas au sens propre du terme, mais comme le disait Jeff Goldblum « *Life, uh, finds a way* ». Et le petit conseil des Gadhars n'était pas juste un petit conseil. C'était un mode d'emploi, simple et facile, pour éviter une catastrophe.

### Et si on ne respecte pas les règles ?

Si Maquipi parvient à s'empiffrer au-delà du raisonnable – disons environ trois kilos de nourriture en moins d'une demi-journée, elle entasse dans ses entrailles assez de matériel pour lancer un processus. Sa nature de maquipi veut se reproduire, quitte à en mourir ; sa nature de monstre reste totalement infertile ; et son immortalité fiche le dawa dans un système autrement bien réglé.

Et Maquipi vomit donc tout ce qu'elle a dévoré, ainsi que quelques fluides perso et un petit bonus surprise. C'est un processus, difficile, dégoûtant, puant, douloureux et bruyant.

L'avantage ? C'est qu'après, tout le monde est autour de Maquipi pour la reconforter, la cajoler. C'est un peu de sa faute, mais elle est bien punie, n'est-ce pas ? L'inconvénient ? C'est que personne ne remarque les gros morceaux sombres dans le vomi. Les grumeaux épais, rosâtres. De toutes façons, dans une flaque de vomi, entre des bouts de fruits mâchés et des filets de glaire, comment y faire attention ?

### Mazeltof, ce sont des... trucs.

Les larves, puisque c'est de cela qu'il s'agit, vont finir à la poubelle, dans une cour, ou au ruisseau. En une « production » Maquipi en expulse une douzaine, qui vont se multiplier en se scindant si elles trouvent de l'eau. Car les kipsis<sup>(1)</sup> aiment l'eau, et à ce stade, ce sont des organismes simples, entre le fœtus de base et la vermine grouillante. Leur but est donc de se trouver une cachette aussi humide que possible.

Égout, mare fangeuse, cave humide, ou citerne d'eau propre, tout leur convient. Il faut aussi que ce soit sombre, car les kipsis craignent la lumière, surtout trop vive. Elle leur est douloureuse, et ça ne fera qu'empirer par la suite. En un ou deux jours, les larves grossissent, se multiplient. D'une douzaine au début, on peut finir à soixante...

(1) La maman s'appelant Maquipi, la règle dite « des Daltons » nous indique donc sans aucun doute que les petits s'appelleront des Kipsis. Imparable.

## Ça commence par une fringale...

Puis les bestioles grossissent. A présent, ce sont des trucs velus et laids, entre le scarabée, le scorpion et le rat hirsute. Et ils ont faim. Très faim. Conscient de leur fragilité, les kipsis restent aussi discrets que possible, mais tout ce qui est à leur portée doit être dévoré. La vermine locale évidemment, mais aussi des chats, volailles, furets et autres choses du genre. Et si un agneau ou un bambin s'aventure trop près du nid...

Pendant tout ce temps, les kipsis emmagasinent de l'énergie, des calories, et préparent le stade suivant.

### Puis c'est une vraie dalle...

Après une semaine de rapine et de préparation, les kipsis se réunissent dans le nid, et commencent à changer. En une journée, ils gonflent, grossissent, s'entredévorent, et deviennent des monstruosités insectoïdes, rappelant vaguement un singe ou un homme par la forme, mais couvert de chitine et de mucus. Des patagium – ailes d'écureuil planeur – complètent le tableau.

Une fois réveillée, la meute restante – entre 30 et 60% – va se mettre en quête de sa proie essentielle : Maquipi. Car l'instinct des kipsis reste un reflet des bestioles de base, et dévorer maman est la mission de tout petit qui se respecte.

Les voyageurs vont donc se retrouver la cible de bestioles rusées, vicieuses, agressives et nombreuses. Les kipsis seront impatients de tuer maman, mais ils seront aussi ravis de manger un peu, de s'amuser, et de priver Maquipi de ses protecteurs. En bref, il ne sera pas forcément évident qu'ils n'attaquent que pour tuer Maquipi, et les voyageurs mettront sûrement du temps à tilter.

Pendant tout ce temps, les kipsis devront se nourrir, et le reste de la ville sera une zone de chasse et d'amusement. Les sales bêtes aiment la viande qui a goût de peur et de douleur, et ils ont l'imagination pour s'en procurer des tas...

### Et à la fin on mangerait le monde entier !

Comment finir une telle histoire ? Plusieurs possibilités sont ouvertes, et chacun choisira celle qui lui convient, ou celle qu'il estime mériter...

#### • Une fin en happy end ?

En repérant le nid, en le détruisant ou en l'exposant à la lumière, puis en chassant les derniers kipsis. Ensuite, il faudra mieux surveiller Maquipi, et faire attention en cas de « petit vomi ». Mais c'est si mignon !

#### • Entre deux ?

Idem, mais à défaut de trouver le nid, on brûle la ville. Dans ce cas, les voyageurs finiront sûrement accusés de tout ce qui s'est passé là. Peut-être ne trouveront-ils pas Maquipi si mignonne que ça, après tout...

#### • Carrément post-apo ?

Imaginez que les kipsis gagnent et s'emparent de maman ? Comment cela peut-il tourner ? Pour commencer, ils la torturent, la dévorent vive, et s'aperçoivent de son immortalité. Chic, un repas pour l'éternité...

Puis, sur un coup de chance ils comprennent le mécanisme qui donne naissance à de nouveaux « petits ». Bonne base pour une campagne post-apocalyptique de Bloodlust Édition Métal & Tripes, non ? Pas forcément une campagne entière – quoique – mais pourquoi pas un one-shot qui se termine vraiment mal ? Bloodlust avec plus de sang, de désespoir et de monstres étranges dans la nuit. Ça tombe quand déjà Halloween ?

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°200 – 23 SEPTEMBRE 2020

L'automne est arrivé.

Déjà.

Donc, bonne fête d'Halloween.

Je sais que c'est trop tôt. Même genre vachement trop tôt. Mais c'est ça ou commencer une bonne déprime hivernal dès le 22 au matin.

Parce que franchement, objectivement, le début d'année, hein ?

Et le milieu, je veux dire ? Ok ?

Et vous espérez quoi de la fin d'année ?

Sérieusement, hein !

La reprise de... ?

Hein ?

Ah vraiment ?

Bha... ok, pourquoi pas.

C'est vrai que ce serait une bonne nouvelle pour changer un peu.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## ANECDOTES CHEZ L'ÉPICIER

Un Chagar spécial anecdotes, détails et dérives vaguement culturelles, pour discuter un peu épices. Parce que c'est toujours instructif, souvent bizarre, et qu'on arrive toujours à en tirer un scénario ou deux. Au pire, on s'amuse le temps de la lecture, et on peut se plaindre auprès de l'éditeur que l'état des auteurs continue à empirer dans l'indifférence générale – ou au moins celle des auteurs. Bref, parlons drogue en bouffant des sucreries, à moins que ce soit précisément l'inverse.

## LES SPÉCIALISTES

Quand on dit « les spécialistes », l'imagination s'emballe. Selon le contexte, cela peut désigner des tas de choses amusantes ou effrayantes. Puisqu'on parle d'épices, on imagine des inventeurs, des génies des mélanges composant des produits particulièrement bizarres. On peut faire plus éloigné de la vérité, mais ce serait ambitieux.

Car les « spécialistes » sont en grande majorité des esclaves liés aux familles Bathras. Certains le sont de naissance, mais beaucoup finissent par vendre leur liberté en échange des avantages liés à leur occupation. Car les spécialistes sont des Batranobans experts dans l'art, dangereux entre tous, du test de nouveaux épices.

Vous connaissez sûrement les gens dont on dit qu'ils ont « l'épice dans le sang » (cf. *Métal* page 288). Les spécialistes sont cela, précisément, mais ils ont aussi des sens aiguisés, un goût certain, et des facilités pour décrire, analyser, ressentir et partager leurs expériences. Ils deviennent alors des sortes de goûteurs, payés pour mettre leurs sens ou leurs goûts au service des clients les plus aisés.

Évidemment, les tests les plus basiques se font sans eux. Déterminer les effets d'un épice ne demande au début qu'une cargaison d'esclaves sacrificables, adaptés au produit. Puis on affine en faisant tester le produit à une population plus stable. Ce sont souvent les employés d'une plantation ou d'une usine, facile à surveiller ou éliminer en cas d'effets secondaires indésirables. Parfois, on les avertit même de l'expérience. Le plus souvent, ils ne savent rien et la soupe du soir est juste étrange un mois ou deux.

Mais lorsqu'un épice est prêt, bien au point, il faut alors des gens capables de « sentir » ce qui manque, de suggérer le petit plus utile, ou le truc à enlever justement. Parfois, les spécialistes seront chargés de tester les effets physiques précis, les goûts et les odeurs, les plaisirs ou les douleurs provoqués par l'épice.

Parfois ils pourront découvrir les effets cachés et les mélanges incongrus, comme pour le Suc de Margret : un épice rare qui donne meilleur goût à tout ce que vous mangez et buvez, mais rend aigre tout autre épice ou produit en contenant. Le suc, une fois découvert, devint vite un must pour les étrangers craignant qu'on leur refille des épices en douce, et le cauchemar des Bathras en cure de désintoxication. Sans le spécialiste qui a senti cet effet possible, ce serait resté un simple épice d'assaisonnement. Presque une épice en somme. Une honte...

## MERVEILLE DE LA MÉDECINE : LES FÉTISAM

Les étrangers à la Nation ne tarissent pas d'éloge sur les médecins batranobans et leurs talents. Il faut dire que les études venant de l'art ancestrale de la torture et un manque certain de morale ont beaucoup fait progresser les connaissances dans le domaine<sup>(1)</sup>. Sans être aussi impitoyables que les Sekekers, les médecins ont longtemps eu une mauvaise réputation dans la population, et ce n'est un travail honorable que depuis deux ou trois siècles. Avant, cela, c'était une voie de garage pour tortionnaires maladroits. Bizarrement, les Bathras n'ont jamais eu ce genre de préjugé<sup>(2)</sup> et ils ont toujours saisi l'importance d'un médecin compétent. Saisi dans le sens de « compris » ; et saisi dans le sens « accaparé », également<sup>(3)</sup>.

(1) Et réduit d'autant les populations d'esclaves trop malingres ou âgés pour servir à autre chose...

(2) Profitez-en bien, vous ne lirez cette phrase nulle par ailleurs.

(3) Cette phrase là en revanche, vous pouvez la réutiliser partout. Sans soucis. Vraiment.

L'avantage majeur des médecins de la Nation est bien sûr l'accès aux épices. Cette option est moins chère que ne l'imagine les étrangers, surtout si le praticien accepte d'utiliser ses patients comme cobayes, volontaires ou grugés, pour tester les nouveautés des épiciers qui le fournissent. La pratique est rentable – élément essentiel pour bon nombre de médecins – et permet de réserver les épices chers et sûrs aux bons clients.

Mais parmi les miracles permis par les épices, il y en a un dont vous n'entendrez pas parler. Pas sans graisser une patte ou deux, et creuser un peu dans les arrières salles. Il s'agit des Fétisam, ou Sam' en argot commun. Mais cela n'existe pas, et il n'y a donc pas de terme argotique. Circulez, rien à voir, silence, au revoir et merci.

De quoi est-il question, en fait ? Jetez un œil à une certaine illustration. En bas à droite plus précisément (ou cf. *Métal* page 375). Ce genre de bizarrerie physique, du point de vue des Bathras, n'existe pas et n'a jamais existé dans la Nation. En public, c'est la ligne officielle, et on n'en démord pas. À côté de cela, l'option est disponible auprès de nombreux bordels et quelques médecins s'en sont fait une spécialité.

Toutefois, la discrétion est extrême, même pour les gens les plus ouverts et les plus heureux de leur situation. À cela, trois explications :

- La société batranobane est d'un machisme extrême, et le sexe est un véritable symbole de pouvoir. Un sceptre en quelques sorte ; un bâton de maréchal ; la colonne soutenant la Nation. En bref, encore un truc mal assumé de machos ayant peur de perdre leur ascendant si la demoiselle en face en a une plus grosse qu'eux...

- Les Sekekers ont profondément traumatisé la Nation, et l'idée d'une « fille » s'appropriant un pénis est un cauchemar sans nom pour les Bathras. Les Sam' ont donc le malheur de trop ressembler à ce que les batra imaginent être le rêve des furies. Le fait que cela soit TRÈS loin de la vérité n'a aucune importance.

