

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2021

Chagars Enchaînés n°208 à 234

Le Chagar n°235 constituant la fin
du scénario commencé dans le °234,
il a été ajouté par commodité

Participer, commenter, questionner !

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

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



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

QUINQUET COUVE-AU-LOIN (par Rafael)

Ce Chagar est une anecdote. Un figurant et ses « aventures », que vous pourrez intégrer à votre campagne, interpréter, utiliser comme toile de fond, ou développer. Vous pouvez en faire un adversaire, un allié, ou juste un couillon croisé en passant.

Ce portrait donne l'essentiel, puis quelques précisions nécessaires, mais je restera volontairement flou sur certains points, pour ne pas entraver votre imagination ou vos envies sur le figurant. À d'autres moments, je vous indiquerai au contraire plusieurs pistes possibles selon les buts recherchés.

QUINQUET, SA VIE, SON ŒUVRE

La plupart du temps, vous entendrez parler de Quinquet quelques jours après son arrivée. Ce n'est pas qu'il soit particulièrement discret, mais il ne fait pas de vagues, et cela suffit souvent à le faire passer inaperçu dans les coins un peu peuplés ou habitués aux visiteurs. Dans les villages plus reculés, il vient souvent voir la milice locale, pour expliquer son boulot et demande s'il peut rester quelques jours sur les terres des argousins. Diplomate, ou juste poli.

Mais les gens causent. Et Quinquet est intéressant, dans le genre bizarre. Mais pas bizarre-flippant ou bizarre-dangereux. Ça change des rôdeurs, des Porteurs ou des camelots louches... des étrangers, quoi. Quinquet est un étranger, oui, mais il ne fait pas de vague. Mais il fait des choses, ça oui. Il voit des trucs !

Le boulot de Quinquet, c'est de retrouver des choses. Des choses perdues, des choses utiles ou un peu précieuses. Et il les retrouve juste... en regardant. Il faut dire que le gars a des yeux bizarres. De grands machins un peu ronds, un peu écarquillés, avec la pupilles un peu trop grande et trop sombre. Notez que les filles ne détestent pas. C'est presque le seul truc qui pourrait le rendre vite détestable, son côté tombeur-sans-le-faire-exprès. Mais on voit bien que ça le gêne plus qu'autre chose, et qu'il ne pense pas à mal. Et puis tant que ce n'est pas ma fille...

Quinquet gagne donc sa vie bizarrement. Chaque jour, il se pointe en haut d'un monticule, d'une colline, d'une pente. Parfois il escalade une grange un peu haute, un truc antique, comme la colonne dérigionne sur le talus des Berths, ou l'arbre des anciens. Mais toujours dans le respect. Et il reste là, à zieuter dans tous les sens, l'air perdu. Et de temps en temps, il sort un carnet de sa veste et il griffonne un instant.

Au bout d'un moment, il redescend et il file manger. C'est que ça doit crever de se tenir comme un couillon en plein vent. Quinquet évite les auberges, au moins au début. Il raconte que la fumée, les vapeurs de viandes et de ragoûts, c'est bon pour les papilles, mais terrible pour ses yeux. Alors il mange un bout, devant l'auberge, sur un banc. Après quelques jours, il mangera souvent chez les gens, ou l'aubergiste lui aura sorti une table, loin de la fumée. Parce qu'il est utile le Quinquet. Fichtrement même.

En effet, ses après-midi, il les passe « à la quête ». Il tourne dans les environs de son perchoir du matin et il « cueille » tous les trucs qu'il a repéré. Et c'est un spectacle, vous pouvez me croire. Il passe dans un champ quelconque, et en ressort avec deux ceistes pleine de terre, et une broche de dame en bois. Il se penche sous un arbre, et gratte un instant. Là où il n'y avait rien, il sort une dague de cavalier jolie comme tout. Le plus impressionnant, ce sont les coins à l'abandon : les taillis, les bois touffus et les jardins délaissés. Des fois, il fait même plusieurs passages. En ce qui concerne les étangs, il dit que ça dépend des coins. Des fois, c'est bredouille et compagnie, mais parfois, les gens jettent tout ce qui les gêne, sans bien fouiller les poches, les tiroirs ou le fond des coffres cassés. En tout cas, il a du souffle le gamin. L'entraînement, je suppose.

On ne m'enlèvera pas de l'idée que de temps en temps, des zigues un peu louches doivent se prendre une belle frayeur en entendant ce qu'il fiche. C'est vrai quoi ! Et s'il repérait un bout de mamie qui dépasse dans le champ ? Ou s'il apercevait le vieux Gringuot qui bougne dans l'étang aux cerfs ? Je parie qu'il doit y avoir du déménagement de cadavre lorsqu'il se pointe dans certains villages. Pas chez des sérieux, attention, ni des gens bien. Mais des mal embouchés, des dangereux, voire des étrangers...