- Les Sam' sont dans la grande majorité des « hommes » ayant choisi de pousser leurs caractères physiques féminins. En clair, des femmes transgenres<sup>(1)</sup>. Sauf que le batra moyen voit une femme et pense que c'est une femme – bel exemple d'ouverture d'esprit accidentel. Mais donc, elle n'a pas droit à un pénis. Point final.

Les Sam' sont donc un secret de Polichinelle, mais en même temps un tabou absolu. On n'en parle jamais, mais on en trouve très facilement. Comme pour la question de l'homosexualité (cf. Chagar n°59), l'hypocrisie est reine, mais en plus ici, l'incompréhension et le bizarre apportent une couche de complication et de malaise.

(1) Évidemment, le cas de Katoï / Kathoey (ou Ladyboy en international slang) dont on s'inspire ici, est bien plus compliqué que la simplification que m'impose le format du Chagar. Jetez déjà un œil sur Wikipédia. Sujet passionnant garanti. Le terme Fétisam utilisé ici est inspiré de « Phet thi sam » ou « troisième sexe » utilisé par une partie des Katoï thaïlandaises.

Concernant la scène du dessin ci-dessous, elle se déroule évidemment à Pôle comme le suggère la déco et le look général des participants.

Les Fétisam se sont très bien intégrées à Pôle, dès les premiers siècles de l'Empire. Il y a maintenant une vraie communauté, des Sam' connues publiquement comme telles, et des artistes, professeures, voire nobles dérigions de premier plan.

En revanche, ces femmes restent aussi éloignées que possible de la petite Durville, où elles deviendraient des cibles pour les chapitres locaux de l'Ordre nouveau. En bref, Les Sam' de Pôle ne se mêlent pas de la politique de la Nation batranobane.

Pas publiquement en tout cas. Ou pas trop fort. Mais si la situation dégénère dans l'Ouest, qui sait ce qui pourrait arriver (pas avant 1036 dN donc) ?



## LES DOUBLES-ESCLAVES

Commençons par un petit cours de biologie en forme de fable.

Il était une fois un petit ver parasite, qui tout petit, s'était retrouvé dans une crotte de mouton. Il était bien, au chaud, tranquille, commençant sa vie de bébé ver.

Un escargot passant par là aperçu la crotte et s'en régala comme le font ces répugnantes bestioles. Bébé ver fut avalé par l'escargot et, en bon parasite, se faufila dans une larve quand l'escargot eut des petits.

Une fourmi passant par là, aperçut la larve, et vous l'avez deviné, elle en fit son repas. Bébé ver, adolescent maintenant, décida de prendre sa vie en main et de se trouver un logis. Il parasita la fourmi et s'installa au commande de la bestiole – dans le cerveau en fait – pour lui donner des envies d'altitude.

La fourmi, persuadée de suivre ses propres aspirations, escalada un brin d'herbe ou une tige à proximité et se mit à hurler « *I'm the king of the world* » en agitant les pattes. Un claquement de dents plus tard, elle finit dans la gueule d'un mouton, avalée avec une bouchée d'herbe. La fourmi dissoute par les sucs gastriques, le petit ver libéré put retrouver dans les intestins tous ses copains vers parasites. Il rencontra une petite ver aux anneaux sexy et gluants, ils eurent des tas de petits oeufs, qui recommencèrent le cycle dans la crotte de mouton<sup>(1)</sup>...

### Ok, et je fais quoi de ça moi ?

Imaginons un petit bug dans le cycle. Imaginons par exemple que le ver finit dans un humain et pas dans un mouton. Entre les imbéciles dégoutants qui mangent des escargots, les malheureux qui lavent mal les trucs et avalent des aliments souillés de merdes diverses, et les excuses – il y en a sûrement – pour manger de l'herbe ou des fourmis, ce ne sont pas les occasions qui manquent.

Imaginons maintenant que le gars soit un consommateur d'épices. Et disons, pour rire, que le ver soit sensible aux épices aussi. Le genre à pouvoir apprécier, voir même adorer le rush de drogue. Accroc, quoi. Enfin, supposons, ultime blague de la nature, que les oeufs héritent de ce trait...

### Je la sens mal cette histoire...

C'est donc l'histoire d'une infection. Une bête infection parasitaire, que personne ne voit venir. Ça touche d'abord les ouvriers, via la nourriture ou des insectes bizarres sont venu traîner. Les esclaves sont malades, bizarrement, mais après quelques jours ils tombent comme des mouches. Dommage, mais pas irréparable après tout.

Sauf lorsque les esclaves se relèvent. La terreur saisit les bien-portants : des morts-lévés en pleine Nation ? Pourquoi ? Comment ? Et alors qu'on court après le mauvais lièvre, la situation empire déjà.

Car les créatures n'agissent pas comme des morts-lévés « normaux ». Elles attaquent en meute, organisées par un instinct bizarre. Elles tuent mais ne dévorent pas, se contentant de défendre – efficacement – les champs et les réserves d'épices.

Car leur voracité, elles la réservent aux épices. Comme des sauterelles, elles engloutissent tout ce qui leur tombe sous la main. Et bien sûr, elles bénéficient des effets des plantes et des mélanges, mais se moquent totalement des effets secondaires !

### Mais c'est quoi ce truc ?

L'idée est simplement de vous proposer une nouvelle option pour vos morts-vivants.

Un truc moins « mystique, fluide et mystères », plus dans la mouvance du cordiceps, le champignon dégueu de « *The last of Us* ». Un zombie new style, le genre qui cavale, tape plus fort et se came jusqu'au yeux avant de vous sauter dessus.

Et pour changer des zombies classiques de Bloodlust, qui ne se reproduisent normalement pas, ceux-ci pourraient même infecter leurs victimes en leur vomissant des gerbes de bile remplies d'oeufs aux visages ou sur les blessures.

(1) La petite douve du foie. Tout est 100% véridique, du début à la fin. Et si ce genre de truc vous amuse, cherchez donc « *Toxoplasma gondii* ». Encore plus drôle.



# BLOODLUŠT

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°201 – 7 OCTOBRE 2020

S'il y a bien une chose inacceptable, insupportable, énervante, à vomir, c'est la publicité. Je sais bien qu'à notre époque, avec la surexposition et le publi-rédac, on finit par se mithridatiser, mais n'empêche. Je déteste la pub.

Donc, comment justifier ceci : notre camarade le Grümph, dans sa collection Chibistouri, vient de publier le premier recueil de Haïkus de François, illustré par ses soins.

De la poésie en mode japonisante, avec un biais rôliste, des thèmes et un style donjonisant entre OSR et 5e Édition<sup>(1)</sup>.

C'est dispo sur Lulu, sur la boutique Chibi du Grümph, et c'est extrêmement bien fichu, beau (côté texte) et joli (côté illustration). Un must.

Kanpai !

(1) Normalement, on couvre bien le public cible avec un truc aussi large.

(2) Mais du coup, on n'a pas résolu le soucis entre ma haine de la pub et l'envie de faire connaître le recueil « Haïkus Critiques » par François Lalande chez Chibi, dans la collection Chibistouri d'Anne Richard.

Et cherchez pas, il n'y a pas de (2) dans le texte. C'est juste pour planquer ma vague honte et mes contradictions dans un coin du bas de page.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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

### TANÆPHIS-LES-PINS ? (3/X par Rafael)

Cet article poursuit notre « guide de voyage ». Une sorte de retour sur l'atlas de Bloodlušt Métal, en comparant chaque région à des zones réelles de notre monde, la bonne vieille Terre, si banale. À quoi ressemble tel ou tel coin ? Comment l'imaginer, et surtout le décrire.

Quel meilleur sujet pour continuer ce voyage dans les grands espaces de Tanæphis, que la puissance montante du continent ? On continue donc avec Nerolazarevskaya et les terres sous sa protection, les coins à touristes par excellence, des coins parfaits où passer des vacances disciplinées et méthodiques. Les meilleures vacances de Tanæphis, tout compris, en prévoyant le supplément Ad-21 et les fiches adjacentes, à remplir pour éviter une amende pour retard.

### LES CÔTES D'AURORE

Berceau des Vorhs, des Gorns, et de tout ce qui définit l'âme vorozione la Vorène et l'Hadzac posent l'idée du monde idéal pour l'Hégémone, et c'est une Suisse calme et prospère.

Pour les côtes, les lacs suisses vous donnent de jolies vues. Le [Canton de Vaud] est idéal. Les terrasses et les vignobles de [Lavaux] sont magnifiques – à défaut d'être buvables – et donnent une bonne idée de l'ambiance. Côté urbain, il y a quelques vues sympas du côté de [Chillon, Bern, Morat (ou Murten)].

Si tous les paysages suisses peuvent marcher pour ces régions [Swiss countryside], il faudra simplement trier en fonction de ce que vous voulez illustrer. Pour les côtes d'aurore proprement dites ? N'importe quelle vue des lacs et des zones sauvages convient, y compris quelques vieux villages en prenant des vues lointaines. Pour l'intérieur des terres ? Gardez les paysages les plus plats (relativement, faut pas déconner) pour la Vorène, et les plus compliqués / escarpés / bordéliques pour l'Hadzac. Et si le paysage tient plus de la montagne énervée, ce sera parfait pour le haut Vornay (en cas de paysages beaux riches et classieux), ou pour la Vilnorie (pour toutes les zones trop raides ou inhospitalières).

### LA CÔTE NOIRE

Pour ce secteur de l'Hégémone, pas la peine de se creuser la tête des heures : l'Écosse est tout simplement parfaite. Chaotique, sauvage, humidissime, à la fois désertique et chaleureuse – une fois habitué à l'ambiance.

Pour les côtes, utilisez [Caithness] ou les [Shetland islands]<sup>(1)</sup>. Même les ruines sont dans le ton, entre les traces antiques (Gorns) ou médiévales (Dérigions). Tout colle.

Pour l'intérieur des terres, c'est presque trop facile : [Highlands] donne tout ce dont on a besoin. Contrefort des Crêts comme de la Morcèle, lacs perdus, combes inquiétantes ou plaines ouvertes. Tout y est.

Presque n'importe quel paysage est utilisable. À part quelques zones gâchées par l'exploitation humaine, le pays a gardé un look définitivement compatible avec Bloodlušt. Mention spéciale pour les châteaux : en évitant les coins rebâti par les Windsor, il y a quelques merveilles utilisables telles quelles : [Eilean Donan, Dunnottar, Dirleton, Duart Castle...].

(1) J'avais simplement mis [Shetland] au départ, mais cette recherche retourne essentiellement des images pour zoophiles amateurs de canidés surpoilus ou de poneys. En cette période de braconnage intense périssolipédique, évitons de faire des recherches dangereuses....



## LES PLAINES DE LA KIINE MAUD

La Kiine Maud et le Vauzan sont des régions pour lesquelles, il n'y a pas grand chose à dire, côté look. C'est propre, lisse, calme, et à moins d'être fan de paysage soporifique à perte de vue, on s'ennuie rapidement. Difficile de trouver une référence, à moins de tomber dans le poncif ou le banal. Du coup, pourquoi hésiter ? Soyons banal !

Pour ces coins, cherchez [German countryside], et ignorez tout ce qui ferait trop marqué ou aurait du caractère. Des collines moutonnantes, ok, mais pas de montagne. Des petits villages au loin, pourquoi pas, mais pas de château.

Du morne, du tiède, du discipliné. Des barrières de bois posées au milieu des plaines, et des polacs regardant passer le voyageur, l'air presque aussi bêtes que leur berger...

## L'ARRONDE ET LES BOIS GRIMAULTS

Là, c'est un peu plus compliqué, puisque ces zones ont été décrites en imaginant plus leurs ambiances que leur look. N'importe quel paysages européens, du centre au sud-est, peut coller. Garder juste en tête de ne pas faire trop plat, trop propre ou trop hospitalier. Ce genre de choses, c'est définitivement à garder pour la Kiine Maud.

Côté Arronde, [Romania / Bulgaria countryside] donnent de bons résultats. Un peu plus pentu que l'Allemagne, même si certains paysages trop sereins seront à conserver pour le nord.

Pour les Bois Grimaults, par contre, c'est [Hungary forest] qui donne le meilleur panel. En une seule recherche, deux mondes. D'un côté, des bois parfaitement entretenus, propres, rangés, prêts à être exploités (en bordure des Grimaults) et de l'autre, une forêt sauvage, menaçante (pour les secteurs plus à l'abandon).

L'idée de fond – le thème derrière l'idée, si vous préférez – étant de poser l'utilitaire, le contrôlé, l'humain et le convenable d'un côté, et d'y juxtaposer le sauvage, le fou, le dangereux et l'inconnu, à un jet de pierre. Les Grimault, c'est la partie incontrôlable du monde, que l'Hégémone exploite un peu, pour la forme, sur les bords, et délaisse en réalité dans sa fuite en avant.

## LA CÔTE LEVANTINE

Les côtes des Délinelles et du Versan sont un endroit très agréable à vivre, et aussi assez facile à décrire : la [Grèce] est un parfait décor à plaquer sur la zone. Campagne suisse au nord, côtes grecques au sud ; vous comprenez mieux pourquoi les Dérigions ne voulaient pas partir ?

Difficile de trouver une image moche de tels paysages. Il suffit d'éviter les éléments modernes et chaque vue et un morceau de scénario déjà écrit. Le [Montenegro] est aussi magnifique et convient tout à fait.

Pour l'intérieur des terres, la [Crète] propose aussi quelques paysages très sympathiques, ainsi que la [Macedonia]. Pour les Délinelles proprement dites, [Pindus mountains] offre un panel d'images parfaites, à assembler à votre envie.

## LES PROVINCES DU SUD

La Modaine et les Lisages forment une zone à la fois humide et chaude. Assez peu irriguées et dépourvues de grosses rivières permanentes, elles subissent pourtant un climat de pluies régulières et intenses. Une sorte de Bretagne tropicale, en fait.

Ça tombe bien, puisqu'une véritable Bretagne tropicale existe : la [Nouvelle-Zélande]. Elle donne de magnifiques paysages et surtout une parfaite variété pour imaginer votre version du sud de l'Hégémone. D'autant plus adaptée que ses montagnes font une très belle chaîne d'Eyes !

Reste les Comberais, aka la Modaine en moins humide. Le futur grenier des Vohrs – dans les rêves / projets / manigances des gens du Conseil – peut ressembler à une sorte de Farwest fantasmé. Une recherche sur [Sydney australia countryside] donne quelques jolies images qui s'accrochent plutôt bien avec la Modaine proche.

(1) [Macédoine] est plus français, mais donne des résultats un petit peu moins spectaculaires et nettement plus légumineux.



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### ANECDOTES CHEZ L'ÉPICIER (n°2 par Rafael)

Suite de nos considérations, délires et autres précisions plus ou moins utiles, sur les épices et leurs mille-et-un usages sur Tanæphis.

### ÉPICES PARTOUT, JUSTICE NULLE PART

Une petite précision s'impose, suite à nos derniers écrits sur les épices. Les épices sont donc présents à tous les niveaux de la société batranobane. Les pauvres, comme les très riches, en consomment. Précisons donc comment on arrive à un tel « miracle ».

Les Bathras utilisent le gros de ce que les étrangers considèrent comme les épices « normaux ». Comprenez qu'ils mangent des pâtes sucrées, délicieuses et parfumées, fument des tabacs macérés ou des plantes variées, chiquent et prisent, se parfument et s'encensent. Ils ont accès à tout, et c'est de ce genre d'usages que les étrangers entendent le plus parler.

Les Batranobans du commun utilisent des épices assez comparables simplement de qualité moindre. Ils ne savent pas toujours qu'ils consomment des produits moins efficaces ou moins goûteux, mais s'ils s'en aperçoivent, ils peuvent s'offrir ce « luxe » en faisant un effort. Le marché des épices – à l'intérieur de la Nation – est assez ouvert. Il faut simplement avoir les moyens. Ainsi, la plupart des gens du peuple ont une préférence, une petite faiblesse pour un épice en particulier dont ils connaissent « une bonne marque » ou « un petit fournisseur très sympa ». Ils économisent alors sur d'autres aspects de la vie courante – d'autres épices, l'éducation des mômes, la nourriture – pour financer leur vice. Rien de bien étonnant.

Dans les classes franchement populaires, dans les campagnes profondes et les bas-fonds, on rêve tout autant d'épices. Simplement, on rêve plus humblement. Ici, la plupart des étrangers imaginent qu'on n'a pas accès aux épices, mais c'est faux. En effet, il y a toujours un moyen ou un marché à portée. Il propose juste d'autres produits.

Dans les villes, on trouve ainsi des versions coupées. Un épice normal, comme le tabac macéré ou le muffin peut être trouvé dans des versions moins efficaces ou moins parfumées. Ce seront toujours des versions « acceptables » car les Batranobans qui commercialisent ces produits sont sous l'œil de la guilde, et que des excès risqueraient de porter préjudices à l'image de la Nation. Un muffin à peine parfumé, fadasse ou éventé ? Pas de soucis. Un Muffin coupé au sable, qui te colle une courante de tous les diables ou empoisonne le petit dernier ? Interdit !

Pour trouver ce genre de situation, il faudra aller vers les campagnes un peu plus reculées. Là, il y a deux soucis majeurs. Pour commencer, les produits de second rang évoqués précédemment sont aussi disponibles. Sauf qu'ils viennent d'un peu plus loin – et ont donc circulé plus longtemps et sont moins frais. Des effets inattendus peuvent alors se produire. Et comme les épices et les mélanges restent d'une nature assez magique, il y a parfois de vraies surprises. On ne parle pas vraiment de poisons violents – pas souvent en tous cas – mais parfois, une simple colique n'est pas un si mauvais prix à payer pour une bonne soirée.

Et donc, deuxième problématique : la guilde est loin. Donc, les commerçants et les épiciers locaux sont souvent moins regardants sur les produits qu'ils mettent en vente. Ainsi, des sous-produits qu'on jetterait ailleurs sans sourciller peuvent finir à la revente s'il y a une demande – ou si on arrive à en créer une. Par exemple, dans les steppes de Dumone, plusieurs petites villes mineures produisent un tabac dru, qu'on sèche presque industriellement. Les débris laissés au sol, et donc plein de charbon et de coulures de jus épais sont revendus en douce par les équipes de nettoyage dont c'est en fait le seul revenu. Ceux qui consomment cet « épice » ne survivent pas plus de trois ou quatre ans aux toux qui en résultent. Notez que les équipes de nettoyage sont intégralement constituées de ce genre de junkies, que tout le monde voit le problème, l'ignore joyeusement, et s'en fiche sincèrement.

Des Batranobans accrocs aux épices, qui travaillent dans le milieu et vont en mourir ? Un problème ? Non ! Une culture, monsieur !

N°202 – 21 OCTOBRE 12020

Numéro un peu court, peut-être, mais il fallait revenir sur une incompréhension assez gênante dans l'exposition des épices, donc hop, urgence technique.

Notez que ces deux questions nous arrangent pas mal, puisque cette semaine est compliquée au studio, entre couvre-feu, urgences diverses, équipe dispersée entre nos divers locaux, chacun soumis à des règles sanitaires différentes. Comme quoi, un confinement tout simple c'était quand même plus facile à gérer.

La grande question est donc : arriverons-nous à relancer la campagne et à finir « Silences » avant que les carrioles qui ramassent les cadavres ne fassent halte devant les bureaux ?

Suspens !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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





## ÉPICES ET BESTIOLES

Quand on parle d'épices et de bestioles, on pense trop souvent à quels épices mettre dans telle ou telle sauce pour parfumer un plat. C'est bien une réaction d'étranger ça ! Confondre épices et aromates !

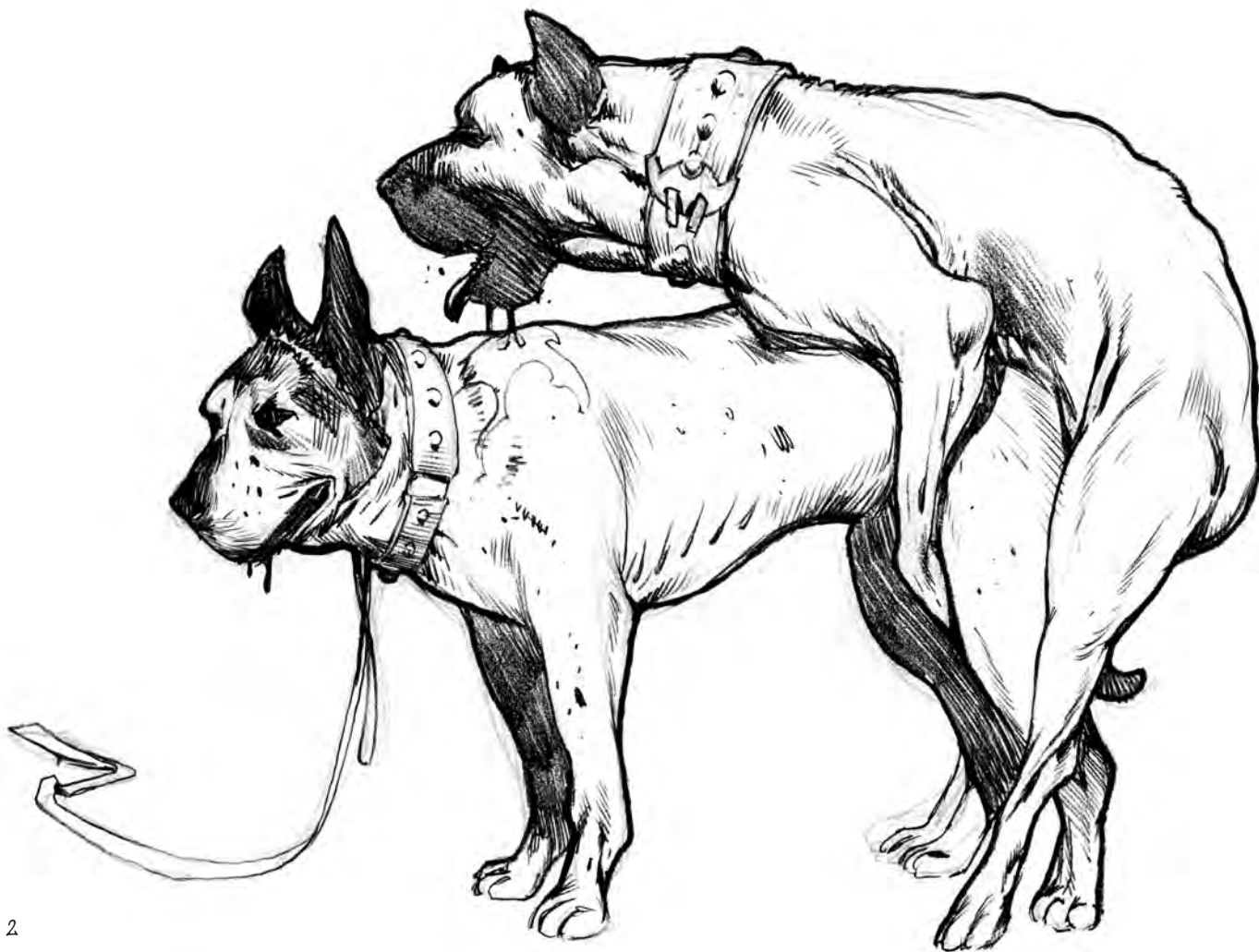
Car l'utilisation des épices pour améliorer les performances, les talents ou l'endurance d'un animal sont un usage commun. Notez que les mêmes gens qui s'offusquent qu'on donne un épice à un chat d'intérieur ne tiquent pas quand on en refile à des esclaves. Comme il faut mal connaître l'Ouest pour ne pas voir le paradoxe !

Donc pour la dernière fois, oui, on peut donner un épice à un chien, un faucon, un esclave ou un cheval. Et même sans conscience, âme ou parole, cela fonctionne. L'épice et souverain, et son effet s'applique, supérieur en cela aux Armes qui ont besoin de l'Homme pour exercer leur empire.

On trouve ainsi des épices communs qui adoucissent le tempérament et la foulée des montures – chevaux, ânes ou chameaux – ou améliorent leur vitesse. Des épices facilitant le dressage sont faciles à trouver, mais leur usage est facilité par l'utilisation d'un épicier-dresseur expert en de tels dosages.

Pour les chats de chasse ou de garde – ou les chiens si vous êtes de ces originaux là – il y a des épices qui garantissent leur fidélité, et les rendent féroces pour l'étranger et doux comme une fille pour leur maître. Le « Serment du vrai-sang » permet même de les assujettir à un homme et à tous ceux qui partagent son lignage. Cet épice et le cauchemar des femmes infidèles et des cousins trop éloignés et peu assurés de leur lien avec le maître.