N°208 – 13 JANVIER 12021

C'est le premier numéro de l'année. L'heure bénie des bonnes résolutions, des projets, des annonces et des révélations.

Pardon ? Et mon arrière-train est-il constitué d'un assemblage de délicieuses viandes volaillères ?

Oui, voilà, on est d'accord.

« Bonne chance ! »

Ça me paraît les vœux de l'année, ça.

Bref, précis, ni trop positif / niais, ni carrément défaitiste. Mesuré.

On fera un bilan avec ceux qui passeront l'année, autour des Chagars 230 ou 235. Le nom de ce truc aura sûrement changé d'ici là d'ailleurs.

Ah. Vous voyez bien qu'on a des projets.

Participer, commenter, questionner !

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

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



ET J'EN FAIS QUOI, MOI ?

Pour commencer, je vous conseille de lire tout l'article avant de parcourir cette colonne. C'est bon ? Allons-y.

TOUT EST RELATIF

L'astuce, c'est de choisir une vérité. Tout l'article est écrit d'un point de vue neutre. Alors décidez donc de la vérité de votre Quinquet Couve-au-loin.

• Quinquet, le bon gars

L'article est exact, et le gosse est un gars adorable ayant eu une sale vie. Dans ce cas il peut servir de figurant pour aider les PJs - malgré sa peur des Armes - ou de témoin, de cible à protéger après qu'il ait découvert le secret de trop...

L'aider à découvrir son passé, rentrer chez lui, découvrir les responsables du drame familial et le destin de sa famille, pourrait même être une petite campagne en soi. Une visite de plusieurs régions, sur la piste de ses adelphe revendus ?

• Quinquet la crapule

L'article est exact, mais Quinquet est une sombre crapule, qui surjoue les victimes et profite de la gentillesse des gogos. Pour chaque objet qu'il montre, il en dissimule deux, et il s'arrange pour monter les gens contre les « mauvais payeurs » pour améliorer la quête du lendemain.

Quand à son côté « joli-coeur », il ne résiste pas aux ombres de la nuit. Mais pas facile de se plaindre après coup d'un gars si gentil en apparence...

• Quinquet l'arnaque

Là, c'est plus simple : tout est faux. Quinquet est juste un hysnaton aux yeux de chat, et il bosse avec une bande de larrons vénaux et malins qui ont monté toute l'histoire. Les objets retrouvés ont été dérobés quelques temps avant par les complices. Des piécettes en plus, le talent d'acteur de Quinquet, et le tour est joué.

Mais dans ce cas, le truc n'est pas rentable, et vous devrez déterminer le véritable but du jeu. Quelques options ?

• La bande bosse pour le conseil de l'Hégémone et utilise cet appât pour découvrir les petits secrets de nobles Vorhs gênants ?

• Chaque coup ne sert qu'à appâter un notable et lui faire dévoiler ses richesses pour mieux revenir le détrousser ?

• La bande est liée par un secret, une vengeance commune ou un mystère à résoudre, et toute cette réputation est construite - à grands frais - afin d'accéder au domaine privée d'un noble d'une discrétion malade.

Et c'est quoi son secret à cet animal ?

Le secret de Quinquet n'en est même pas un. Une fois mis en confiance, et devant une choppe de bière - « Pas trop forte s'il vous plaît, ça me pique les yeux après, et c'est mon gagne-pain, hein ? » - il le raconte volontiers : c'est un cadeau d'une Arme. Un drôle de cadeau, étrange, bizarre, mais qu'attendre d'autre d'une Arme-Dieu.

Le père de Quinquet était une brute née, un costaud, un méchant. Quand vous vouliez casser un nez, rosser un mauvais payeur, ou briser les pattes d'un beau parleur avant qu'il écarte celles de votre belle, c'était le gars idéal. Pas causant, doué pour les gnons, fort comme un polac et plus dur à faire changer d'idée.

Le paternel n'était pas du genre à raconter ses aventures, alors Quinquet sait juste qu'il se fit un ami Porteur, et qu'un jour, en guise de paiement, l'Arme lui jeta une sorte de « bonne malédiction ». De ce jour là, il vit mieux, entendit mieux, et sentit mieux. Comme son fiston quoi, mais les oreilles et le pif en plus. Le goût ? Possible, mais Quinquet ne s'en souvient pas. Maman cuisinait bien, en effet. C'est peut-être pour ça qu'il l'avait choisi. Une fois doté de ses capacités, le père se fit payer plus cher, et s'installa. La brute idiote à qui on désigne une cible, c'est un prix, mais le gars qui traque et retrouve à coup sûr sa cible, c'en est un autre.