Enfin, on citera le « Mariage des sables de Mirnir ». Ce brouet à partager entre un Bathras et son fidèle serviteur permet à ceux-ci de partager leurs sens et leurs volontés. Le maître peut donc espionner et voir des secrets impossibles à atteindre sans aile, sans patte de velours, ou sans la discrétion d'un serpent. On raconte aussi que quelques épouses n'ont pas survécu à la férocité animal d'un époux habité par la faim de plaisir d'un homme-chat sans merci. Dernier détail sur le « Mariage » : la croyance selon laquelle une partie de chaque âme reste enfermée dans le corps du partenaire une fois l'effet terminé. Cela conduit souvent à la mort – par un poison d'épice d'ailleurs – de l'animal pour libérer le « fragment emprisonné » du maître. Mais cela signifie-t'il qu'il y a, en ce moment, au conseil, des Bathras « Pas tout à fait humains » siégeant là et dirigeant la plus puissante Nation du continent en suivant les instincts de prédateurs carnivores ?



# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### BLOODLUST / MÉTAL LÉGER (n°pfiouuu par François)

Au programme du jour : variantes, erratas et compléments divers. En bref, de l'huile, de la graisse et quelques boulons oubliés pour essayer de faire tourner tout ça à peu près rond. Et bien évidemment, nous sommes preneurs de vos retours et critiques.

N°203 - 4 NOVEMBRE 2020

Note importante : impossible de ne pas relayer l'annonce de la précommande participative de Donjon & Cie, chez John Doe par Benoit Felten.

Donjon & Cie sera publié en co-édition avec Black Book Editions et proposé en précommande participative sur la plateforme Game'On le mardi 10 novembre à 20h.

Donjon & Cie est un jeu de rôle à gamme fermée dans la tradition John Doe, où les joueuses et joueurs interprètent les monstres chargés de tuer et dépouiller les aventuriers pour le compte de Donjon & Cie, qui est en fait une entreprise, avec un plan de comm, des employés du mois, un département des ressources humaines (les ressources vivantes !), etc.

C'est un mélange réussi d'esprit OSR (pour les règles de jeu) et de dérision sur la vie en entreprise.

Et en cerise (marinée dans l'alcool) sur le gâteau (sûrement un peu parfumé au rhum ou à la mirabelle, lui aussi) le système de jeu est basé sur le Macchiato Monsters d'Eric Nieudan.

C'est bon, c'est sur tous vos agendas ?  
Le 10 novembre, 20h, sur Game'On.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



### CRÉATION DE PERSONNAGE

Cette variante permet de cadrer un peu plus la création de personnage. Elle cherche aussi à permettre de créer une ébauche de personnage rapidement jouable. Dans le cas de Bloodlust cela peut être particulièrement utile puisqu'il peut être nécessaire de rapidement remplacer un Porteur décédé.

Nous ajoutons également la création de l'équipement du personnage, qui était absent du Chagar 192.

#### On commence par la Trogne

Le joueur choisit l'Origine, la Culture et la Besogne du personnage. Cela donne une première idée rapide de ce qu'il veut jouer.

Vous trouverez un récapitulatif des Origines, Cultures et Besogne plus bas.

Rappelez vous qu'il est possible d'avoir une Culture ne correspondant pas à son Origine.

#### Les compétences

Le joueur choisit les deux compétences les plus importantes pour le personnage. Il leur donne un score de 3.

Le joueur choisit les trois compétences qui correspondent le moins au personnage. Il leur met un score de 1.

Les autres compétences ont un score de 2.

La compétence Porteur est obligatoirement à 0

#### Le Moniteur

Si une des deux jauges est plus importante qu'une autre pour le personnage, elle a un score de 6 et l'autre un score de 4.

Dans le cas contraire les deux ont un score de 5.

#### Points libres

Le joueur peut ajouter 1 point à trois scores différents, que ce soit une compétence ou une jauge.

S'il est en train de créer un personnage qui était déjà Porteur avant le début du jeu, le joueur peut mettre un de ses points libres dans la compétence Porteur.

#### Aspects et Spécialités

À la création un personnage a 3 Aspects et 4 Spécialités, mais le joueur n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il doit définir au moins un Aspect et une Spécialité.

Les autres Aspects et Spécialités pourront être définis en cours de partie, en fonction des situations et des idées du joueur. Cela peut même être fait juste au moment où cela va être utile pour un jet de dés.

Si le joueur manque d'idée au moment de créer le personnage il peut écrire son premier aspect sous la forme d'une combinaison de ses Origine, Culture, Besogne. Par exemple un "Vorozion méridional, astrologue". Cela peut suffire pour se lancer dans la partie.

Dans ce cas là, le joueur pourra par la suite modifier la formulation de ce premier Aspect pour l'affiner, du moment que cela reste cohérent.

## ORIGINES, CULTURES ET BESOINES

### Origines

Batranoban, Dérigion, Gadhar, Piorad, Thunk, Vorozion, Alweg, Bâtard, Sagrime

### Cultures

#### Cultures batranobanes

Épicier, Noble Bathras, Épouse, Habitant des terres roses, Habitant des désolations, Tarek

#### Cultures dérigiones

Banlieusard, Sujet, Défenseur de Pôle, Gueux, Noble dérigion

#### Cultures gadhares

Tribu de l'orée, Tribu des profondeurs, Tribu tranquille, Extérieur

#### Cultures piorades

Citadin, Glaiseux, Montagnard, Pillard, Nordh

#### Cultures Thunkes

Nomade, Frontalier, Sédentaire, Déserrant

#### Cultures voroziones

Noble Vorh, Légiste, Citoyen du nord, Méridional, Guildien

#### Cultures alwegs

Négligé, Mercenaire, Esclave, Errant, Horla

#### Cultures sekeker

Maraudeuse, Cavée, Chrysalide

#### Cultures hysnatones

Lourdaud, Étincelant, Malbâti

### Besoines

Artisan, Artiste, Astrologue, Belle de guerre, Brigand, Chasseur, Chevalier, Courtisan, Domestique, Dresseur, Éclaireur, Érudit, Escrimeur, Fermier, Garde du corps, Gladiateur, Guide, Marchand, Médecin, Mendiant, Messager, Mercenaire, Milicien, Officier, Prostitué, Protecteur, Saltimbanque, Sénéchal, Soldat, Tenancier, Voleur.

Cette liste n'est pas exhaustive.

## SPÉCIALITÉS ET ASPECTS D'ORIGINE CONTRÔLÉE

### Traits / Aspects

Certains traits spécifiques à un peuple ont une très forte influence sur le comportement ET le rôle social d'une personne. De tels traits doivent être décrits par un Aspect complet. Il s'agit des Souvenants gadhars et des Berserk piorads.

Ce n'est pas très différent d'Aspects décrivant une fonction spécifique à une peuplade, comme un Noble Bathras, un Légionnaire vorozion ou une Guerrière chrysalide. La seule différence vient du fait qu'un Souvenant est obligatoirement un Gadhar et un Berserk est obligatoirement un Piorad.

### Traits / spécialités

Certains traits physiques ou talents sont juste spécifiques à une origine.

De tels traits sont matérialisés par une Spécialité. Le personnage doit être de la bonne origine pour y avoir accès.

**Batranoban** : L'épice dans le sang, Résistant aux épices

**Gadhar** : Empathie animale (un type d'animal)

**Piorad** : Œil de braise, Stature du Hors-venu, Voix du conquérant, Empathie animale (chagar ou chien)

## HYSNATON

Pour un personnage ayant des traits hysnatons (cf. Bloodlust Métal page 295 à 298), le joueur prend une Spécialité pour chaque trait pouvant être utile sur des jets de dés. Les traits purement « cosmétiques » sont juste intégrés à sa description.

## ÉQUIPEMENT

À la création le joueur dispose de 0 à 10 points d'équipement, selon les origines et la situation dans laquelle se trouve le personnage lorsqu'il devient porteur d'Arme.

Le joueur dépense les points d'équipements dans les tables suivantes :

### Armes de corps à corps

- 1 point – Arme simple, improvisée, lourde improvisée, défensive légère.
- 2 points – Arme légère, de mêlée, de mêlée lourde, défensive ou défensive lourde.
- 1 point de plus – L'arme est de qualité. Menace ou Défense est augmentée de 1.

### Armes de tir / jet

- 1 point – Arc de chasse, fronde, javelot ou lame de jet
- 2 points – Arc de guerre, arbalète
- 3 points – Arbalète lourde
- 1 point de plus – L'arme est de qualité. Menace ou Défense est augmentée de 1.

### Armures

- 1 point – Armure légère
- 2 points – Armure intermédiaire
- 3 points – Armure lourde
- Pour 1 point de plus – L'armure est de qualité. Sa Défense est augmentée de 1.

### Autres équipements

- 1 point – Un équipement avec un bonus de +1, un animal de bât ou de compagnie, 30 cestes sans sa bourse (ou l'équivalent dans une autre monnaie)
  - 2 points – Un équipement avec un bonus de +2, un animal entraîné à aider dans un type de situation, une monture.
  - 3 points – Un équipement avec un bonus de +3
- On considère aussi que le personnage a également tout l'équipement standard correspondant à son activité actuelle

Comme les règles d'épices pour cette version du système ne sont pas encore finie, nous n'indiquons pas de coût pour des doses d'épice. Mais on y travaille.

## GAINS D'EXPÉRIENCE

Ceci est essentiellement une reformulation des règles proposée dans le Chagar 192.

Les personnages gagnent 2 points d'expérience par séance.

Le meneur peut appliquer les modificateurs suivants :

- 1 point pour une séance courte ou anecdotique
- + 1 point pour une séance longue
- + 1 point lors de la conclusion d'une aventure
- + 1 point lors de la conclusion d'une aventure de grande ampleur

## COMBAT

Ce qui suit remplace les règles d'attaque décrites en page 9 du Chagar 192.

Cette modification porte sur deux points :

- Le calcul de la Difficulté d'un jet d'attaque qui, maintenant, prend en compte la compétence de la cible.
- Une refonte des effets d'une attaque réussie.

### Attaque

Une attaque est un jet de compétence – Combat dans un combat standard – contre une Difficulté égale à la compétence de combat de la cible + son score de Défense.

Si la cible n'est pas consciente de l'attaque la Difficulté est juste égale à sa Défense.

La difficulté d'une attaque peut être éventuellement augmentée d'une valeur dépendant des conditions dans lesquelles le combat se déroule – mobilité restreinte, visibilité pour un combat au contact, couverture ou portée, etc.

- Conditions défavorables : +2
- Très défavorables : +4
- Extrêmement défavorables : +6

Si l'attaque est ratée la cible peut choisir de faire une Riposte (cf. Chagar 192).

Si l'attaque est réussie

- La cible perd 1 point de Défense.
- Si le nombre de Qualités de l'attaque est au moins égal à la Difficulté, la cible encaisse une Blessure ou est Neutralisé (voir plus bas)
- Si la Difficulté est dépassée de 6, la cible fait un jet de Ténacité contre un Danger mortel égal au dépassement. (la règle sur les Dangers se trouve dans le chagar 194).

### Blesser, Neutraliser ou Tuer

Quand une attaque permet de Blesser ou de Neutraliser une cible, l'attaquant choisit lequel de ces deux effets il obtient.

Si la cible a une compétence de Combat supérieure à celle de l'attaquant, elle peut inverser l'effet : donc être Neutralisée au lieu de subir une Blessure, ou subir une Blessure au lieu d'être Neutralisée.

Quand une attaque devrait tuer sa cible, l'attaquant peut choisir de mettre la cible hors d'état de nuire pour disposer d'elle plus tard. Il peut l'avoir assommé, contraint à se rendre, ou forcé à fuir de manière durable.

Comme précédemment, si la cible a une compétence de Combat supérieure à celle de l'attaquant elle peut choisir de mourir plutôt que de subir le sort que l'attaquant lui réserve. Oui, parfois il y a des obstinés qui préfèrent mourir plutôt que d'être capturé.

### Coups spéciaux

On ajoute le choix suivant à la liste des coups spéciaux coûtant 3 Qualités

- Empêcher la cible de modifier le résultat d'une attaque réussie. (voir Blesser, Neutraliser ou Tuer ci-dessus)

## LES POUVOIRS DES ARMES-DIEUX

Parce que ça fait toujours plaisir, voilà quelques nouveaux pouvoirs, ainsi qu'une révision des pouvoirs de poison.

### Pouvoirs mineurs

#### Provocation [action] [fluide 1]

Le Porteur active ce pouvoir en provoquant verbalement un adversaire qui se trouve à moins de dix mètres de lui. Sa cible ressent le désir impérieux de répondre à la provocation. Si elle ne consacre pas son prochaine tour d'action à venir attaquer le Porteur elle encaisse 3 points de tension.

Si la cible de ce pouvoir n'a aucun moyen d'atteindre et d'attaquer le Porteur le gain de tension est réduit à 1 point.

#### Poison virulent

Prérequis : Poison

Le Score du poison de l'Arme est augmenté de 2 points.

### Pouvoirs majeurs

#### Dégâts spéciaux : contre-attaque [fluide 1]

Lorsque le Porteur subit une attaque réussie, il peut utiliser ce pouvoir pour infliger à l'attaquant une contre-attaque d'un type sélectionné dans la liste suivante : Acide, Choc, Électricité, Flamme ou Froid. L'attaquant doit faire un jet de Ténacité contre un Danger [Pu].

#### Marque du chasseur [fluide 2] [activation]

Durée : 1 jour

Ce pouvoir permet au Porteur de marquer une cible à vue.

Tant que le pouvoir est maintenu l'Arme sait dans quelle direction et environ à quelle distance se trouve la cible tant qu'elle est à moins de dix kilomètres.

Augmentations :

- + 1 jour (1 qualité)
- plus de limite de distance (3 qualités)
- une cible supplémentaire (2 qualités)

#### Poison [fluide 1] [contact]

Lorsque l'Arme acquiert ce pouvoir le joueur choisit un des effets de poison décrits dans le Chagar 194, à l'exception du "Danger mortel". Le poison de l'Arme a un Score égal à [Pu].

Quand ce pouvoir est utilisé, la cible subit les effets du poison.

#### Résistance aux dégâts [fluide 1]

Lorsque le Porteur subit une attaque physique faisant un dépassement de 6 ou plus, il peut utiliser ce pouvoir pour réussir automatique son jet de résistance.

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### BLOODLUST / MÉTAL LÉGER (n°uméro par François)

Ce numéro conclut la dernière version de *Métal Léger*, avec notre dernière version des règles sur les épices. Le plan était de faire un truc à la fois plus cohérent et moins compliqué que la version précédente. À vous de juger le résultat.

N°204 – 18 NOVEMBRE 2020

Bon. On va être très francs, c'est petite forme au studio. Entre le reconfinement, l'approche du non-Noël, les vaccins surprises (prix garanti -50% jusqu'au black Friday, efficacité sous condition), et les laissez-passer variables selon que vous soyez libraires, cafetiers, rouquins, blacks ou gays.

Et soudain, je m'aperçois qu'aucune de ces blagues n'est drôle puisque chaque élément est susceptible de devenir vrai et ultra-oppressif sous 24h.

Donc, disons que cette année, le Chagar tout les quinze jours est dur à tenir. Vraiment dur.

Du coup, merci de nous supporter et d'être encore là.

Merci les gens.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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

## LES ÉPICES

### Définition d'un épice

Un épice est décrit de la manière suivante

- son nom
- sa sensibilité, qui indique avec quelle facilité quelqu'un peut se procurer cet épice
- son score de Puissance, qui peut aller de 1 à 10. Plus le score est élevé et plus l'épice est puissante.
- sa valeur d'Addiction, qui peut aller de 1 à 5
- son mode d'utilisation
- son effet
- son éventuel effet secondaire

### Modes d'utilisation

Les épices s'utilisent de nombreuses façons différentes. Les quatre principaux vecteurs d'utilisation sont :

- L'ingestion: les épices à boire, mâcher, chiquer, sucer, avaler, etc.
- L'inhalation: les épices à sniffer, fumer ou respirer.
- L'injection : les épices qu'on fait entrer (volontairement ou pas) dans le sang, dans les muscles ou juste sous la peau.
- Le contact : les épices à étaler, badigeonner, frotter, etc, que cela soit sur la peau d'une personne ou sur un objet.

Certains marchands vendent aux visiteurs étrangers des épices cristallisés qu'il suffit de porter sur soi, autour du cou ou dans sa bourse, pour qu'ils fassent effet. Ce sont des arnaques qui peuvent coûter de longues heures de tortures à qui s'y essaie. La guilde n'aime pas les gens qui vendent de faux épices, c'est mauvais pour les affaires.

### Sensibilité

La guilde classe les épices en cinq catégories de sensibilité. La sensibilité indique qui a le droit de produire, de vendre ou d'acheter un épice. Plus un épice a des effets puissants ou dangereux et plus sa sensibilité sera élevée, limitant son utilisation aux habitants les plus influents de la Nation.

- Libre : les épices les plus inoffensifs et les plus courants. Ces épices se vendent et s'achètent sans restriction, aussi bien dans la Nation que dans le reste du continent.
- Surveillé : des épices de consommation courante mais dont les effets justifient un minimum de surveillance. Utiliser ce genre d'épices nécessite une patente de possession qui est fournie par le vendeur. Les épices surveillés s'exportent. Hors des frontières batranobanes, la gestion des patentes de possessions pour ces épices n'est pas très stricte.
- Réglementé : le commerce de ces épices aux effets puissants est très contrôlé. Leur vente et leur possession nécessitent des patentes spécifiques. Seules les familles du conseil ont le droit d'en faire commerce à l'étranger, ce qui est pour elles une source de richesse et d'influence.
- Sensible : ce sont des épices rares et dangereux. Leur commerce est réservé aux familles Bathras et il est très encadré par la guilde.



• Périlleux : les épices les plus extraordinaires, aux effets les plus affreux ou les produits expérimentaux. Les grandes Maisons Bathras sont les seules à avoir le contrôle de ce genre d'épices.

### **Puissance**

Un épice a un score de puissance défini qui peut aller de 1 à 10.

Pour un épice donné on peut souvent trouver des variantes :

- une version de moindre qualité, dont la Puissance est diminuée de 2 et dont la sensibilité est réduite d'un cran.
- une version premium dont la Puissance est augmentée de 2, mais dont la sensibilité est augmentée d'un cran.

### **ADDICTION**

Un personnage a un score de Toxico, qui peut aller de 1 à 5.

À la création un personnage à 0 en Toxico, sauf s'il vient d'une culture où la consommation d'épice est usuelle. Dans ce cas là il peut avoir 1 ou 2 en Toxico.

#### **Consommation d'épice**

Quand un personnage consomme un épice dont la valeur d'Addiction est supérieure à son score de Toxico :

- Son score de Toxico augmente de 1, sans pouvoir dépasser 5.
- À la fin de la scène, le personnage doit résister à un Danger égal à la valeur d'Addiction de l'épice. Le jet se fait avec Ténacité.

#### **Décrocher**

Le score de Toxico du personnage baisse de 1 point par semaine passée sans consommer aucune épice.

Au moment de prendre un Repos, si le personnage n'a pas consommé d'épice pendant la journée écoulée, le joueur lance autant de dés que son score de Toxico contre un seuil de 9. Il n'est pas utile de lancer les dés tant que le score de Toxico est égal à 1.

Si le jet est réussi le nombre de Qualités indique ce qui se passe.

Qualités	Effets
0	Si le personnage ne consomme pas d'épice pendant la journée suivante, il fait son jet de Toxico en lançant 2D de plus.
1	Le score d'Addiction de la première dose d'épice que le personnage consomme dans la journée suivante est doublé.
2	Le personnage ne récupère que 2 cases de Fatigue et 2 cases de Tension pendant son repos.
3	Le personnage ne récupère ni Fatigue ni Tension pendant son repos.
4	Pendant la journée suivante tous les Dangers provoqués par la consommation d'épices sont mortels.
5+	Le personnage fait une crise de manque pendant la nuit et doit résister à un Danger mortel 6 avec un jet de Ténacité.

#### **Le cas des épices nocives**

Il convient de noter que toutes les épices qui entrent dans l'organisme d'un personnage participent de son addiction, y compris les épices qui servent à empoisonner ou nuire d'une manière ou d'une autre à leur cible.

C'est moche de se dire que vos efforts pour décrocher peuvent être ruinés par une lame empoisonnée ou les épices récréatives qu'un marchand répand dans sa boutique pour attirer le chaland.



## LISTE D'ÉPICES

Voilà une liste d'épices assez courants. On est évidemment très loin d'une liste exhaustive.

### Baiser d'Oephis

Surveillé - Puissance 4 - Addiction 1

Liquide ocre amer, à boire.

Cet épice diminue le score d'un poison d'un nombre de points égal à sa Puissance.

### Cendres d'Oephis

Courant - Puissance 4 - Addiction 3

Poudre claire sans saveur à mélanger à des aliments.

Pendant une journée les gains et pertes de Tension liés au désir de Plaisir sont majorés de 2 points.

Pendant une journée après la fin de l'effet de cet épice, le personnage est déprimé et apathique. Il ne peut pas faire d'Effort.

### Centres de Raz

Sensible - Puissance 5 - Addiction 4

Fine poussière noire volatile à respirer

Une personne respirant une dose de cet épice subit une intense douleur qui augmente de 2 la difficulté de tous ses jets pendant [Pu x2] minutes.

### Cristal de Bolivar

Surveillé - Puissance 4 - Addiction 2

Poudre jaunâtre à avaler

Pendant une semaine le personnage gagne automatiquement [Pu] Qualités sur les jets permettant de résister aux Dangers liés au froid.

### Cristal de choc

Surveillé - Puissance 3 - Addiction 4

Sel bleuté à mâcher

Pendant [Pu] heures le personnage a un bonus de Menace de +2 pour toutes ses attaques au contact.

A la fin de l'effet le personnage doit résister à un Danger [Pu] en faisant un jet de Ténacité.

### Débris de Sarkan

Libre - Puissance 2 - Addiction 4

Pâte épaisse couleur crème à appliquer sur une blessure.

Cet épice permet d'ignorer une Blessure physique dans le calcul du seuil de réussite du personnage pendant [Pu] heures. Il sera toujours nécessaire de soigner la Blessure par la suite.

Si le personnage était Neutralisé il revient à lui et pourra agir dès la Passe suivante.

A la fin de l'effet le personnage tombe dans l'inconscience pendant [Pu x5] minutes.

### Fragment de muffin

Libre - Puissance 3 - Addiction 2

Pâte de feuilles séchées à mâcher ou fumer

Le personnage plane agréablement pendant [Pu x15] minutes. Pendant la transe la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2.

A la fin de l'effet le personnage récupère [Pu x2] cases de Tension mais encaisse 1 case de Fatigue.

### Fragment de Monoelonius

Surveillé - Puissance 3 - Addiction 3

Liquide rouge salé à boire

Cet épice augmente la force du personnage. Pendant [Pu] heures il gagne un Avantage sur toute action pour laquelle la force physique est utile.

A la fin de l'effet le personnage encaisse 1 case de Fatigue

### **Graisse de Ryan**

Surveillé - Puissance 5 - Addiction 3

Pâte épaisse verdâtre à étaler sur une blessure

Cet épice soigne une blessure physique en une dizaine de minutes s'il est appliqué moins de [Pu] heures après qu'elle ait été subie.

Si on ne laisse pas passer douze heures entre deux utilisations de cet épice la seconde dose n'a aucun effet bénéfique et inflige [Pu] cases de Fatigue au personnage.

### **Larmes de rouille**

Réglementé - Puissance 5 - Addiction 3

Liquide épais couleur rouille à avaler

Cet épice est actif le temps d'un combat. Au début de son tour d'action le personnage peut cocher une case de Fatigue pour gagner une action supplémentaire. Il ne peut faire cela qu'une fois pas Passe et [Pu] fois pendant le combat.

Pendant toute la durée du combat, le personnage pleure des larmes de sang.

### **Morsure de Cooc**

Sensible - Puissance 5 - Addiction 2

Poudre à mélanger à une boisson ou un aliment

Dix minutes après avoir consommé l'épice, la victime subit un Danger mortel [Pu] auquel il résiste par un jet de Ténacité.

Si la victime survit en subissant une Blessure, celle-ci ne peut être soignée avant [Pu] jours.

### **Toussière d'Orlog**

Libre - Puissance 3 - Addiction 4

Poudre verte à mélanger à de l'eau

Cet épice permet de récupérer [Pu] case de Fatigue, même si le personnage n'est pas censé pouvoir en récupérer.