Un jour, le père eut assez de sous pour s'acheter une esclave qui lui plaisait plus que les autres, la libérer, et lui proposer de s'installer avec lui. Ils partirent dans un village secondaire, un coin perdu, mais joli. Et ils furent heureux. Sans plus, mais sans surprise. Comme quoi, il y a de jolis rêves de brutes, parfois, et on a tort de négliger les gros costauds. Il font souvent de bons maris et des pères très convenables. Car un beau jour, il eut des marmots, et pas de chance, l'histoire tourne mal à ce moment là.

Des gosses pareils, c'est du gâchis de rien en faire...

Les gamins grandirent d'abord sans soucis, puis le père s'aperçut qu'ils étaient particuliers. L'aînée savait tout ce qui se passait au village. La moindre rumeur, le moindre murmure, elle l'entendait. Le suivant, un gaillard malin comme un furet, était comme Quinquet. Des yeux de chat, et en ce qui le concernait, encore meilleurs la nuit. Et Maline, la jumelle de Quinquet, la seule dont il se rappelle le nom après si longtemps, elle avait un odorat de cochon truffier, un flair de marguet de chasse, et des taches de rousseur sur le nez.

La bande attaqua un matin, alors que la baraque était encore à moitié endormie. Quinquet était trop jeune pour comprendre, mais assez vieux pour se cacher. Il n'est même pas sûr de ce qu'il fichait dehors. Une envie de pisser peut-être ? En tout cas, son père se bâtit, sa mère hurla, et du haut de la grange il vit sortir ses frères et sœurs enchaînés. Il resta perché là longtemps, le temps que cesse les recherches. Il finit par s'assoupir, terrassé de peur et de fatigue, et à son réveil, il n'y avait plus personne.

Quinquet ne revit jamais sa famille. Il fuit le village, terrifié à l'idée qu'il y eu là des complices des esclavagistes. Il n'osa même pas entrer dans la maison, de peur d'y découvrir des corps. Il fuit simplement. Et il continue aujourd'hui d'une certaine façon. Il regrette parfois, et il rêve de ce qui aurait pu se passer s'il avait suivi les traces. Mais à six ans, qu'aurait-il pu espérer accomplir ?

DÉTAILS UTILES

• Quinquet n'a jamais eu d'enfant et il n'est pas sûr d'en vouloir. Il ne sait pas si les gamins auraient son don, un autre sens, ou rien du tout. Il sait juste que ça a mal tourné pour eux tous, un triste matin, et il ne souhaite ça à personne.

• Le jeune homme fait très attention à ses yeux. Il a une frange un peu broussailleuse dont il se sert pour cacher son regard ou s'abriter du soleil. Il garde un bandeau noué autour de la tête pour relever tout ça sur le front « pour travailler ».

• Quinquet n'est pas à l'aise avec les Armes-Dieux, à cause du cadeau fait à son père. Il n'en veut pas pour lui, et les évitera autant que possible. De toutes façons, la plupart des Armes perdues sont retrouvées « à la voix » bien avant qu'il s'en mêle. S'il en repère une, il la signalera évidemment. Juste... ce n'est pas pour lui.

• La plupart du temps, Quinquet garde pour lui les pièces et les choses facilement revendables. Mais il présente les outils, les bijoux, les objets personnalisés et les trucs un peu bizarres aux gens des villages. Ainsi, chacun peut retrouver ses « trésors » égarés et les souvenirs d'autrefois. Beaucoup de personnes le remercie d'une pièce, ou parfois plus substantiellement si l'objet est précieux ou important.

• Il accomplit parfois des missions précises, lorsqu'un notable entend parler de son passage. Ainsi, il fouille parfois le parc privé d'un noble à la recherche du peigne précieux d'une épouse étourdie, ou de l'emplacement d'une vieille tour perdue dont la crypte pourrait être bien remplie. Ce sont des contrats plus juteux, mais Quinquet ne court pas après. Qui sait si ça ne pourrait pas mal tourner et lui retomber sur le nez. Son histoire et celle de sa famille l'ont rendu inquiet de nature, et un peu pessimiste.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°209 – 27 JANVIER 12021

Rien de particulier à dire cette semaine en introduction, ni annonce, ni allusion subtile, ni commentaire ironique.

À la limite, si vous y tenez, j'aurais peut-être une blague graveleuse, mais bon, est-ce l'endroit ? Le moment ?

Donc bonne quinzaine, bonne lecture, et comme d'habitude en cette saison des fléaux et des lèpres, bonne chance !

Participer, commenter, questionner !