Si on ne laisse pas passer douze heures entre deux utilisations de cet épice, la seconde dose fonctionne mais inflige 1 case de Tension au personnage.

### **Souffle de Kraag**

Surveillé - Puissance 4 - Addiction 2

Poudre jaunâtre à avaler

Pendant une semaine le personnage gagne automatiquement [Pu] Qualités sur les jets permettant de résister aux Dangers liés à la chaleur.

### **Vapeurs de cristal**

Libre - Puissance 2 - Addiction 1

Liquide bleu à consommer en fumigation

Cet épice sert à soigner l'addiction mais il le fait de manière un peu brutale. Il se consomme le soir avant de dormir et réduit le seuil du jet de Toxico à 6.

L'effet du jet de Toxico est appliqué tel que défini dans le tableau, mais le personnage perd 1 point de Toxico par Qualité du jet, dans la limite de [Pu] points.

### **Venin de Tehen**

Réglementé - Puissance 4 - Addiction 1

Liquide incolore à appliquer sur une lame

Cet épice est un poison de contact. Il reste actif sur la lame pendant [Pu /2] jours ou jusqu'à avoir réussi trois empoisonnements.

Le venin provoque un Danger 5 auquel la victime résiste avec un jet de Ténacité.

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°205 – 02 DÉCEMBRE 2020

- François ! J'ai pas d'idée pour le chagar de la semaine, aide-moi !
- Non. Et t'es lourd.
- Mais, euh ! Je trouve rien, je bloque, ça me rend dingue !
- Comment ça ?
- Bha ça me stresse trop, ça me déprime, je tourne en rond ! Ça me... ça... ça...
- Parfait, bosse là-dessus.
- Gné ?
- « Ça me rend dingue ». Écris sur les soins psychiatriques dans les peuples de Tanæphis, ou l'état psychologique des nations. Ou simplement un asile de fous de A à Z, avec figurants et idées de scénarios.
- C'est bien ça, ouais. Je vais...
- Et mets des Armes-Dieux ce coup-ci. C'est Bloodlust Métal ici, pas D&D.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



### INSTITUT DAME-MIREBELLE (1/3 par Rafael)

Une présentation rapide de l'asile d'aliénés le plus étrange et le plus sécurisé de Pôle, et de ses occupants. On abordera les protecteurs et mécènes, le personnel évidemment, et les occupants, à la fois patients et prisonniers. Enfin, on abordera les occupants des caves, prisonniers « particuliers » entre tous.

#### DAME MIREBELLE DE MERCI-DE-VIEUSYL

Les érudits ne sont pas d'accord sur les raisons pour lesquelles une Noble Dame de Pôle, ni savante ni impliquée dans le domaine, en vint à fonder un asile d'aliénés au cœur de Pôle. Même son histoire précise et ses hauts faits ne sont pas tout à fait clairs. On sait qu'elle vécut au 4e siècle, et passa l'essentiel de sa vie à rassembler fonds, bonnes volontés et influences pour améliorer la médecine et les hôpitaux de Pôle.

Si son patronyme est presque oublié aujourd'hui beaucoup de pôlards connaissent, au moins de nom, l'Institut Dame-Mirebelle. C'est même devenu une expression commune de parler de l'établissement comme antonomase de la folie. Ainsi, « t'es de Mirebelle », ou « ton père est parti pour se taper Dame-Mirebelle », sont des insultes communes des cours de récréation de Pôle.

#### SITUATION ET PARTICULARITÉS

L'institut, de l'extérieur, ne paie pas de mine. Ceci était un excellent jeu de mots, et vous ririez probablement à gorge déployée si j'avais pris la peine de préciser que le bâtiment est invisible de l'extérieur, et essentiellement souterrain. D'où l'hilarante blague sur « mine ». Non ? En réalité, souterrain est un bien grand mot puisque l'asile occupe un ancien bâtiment nain du port, enchâssé dans la muraille séparant deux quartiers. Cette situation bien particulière permet aux deux conseils de quartiers de profiter des impôts liés à l'institut, tout en se renvoyant la balle pour ce qui est de la sécurité ou des obligations. Dame-Mirebelle est donc tout à fait tranquille pour ce qui est des autorités, tant que l'établissement continue à payer ce double-impôt.

L'asile est donc extrêmement discret vu de l'extérieur, se limitant à un accès dans une petite rue, pour les visiteurs un peu classe, et une entrée de service, plus large et destinée aux cuisines et offices, « dissimulée » dans l'arrière-cour d'un bouge banal. Les seules fenêtres sont sur la muraille opposée, à plus de vingt mètres de haut. Elles surplombent un quartier animé, et les cris et appels à l'aide qui en sortent parfois se mêlent au baroufs, harangues et appels des marchés.

Le plan de l'asile n'est connu que des gardes et autorités de l'institut, et c'est un cauchemar d'architecte. Des couloirs torsés, des entassements de zones et d'espaces divers, comme si on avait bâti en profitant des espaces libres de la muraille. Un espace fou pour enfermer des fous. Rien que de très logique, donc, et vice versa.

#### MÉCÈNES ET SOUTIENS

Ce sont évidemment des nobles et des grandes familles, essentiellement, qui financent Dame-Mirebelle. Tout cela est fait en toute discrétion, et même les soirées organisées pour lever des fonds sont mêlées à d'autres causes ou bonnes œuvres. Il faut dire que l'institut est destiné essentiellement à gérer un souci dont Pôle ne veut pas entendre parler. La folie, si on utilise le mot sans soucis à tort et à travers, n'est plus si amusante lorsqu'on a le nez dessus, ou si le « dingue » est un proche ou un parent.

Pôle adore donc avoir des gens prêt à s'occuper des déments plus ou moins violents et bizarres, à faire le tri avec les plus calmes. Surtout, Dame-Mirebelle et ses équipes font tout cela en toute discrétion, et utilisent toutes les circonvolutions et périphrases imaginables pour éviter d'aborder le sujet de front. Une fois les « sujets » à l'abri dans l'institut, on n'entend plus parler d'eux, aussi longtemps qu'on paye le gîte et le traitement.

Puis, un jour, on reçoit un faire-part de décès, et selon le choix des familles, on organise un enterrement pour le cousin revenu de la campagne, ou on classe l'affaire sans un mot.

## FOLIES ET DÉRANGEMENTS DIVERS

Il y a plusieurs raisons pour lesquelles on peut se retrouver à l'institut, mais trois catégories essentielles se détachent.

### Folies communes

Dans cette catégorie se trouvent les personnes souffrant de pathologies mentales graves et handicapantes. Schizophrénie, psychose, comportements délirants et autres atteintes pouvant rendre le patient dangereux pour les autres ou lui-même. Quelques phobiques ou paranoïaques extrêmes par exemple, ont fini à Dame-Mirebelle après « l'accident de trop ».

Notez que pour beaucoup de malades moins « lourds », et surtout pour des gens inoffensifs, l'institut recommande volontiers des établissements tenant plus de la pension, souvent en province. La Perrière est ainsi devenue une pépinière de tels endroits, et les « maisons de repos » fleurissent autant que les mouirois.

### Maladies démentes

De nombreuses maladies peuvent changer une personne jusque-là adorable et sereine en une boule de haine ou de peur agressive. Brutale ou progressive, la transformation est toujours un choc pour les proches, et l'institut est souvent un dernier recours, utile mais tellement triste.

Les maladies sont nombreuses pouvant provoquer ces états, mais on citera la syphilis et les atteintes cérébrales, pour illustrer notre propos.

La première est bien mieux supportée par les habitants de Pôle que sa version historique, et c'est une chance vu les habitudes des Dérignons. Mais quelques cas subsistent où un malchanceux va subir une version extrême et devenir une bête vicieuse pour ses proches. On raconte qu'une impératrice fut même atteinte et transmis sa maladie à ses six enfants, provoquant la chute de sa lignée dans une guerre fratricide et démente. L'absence de traces historiques est, selon l'érudit interrogé, une preuve de l'inexactitude du racontars, ou un indice de l'efficacité occulte des services secrets des Palais.

Les atteintes cérébrales, encore mal comprises par la médecine, sont surtout vues comme une version agressive des démences séniles, ou les conséquences inexplicables d'un accident. Toujours est-il que le sujet perd progressivement certains pans de sa personnalité, ou en développe de nouveaux sans aucune logique. De nouveau, un choc pour la famille, si du moins elle s'aperçoit à temps du problème.

### Enfermements "de confort"

Enfin, on peut aborder le cas plus dérangeant des personnes enfermées par choix conscient d'un proche voulant éviter un scandale ou écarter un rival. C'est certainement le commerce le plus secret de l'institut, mais vous pouvez, grâce à lui, vous débarrasser d'un proche gênant en lui découvrant une maladie mentale soudaine. Il suffit de pouvoir payer une pension substantielle, quelques passe-droits, et de n'avoir aucun scrupule.

Assurez-vous tout de même que le cousin, père, ou époux que vous envoyez à Dame-Mirebelle n'a pas accès à plus de ressources ou de soutien que vous ne le pensiez. Car l'institut n'hésitera pas à changer de contrat si vous préparez mal votre coup, et vous pourriez vous retrouver à sa place avant d'avoir profité de votre sale tour.

Mais chaque année, des personnes en pleine possession de leur moyens finissent donc dans une cellule, où elles ne tarderont pas à les perdre au contact des pensionnaires, ou face aux traitements du personnel – mais on y reviendra.

Il y a quelques patients, sains et parfaitement normaux en pension à l'institut. Ce sont des conjoints ou parents écartés et ravis de s'en tirer à si bon compte. Ils sont tranquilles, et servent souvent d'exemple des « soins exemplaires » offerts par Dame-Mirebelle. Tant qu'ils se comportent bien, ils bénéficient d'un traitement de faveur, et d'une vie luxueuse en comparaison de bien des polars. Simplement, ils restent des prisonniers et, officiellement, des fous dangereux.

*Dans le Chagar 206 : Dame-Mirebelle, le personnel, les figurants...*



# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°206 – 16 DÉCEMBRE 2020

- François ! J'ai pas d'idée pour le Chagar de la semaine, aide-moi !
- Mais si voyons, on continue juste celui de la dernière fois.
- Ah oui, c'est vrai, je suis bête...
- Voila. Par contre, pas terrible l'idée pour l'édito.
- Oui je sais, clairement, dans la version définitive de la maquette des Opus, je virerais cette partie.

### INSTITUT DAME-MIREBELLE (2/3 par Rafael)

Une présentation rapide de l'asile d'aliénés le plus étrange et le plus sécurisé de Pôle, et de ses occupants. On abordera dans ce numéro les membres du personnel et de l'encadrement, à l'exception des deux directrices, qui seront décrites dans le dernier volet de l'article.

#### LE PERSONNEL DE DAME-MIREBELLE

Les membres du personnel de l'institut sont généralement séparés en trois catégories, aussi bien par les visiteurs que par les patients. On distingue ainsi les encadrants de service, les encadrants de sûreté et enfin, le personnel soignant. Trois catégories simples, et bien pratiques pour structurer la suite de cette section.

Évidemment, ces trois catégories donneront quatre sections, les auteurs étant eux aussi des névropathes notoires aimant les trucs tordus et les coups en douce.

#### LE SERVICE

Le service, comme ils se nomment eux-mêmes, sont les petites mains de l'institut. Nettoyage des locaux, distribution des repas, lessives et gestions des chambres, leurs taches sont multiples et variées. Selon les goûts et les spécialités de chacun, l'organisation se fait au jour le jour, plutôt que selon un planning complexe.

Il faut dire que le directeur du service, Maricius Deltabre, ne fait rien pour arranger le foutoir détendu et mou qui règne dans les couloirs. Mais tant que cela reste vaguement propre et pas trop agité, personne ne se plaint.

Voici, à suivre, quelques exemples de membres du service. Dans chacune des sections, nous vous donnerons ainsi deux ou trois esquisses de figurants, afin de vous donner une meilleure image de l'institut dans son ensemble. Au final, vous saurez ainsi un peu mieux comment tout cela fonctionne malgré tout<sup>(1)</sup>.

**Annielle Plon-de-Sinuelle** - Aide-soignante dévouée et tortionnaire patiente...

Annielle est une quatrième fille de la toute petite noblesse. Très tôt, on lui expliqua qu'elle devrait se trouver un travail pour ne pas finir à la rue, tout en respectant un minimum le standing familiale. Elle étudia donc l'art de soigner son prochain, rata chaque examen avec rigueur, et finit à l'institut ou elle s'occupe des soins communs et du nettoyage des chambres.

Annielle a été élevée par une mère acariâtre, qui confondait éducation et torture psychologique. Elle reproduit ce schéma avec une application et une sincérité confondante. Ses « protégés » la craignent, la haïssent ou l'aiment comme un ange vengeur, à part égale.

**Martan Lumière** - Homme à tout faire et bricoleur, digne d'être Thunk...

Le vieux Martan est une ombre des couloirs, discret comme seul un hysnaton de nain peut l'être, indispensable dans un bâtiment ou tout est bizarre, tordu, et tombe à moitié en ruine. Il est timide, solitaire, et on l'oublie vite.

Ses deux plaisirs dans la vie : réparer les petits dégâts de l'institut, et en créer discrètement de nouveaux, dangereux si possible. Martan est un génie du bricolage, et lorsque vous passez une porte bien graissée, soyez certain que c'est lui qui a passé un coup de burette il y a peu. Quand trois marches plus loin, vous dérapez et heurtez la rampe qui casse pile au plus mauvais moment, c'est lui aussi.

Le pire, c'est qu'il adore torturer les gens qui le remarquent, lui parlent respectueusement, ou se comportent gentiment avec lui. Ce n'est pas de la malveillance, promis juré : simplement, si vous avez d'autres ennuis, il y a des chances qu'il vous revoie.

Et vous êtes si gentils...

(1) Oui, gros malin, ce « malgré tout » est effectivement un indice sur l'état global de l'institut.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



**Marcius Durano** - Sous-directeur léthargique à responsabilité limitée...

Le jeune Marcius a fui l'Hégémone avant la fin de ses études de légiste, pour suivre sa fiancée brusquement devenue porteuse d'Arme. À peine arrivés à Pôle, la demoiselle l'abandonna sans un mot, et il se retrouva désespéré et sans le sou. Heureusement, il trouva un poste à sa mesure à l'institut. Il est donc d'une fidélité de chien battu, reconnaissant aux directrices d'une façon presque effrayante.

La première spécialité de Marcius est de ne rien voir. Ils est capable d'ignorer les indices les plus évidents et les témoignages les plus probants, s'il y a la moindre chance que cela provoque un soucis par la suite, pour lui où l'institut.

La seconde, et sa véritable compétence, c'est de rendre invisible tout ce qui ne l'arrange pas. Si un incident est trop gros, trop bruyant, pour être simplement ignoré, il trouvera un moyen discret d'enterrer l'affaire sous une montagne administrative capable de décourager le fureteur le plus têtue.

Et gare à celui qui s'accroche encore : sans quitter son bureau, Marcius peut utiliser ses contacts ou ceux de Dame-Mirebelle pour déchaîner un contre-feu ou une diversion qui détournera le fâcheux des affaires de son cher institut.

## LA VEILLE

L'équipe de la veille est en réalité une sorte de service extérieur. Comme on l'a signalé plus tôt, la porte « de service » se trouve dans la cour d'un bouge discret, situé dans une rue un peu éloignée de l'entrée publique. Ce ne serait pas un secret bien difficile à percer, mais il y a une astuce supplémentaire : le bouge et son personnel sont des membres de Dame-Mirebelle. C'est eux, « la veille », chargée de repérer les curieux qui traînent autour de l'institut et posent des questions bizarres.

**Urmain Lepage** - Patron distrait, mais si sympa, mais quand même... je disais quoi avant ?

C'est le patron et le tenancier du bouge *l'Ombre de Magenelle*, petit bouiboui et cantine sans prétention située contre un mur du quartier. C'est le genre de patron de bouge que les gens aiment, débonnaire et causant. Son seul défaut : il se rappelle rarement de ses clients, même réguliers. Il faut dire qu'Urmain a un souci de mémoire. Mais comme il est du genre à aimer les nouvelles rencontres, c'est un peu idéal, non ?

Urmain s'occupe des clients et du bar, et laisse le personnel se charger des stocks – énormes pour son bouge – et des cuisines – qui font le double des commandes nécessaires. À la fin du mois, il a toujours de l'argent dans les caisses, et de quoi rincer ses nouveaux amis. Que demander de plus ?

**Lorence Fouillet** - Fureteuse et espionne, paranoïaque et assassine...

La vieille Lo' est une pocharde toujours à portée du bar de *l'Ombre*. C'est une vieille femme souriante, affable, et qui vous racontera les histoires et rumeurs du quartier contre une piécette, ou mieux encore, un verre de vieille gnôle du bouge.

Attention à vos questions toutefois, puisque la plupart seront rapportées dans le rapport journalier de Lorence, vigie de l'institut à *l'Ombre de Magenelle*. Je dis bien la plupart, puisque Lo' se donne parfois pour mission d'éliminer un gêneur qui lui a déplu, sans en référer à sa hiérarchie.

Et il ne faut pas grand chose pour finir sur sa liste noire : un coup en douce à la vieille pocharde, une insulte méprisante envers elle ou le patron de *l'Ombre*, et vous avez intérêt à filer sans traîner. Lorence ne prévient pas, n'avertit personne, et un nouveau cadavre apparaît dans une ruelle, ou au pied du rempart du port. Pas de chance...

## LA SÛRETÉ

Les gens qui s'occupent de la sécurité des patients et du personnel s'appellent entre eux « la sûreté », et forment un petit groupe soudé, discret, et un peu inquietant si on les regarde de près.

**Line Bressan-le-Poul** - Cheffe des gardes, psychorigide obsessionnelle...

Line est une personne tranquille et sympathique dans le civil, mais côté boulot, c'est une des plus stressantes qu'on puisse croiser. Cheffe des surveillants, elle s'assure du bon fonctionnement du service, et de la sécurité vis-à-vis de l'extérieur. Avec elle, une seule manière de procéder : avoir la notice d'utilisation du spécimen, et ne pas commettre d'impair.

Car Line à un défaut majeur : elle n'a pas de second degré. Elle n'est pas stupide, et connaît les expressions et les proverbes, pas de soucis. Mais les blagues, les sous-entendus et les insinuations lui sont parfaitement inconnus. Et gare à celui qui essaie de s'expliquer après coup : il est déjà suspect et se retrouve dans une position d'accusé, dont Line essaie simplement de déterminer ce qu'il cache, et pourquoi...



**Martan Drouat** - Surveillant, sombre connard et médecin frustré...

Martan est un raté, tout simplement. Il a eu une enfance plutôt heureuse et des parents aimants, qu'il a fini par se mettre à dos à force de les accuser de ses propres échecs. La plus notable de ses bévues fut la mort d'un amant, d'une overdose lors d'une fête à l'université de médecine. Ladite université essaya de couvrir l'affaire, mais lâcha le détestable étudiant quand celui-ci voulut de se retourner contre elle.

Criblé de dette, n'ayant plus aucun soutien ou ami, Martan fut une excellente recrue pour l'institut. Ici, il peut se défouler sur les patients récalcitrants, utiliser les plus coopératifs comme auditoire lorsqu'il explique comment tout Pôle conspire à lui gêner la vie, et comment toutes ses erreurs ne sont, en fait, pas les siennes du tout.

Pire, il s'est récemment mis en tête que l'institut l'avait recruté entre autre pour ses talents de médecin – inexploités par le faute de l'université, de la malchance, et de cet imbécile de Maxince et de sa réaction à ce mélange d'épices...

Depuis, il joue avec les patients, testant des thérapies de son cru, en toute discrétion. Selon les cas, il trafique les prescriptions, donne l'ordre aux patients de renoncer à certains soins ou d'en essayer de nouveaux. Tout cela se fait dans le dos des médecins évidemment, en menaçant les patients de représailles s'ils parlent ou se plaignent.

## LE PERSONNEL SOIGNANT

Dernière catégorie donc, les médecins et assistants directs. Ce sont des gens plus aisés que le reste de l'encadrement, mais aussi plus connus à l'extérieur. Chacun d'eux, à de rares exceptions près, est aussi professeur dans une université, auteur, ou chercheur quand il n'est pas tout cela à la fois. Des érudits, en somme, bien sous tous rapports.

**Huguet Lyss-d'embruns-des-Eliales** - Psychologue doué et poète dépressif

Huguet n'est pas un médecin très passionné, mais il est doué. Et puis ses parents sont si fiers de son nouveau poste à l'institut, qu'il ne trouve pas le courage de les décevoir. Alors il travaille pour les directrices, remet ses rapports et s'occupe avec applications de ses patients, comme un bon médecin.

Mais ce qu'aime vraiment Huguet, c'est la poésie. Manier les mots pour émouvoir, transporter les âmes, tirer des soupirs amoureux ou des larmes de joies. Et là aussi, il est doué, très doué même.

Sauf qu'avec son moral en berne et sa peur de décevoir, Huguet et doucement en train de dégringoler, et d'entraîner avec lui ses patients les plus perceptifs. Un psy qui vous parle toute la journée, déballe ses peurs et ses frustrations, et les mêle aux vôtres, c'est terrifiant. Mais si le gars est un véritable prodige, qui trouve instinctivement les mots, les images, alors terreur n'est peut-être plus un terme assez fort...

**Liale Feruquet** - Médecin de garde et expérimentatrice des chirurgies de l'extrême ...

Haute et large d'épaules Liale a littéralement transi ses condisciples à l'université. Entre ses airs de Piorade brune et sa passion pour le fonctionnement du corps, particulièrement lors des dissections, elle se fit vite une réputation. Elle prit donc l'habitude, afin de garder une vie sociale, de se montrer un peu moins enthousiaste à l'idée de dépecer un cadavre. Malheureusement, sa discrétion se mua peu à peu en frustration, et sa passion sans malice devint une obsession.

Par chance, à l'institut, Liale peut être elle-même. Elle est l'un des trois médecins pathologistes qui se relaient pour les soins à Dame-Mirebelle, pour traiter urgences et bobos. Elle est aussi la volontaire la plus fréquente pour les services de nuit, les gardes et les absences des collègues.

Il faut dire que la nuit se prête aux petits essais tranquilles, sur un cadavre frais, dans la salle froide de l'institut. Encore mieux : certains des patients sont muets, ou si discrets qu'ils acceptent sans mal qu'on fasse des essais sur eux. Comment comprendre le fonctionnement du corps, sans voir le sang couler, les organes se tendre, les viscères rouler. Et lorsque le besoin se fait trop pressant, il arrive que Liale décrète le décès d'un patient sans importance et le fasse descendre à la salle froide, pour travailler longuement sur son sujet.

Heureusement, le sous-directeur Durano arrange tout à la fin. Il est si doué pour régler les soucis administratifs. Et si gentil. Et puis... il est bel homme en fait. Il a juste cette petite boule étrange sur le côté du cou. Une grosseur ou un nodule. Ou un pli de la veine. Une anomalie dans l'anatomie d'une zone si délicate ?

Peut être... qu'il voudrait savoir ce que c'est, lui aussi ? Une simple ouverture là, et un doigt dans la plaie suffirait à résoudre la question. Est-ce qu'il aimerait ça ?

*Dans le Chagar 207 : Les directrices, et les caves de l'institut...*

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°207 – 30 DÉCEMBRE 2020

Pour faire – au moins un peu – dans l'originalité, nous allons vous souhaiter une excellente fin d'année.

Non, pas dans le sens « une bonne année 2021 ». Ce n'est ni probable ni crédible, et on a déjà essayé d'y croire plusieurs fois ces dernières années : ça ne marche pas.

Non, pas dans le sens « que ce qui reste de l'année se passe bien ». Entre le couvre-feu et les patrouilles de miliciens, à part se préparer à la dictature à venir, je ne vois pas trop l'intérêt de s'intéresser aux dernières heures de 2020.

Ce dont nous voulons nous réjouir avec vous, c'est juste de la fin de cette année. Bravo à ceux qui sont sortis de là en bon état. Vous avez eu de la veine, tant mieux. Bravo à tous ceux qui ont malgré la maladie, la perte d'un proche, la peur ou les soucis, s'en tirent la tête haute. C'est une victoire. Chapeau.

Et bravo à ceux qui sortent de là avec leur dignité ; ceux qui ont bossé, souffert, eu peur, mais sont encore debout.

Et aux autres, ceux qui sortent de là plus riches, plus sûrs de leur bon droit et de leur place ; ceux qui ont avancé leurs pions, leurs projets, en exploitant la mort et la peur de centaines de milliers d'êtres. À ceux-là, une seule remarque : on vous a vu, et on se souviendra de tout.

Adieu 2020. Bon débarras.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

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



## INSTITUT DAME-MIREBELLE (3/3 par Rafael)

Voici donc la dernière partie de l'article sur l'Institut, avec la description des deux directrices, des caves de l'établissement, et – j'espère que ce n'est une surprise pour personne – quelques menus secrets bien planqués. Je serais surpris de voir un joueur traîner ici, mais si c'est le cas : Ouf ! Sale bête !

### LES DIRECTRICES

#### Salisie Frenne-Lesuères de Bonté-de-Lustres

Plus communément appelée « Directrice De Bonté », par la plupart des gens. C'est plus court, plus simple, et assez amusant quand on connaît la créature. Ce n'est pas que Salisie soit méchante, agressive ou même inquiétante, enfin, pas complètement. Juste, si l'expression « aimable comme une porte de prison » n'a pas été inventée pour elle, l'auteur doit être flatté que quelqu'un la porte avec une telle application. Salisie n'est pas froide, elle est frigide. Elle n'est pas hautaine, elle est stratosphérique. Elle n'est pas méprisante, mais elle pourrait faire douter un philosophe à chemise ouverte de sa propre valeur.

Et malgré tout cela, la directrice De Bonté est le visage officiel de Dame Mirebelle. Un visage austère, plutôt joli pour sa quarantaine un peu tassée, mais bien connu de Pôle et admiré de beaucoup. Il faut dire que lors des galas de soutien, elle connaît chaque réponse, chaque précision et chaque anecdote utile. Lorsqu'elle croise les familles, elle connaît le détail de chaque patient, même le plus insignifiant. Et même débité d'un air pragmatique de surveillant las et soupçonneux, ça reste impressionnant.

Si vous venez à l'Institut avec des questions importantes ou un cas intéressant, vous avez de bonnes chances de finir dans son bureau. Une recommandation est utile, aussi, ou un don en arrivant, l'Institut étant toujours à la recherche de nouveaux mécènes. Vous finirez donc dans un bureau assez cossu quoique petit, rangé au cordeau et sans aucune personnalité discernable, ni portait des enfants qu'elle n'a pas, ni poème calligraphié par les amants qu'elle n'a plus depuis longtemps. Salisie n'aime que l'Institut. Elle ne touche que ses patients, et ne s'inquiète que de Dame-Mirebelle. Point final.

#### Bertine des Jales de Rivecalmes

Bertine, née Hembert mais rapidement lassée de sa peau d'homme, est une parfaite représentante de la noblesse dite « Née-à-droite ». C'est ainsi que les spécialistes des lignées désignent les enfants puinés, disons quatrième ou davantage, dans une famille qui n'en aura plus l'utilité. Les arbres généalogiques étant rédigés de gauche à droite, se trouver trop à droite n'est pas un bon signe sur votre avenir, d'où l'expression. Bertine, septième enfant de sa fratrie n'eut aucune pression pour ses études, ses fréquentations, tant qu'elle ne faisait pas de vague. Son désintérêt pour les choses de l'amour inquiéta un temps ses parents, mais quand elle obtint une place à l'université de médecine, tout s'arrangea. Une de casée, et une de moins à entretenir ! Il faut dire que les Jales de Rivecalmes doivent leur joli nom à des terres familiales accordées autrefois dans... les rives calmes gadhares. Autant dire que la famille a beaucoup perdu de sa fortune et de son poids politique avec la chute des provinces.

Rapidement devenu doctorante, puis professeure, on l'imaginait enseigner son savoir jusqu'à une retraite tranquille, quand elle quitta les universités pour rejoindre l'Institut. Depuis, en plus de diriger les opérations et les soins dans l'établissement, elle rédige des études et des examens de ses patients, toujours plus ou moins anonymes, pour préserver les familles. Elle fait cela pour faire connaître ses procédures de soins, ses tests, ses techniques plus ou moins expérimentales. Tout ce genre de choses. Comme on l'a dit plus tôt, la période est propice dans l'Empire au commerce des soins divers, et les « livrets de cas de l'Institut » de Bertine se vendent donc très bien, et accessoirement, très cher. Une entrée de fonds de plus pour Dame-Mirebelle, pas franchement négligeable, mais à ce point de votre lecture, vous devriez avoir une assez bonne idée du poids financier de l'endroit. Le travail est dur, certes, mais il paie bien.



## LES SECRETS DES CAVES

L'institut Dame-Mirebelle, avec sa sécurité sévère et son personnel un peu barré, fait un assez joli nid d'intrigues potentielles. Entre les malades qui travaillent officiellement ici – j'espère que vous aviez remarqué que tous les figurants sont dingues à un degré ou un autre – et les malades détenus, traités ou maltraités, on peut glisser pas mal de scénarios entre ces murs. Une petite campagne pourrait s'y tenir sans mal, et si vous vouliez y tirer un numéro au hasard chaque fin de semaine, je crois que personne ne vous contredirait<sup>(13)</sup>.

La seule personne saine d'esprit dans tout ce bazar, c'est Bertine. Elle fait office de repère de normalité. Une sorte de canari dont le regard sert à voir ce qui clocherait... plus que d'habitude. Mais Bertine aime bien l'ambiance « n'importe quoi, n'importe comment » de Dame-Mirebelle. C'est son domaine de compétence, après tout, et comparé à l'ambiance « meurtre et vice » de la haute société, c'est tellement reposant...

Évidemment, il reste un gros secret dans ces murs. Et un petit aussi. En réalité, le petit n'est même pas un véritable secret. Plutôt un épouvantail pour attirer les regards et éviter que les malotrus ne repèrent des pistes vers le vrai secret. Commençons donc par la diversion...

### Les résidents des caves

C'est un secret un peu boiteux, puisque pas mal de gens sont au courant. De plus, de nombreux documents officiels y font référence au moins par la bande. Des transferts, des versements d'argent, des autorisations ou des ordres impériaux. En revanche, le personnel de l'institut est parfaitement formé, et personne, des petits gradés aux directrices, ne confirmera sans un ordre écrit, un appui venant de très haut, ou des accréditations en bonne et due forme. Plus convaincant encore, les petites mains et les loufiats n'en parleront pas sans une vraie belle menace ou un joli pot de vin. C'est que c'est du sérieux ! Mais de quoi on parle au juste ?

L'institut, en plus de son travail de soins, accueille les criminels les plus tordus de l'Empire. Et ce n'est pas rien, car malgré sa taille réduite depuis la chute des provinces, Pôle est largement assez civilisé et tordue pour engendrer de vrais beaux dingues.

Il existe donc sous les niveaux standards, avec chambres, salles de soins et salles communes, d'autres étages. Profondément enfoncées dans la muraille, hors d'atteinte des yeux et des oreilles du commun, se trouvent les caves.

Ici, chaque cellule est sécurisée, solide, sûre. Les quelques gardes qui y patrouillent sont mieux payés, plus prudents et plus sournois. Les procédures sont complexes et bien huilées, et il faut montrer patte blanche juste pour visiter l'endroit, sans même parler de rencontrer un des détenus. En bref, si vous voulez un asile d'Arkham dans votre campagne, c'est le lieu idéal.

Les gens placés ici sont de véritables fous, confiés aux directrices pour que leurs folies soient étudiées et décortiquées, mais il est hors de question que qui que ce soit sorte de là. Une fois dans les caves de Dame-Bertine, on en sort les pieds devant, et seulement après une autopsie complète. Pas question de tenter une astuce à la Edmond Dantes ici, à moins d'être masochiste au stade terminal.

(13) Retournez à la ligne où se trouvait ce renvoi en note. Ne passez pas par la case départ et ne touchez pas 20 000 céstes. Vous avez raté une référence. Pas grave. Morgane est triste, c'est tout. Et c'est votre faute.



## Les détenues d'exception

Sous les cellules, sous les salles froides, sous les caves mêmes, se trouvent les fondations. Presque partout dans pôle, ces secteurs souterrains sont des gruyères d'anciennes maisons plus ou moins effondrées, de remblais, et carrément de véritables quartiers. Mais là nous sommes sur une éminence – le port – et ce n'est pas du tout la même sauce. Ici, ce sont des zones de murailles dures, de pierres solides, parfois taillées par les nains eux-mêmes, parfois assemblées par des esclaves et jointe par les sciences des bâtisseurs du nord. Et quand ces petits salauds montaient un truc, c'est pour que ça dure. Demandez aux gens de Rockford : pas loin d'un millénaire à essayer d'user les marches du grand escalier vers les basses terres, à pied, en carrioles, sur des chevaux ou des chagars, et pas une fichue ornière !

Du coup, les fondations du quartier, des murailles, sont profondes, et très larges. Plus d'une cinquantaine de mètres par endroit. Et même, dans la zone de la cave noire, pas loin de quatre-vingt mètres dans toutes les directions sans âme qui vive. Sans personne pour voir, et surtout, sans personne pour entendre les cris des prisonnières de l'institut.

Vous l'aurez compris si vous connaissez vos tables de communications métalliques, les détenues de la cave noire sont des Armes-Dieux. Quand on vous parlait des pires psychopathes du continent, on ne blaguait pas. Les plus terribles sont encore en liberté sans doute, mais il y a déjà là une dizaine de considérables tordues.

### Qui ose ?

Mais comment l'institut ose-t-il détenir de puissantes et terribles Armes-Dieux ? Au nom de quelle autorité ? Question assez simple vu l'endroit où nous sommes : l'Empire autorise. L'Empereur, plus précisément, et ces conseillers un temps. L'institut est l'un des rares endroits où on puisse entreposer des Armes hors de portée de Porteurs potentiels, et sa sécurité renforcée n'est pas trop vu l'excuse « normale » que donnent les psychopathes des caves.

L'Empire Dérigion a eu très tôt ce soucis de se débarrasser d'Armes gênantes ou dangereuses. Au début, ces Armes étaient exilées, interdites de revenir sur les terres impériales, mais la solution ne marcha jamais très bien. Déjà parce que les Armes ne sont pas très douées pour obéir à ce genre d'ultimatum. Question de caractère. Et même sans cela, condamner des Armes à l'exil et continuer son extension jusqu'à couvrir presque tout le continent, c'est une recette parfaite pour une catastrophe annoncée.

On raconte même qu'un Empereur aurait utilisé les remords contre les Armes, acceptant de leur rendre leur liberté en échange du serment solennel de ne plus jamais marcher sur une terre dérigionne. Idée géniale, n'est-ce pas ? Est-il besoin que je précise que les Armes concernées sont TOUTES aujourd'hui membres des Compagnons de l'équerre, ou liées d'une manière ou d'une autre à l'état de l'Empire.

Comme le dit le poète, on récolte ce que l'on sème, blé ou or, sang ou larmes.

### Qui fait ?

Lorsque Dame-Mirebelle, une longue Dague d'ivoire, vint proposer son idée d'une prison pour Armes-Dieux sous couvert d'un asile de fous, l'impératrice lui fit un accueil un peu froid, mais comprit vite l'utilité de l'endroit. Le projet mit quelques dizaines d'années à s'affiner, mais il fut finalement terminé sans accroc et il tourne depuis sans trop de soucis. Dame-Mirebelle, passionnée de folie et de déviance, se sert de l'endroit pour mener des études toujours plus poussées, aux mains de sa Porteuse, la directrice De Bonté.

Son assistante, Kiko, un Couteau à dépecer elfique – mineur mais passionné – est porté par Bertine. Il applique sa passion de la précision sur une étude de l'esprit humain, après des siècles à étudier le corps et ses secrets. Un beau jour, il se penchera enfin sur les Armes-Dieux, et il comprendra tout, il en est certain !

Les deux directrices ne sont évidemment pas officiellement Porteuses. Les Armes sont même très mal vues à l'institut, car trop « bizarres » et « susceptibles de provoquer agitation et chaos ».

Les deux Armes et leurs Porteuses sont les seules à connaître le secret de la cave noire et l'emplacement des accès secrets. Les détenues sont descendues et manipulées par les deux femmes en toute discrétion et avec les précautions d'usage.

Et une fois dans les profondeurs de l'Institut, qu'on soit de chair ou de métal, dément ou Dieu, on n'en ressort pas.

*Dans un prochain Chagar, nous reviendrons à l'Institut, jeter un œil à la cave noire pour évoquer quelques détenues et les horreurs qui les ont conduites là.*

*Mais ce sera une autre histoire...*