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

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



LES CAVES NOIRES : SZOBÉCÉD (1/2 par Rafael)

Comme prévu, une première visite des caves de Dame-Mirebelle, pour jeter un œil aux invitées de l'institut. Au programme, psychopathie, démence féroce et violence sans limite. On va commencer en douceur avec Szobécéd, une Arme assez calme, mais d'une puissance terrifiante.

LA LÉGENDE DE SZOBÉCÉD

Il n'y a pas grand monde qui connaisse encore le nom de Szobécéd de nos jours. Mais à Pôle, où la taille de la population éreinte la statistique, et où la connaissance est une vertu cardinale, « pas grand monde » remplit déjà une jolie tablée.

Ce dont on se souvient, c'est d'une Arme assez fine, intelligente, mais souvent dans le mauvais camp. Incarnée avant l'âge des elfes, elle perdit selon les histoires sa tribu favorite dans un massacre horrible, face à une tribu ennemie particulièrement retorse. Elle passa l'essentiel de son temps à se venger, exterminant les descendants des coupables pendant de longues années, jusqu'à ce que personne ne se rappelle les noms de l'une ou l'autre tribu. Le genre de rancune tenace, soigneuse et méthodique.

Puis vint le temps des elfes, et Szobécéd fut jetée avec ses sœurs dans la fournaise des combats. On raconte qu'elle fut capturée après une trahison – il y en a comme ça, qui n'ont pas de chance – et se retrouva parmi les Armes prisonnières des mages.

Ils expérimentèrent sur elle de longues années – comprenez qu'elle fut torturée, soumise à mille morts et tordue dans tous les sens. Ayant subi cela et vu mourir ses sœurs moins chanceuses, elle survécut. Elle fut sortie des laboratoires vides des éminences par les premiers Rivers, et fuit la grande cité aussi vite que possible.

Quelques histoires surnagent encore, la concernant, dans les premières années de l'Empire. Elle aurait rejoint les armées de Massan de Serne durant la conquête de l'Ouest. Elle se distingue de nouveau par son intelligence, et pourrait selon les rumeurs être à l'origine de l'idée des champs de cendres⁽¹⁾.

Une fois cette guerre passée, on perd vite toute trace de l'Arme. Bien des suppositions ont fleuri sur le sujet, comme il est normal quand une Arme puissante vient à disparaître du paysage guerrier.

On parle de vengeance d'Armes batranobanes, ou d'un agent courant après les faveurs des Adeptes du muffin. C'est même le sujet d'un passage de « Cendres brûlantes au matin rouge », un opéra classique dérigion, où Szobécéd est dépeinte comme une méchante vicieuse. Sûrement une œuvre écrite lors de la grande entente entre Pôle et les cités blanches, avant le « rachat des dettes » de 602 dN.

D'autres spécialistes des Armes racontent qu'elle disparut peu de temps après la véritable fondation politique de l'Empire, et surtout après son installation à Pôle. C'est une piste amusante pour qui veut imaginer une Arme participant à l'installation d'un Empire puissant, pour le voir aussitôt s'installer dans l'endroit qu'elle craint plus que tout au monde. Le genre d'histoire magnifique et horrible dont on fait des sagas ou des tragédies. Dommage que ce ne soit qu'une rumeur sans fondement, et que rien ne soutienne vraiment la théorie. Notez que cela ne l'empêche pas de surclasser toutes les autres hypothèses, par le seul poids de sa vraisemblance dramatique. S'il fallait de véritables preuves en histoire, on n'avancerait pas...

C'est quoi d'ailleurs comme Arme ?

Selon les érudits, Szobécéd était un Glaive court, ou un Poignard de chasse massif. Les deux écoles se battent comme des chiffonniers, et sont incapables de se mettre d'accord. Cela n'est pas étonnant, la plupart étant infoutus d'expliquer ce qui différencie un gros poignard d'un petit glaive, voire d'une hache pour les moins dégourdis.

(1) Il s'agit de l'incendie systématique de chaque champ d'épices de la Nation à portée des cités blanches. Ce chantage – Rendez-vous ou on brûle tout de la Wilkes à la côte fut, selon les érudits, le coup qui mit à bas la société batranobane et la soumit pour six siècles au joug dérigion.

SZOBÉCÉD, SA VIE, SON ŒUVRE

La dénommée Szobécéd, puisque c'est une Arme définitivement féminine, est un Bouclier de bronze d'un mètre de haut sur cinquante centimètres de large. Le bronze est plaqué sur un bois sombre et rêche, et deux sections de cuir solide servent respectivement de brassard et de poignée. La partie métallique extérieure figure un visage féminin stylisée d'une grande beauté, terriblement expressif.

Les histoires sur le Glaive et le Poignard-Dieux sont dues au fait que Szobécéd se promenait le plus souvent masquée d'un cuir souple tendu, afin de ressembler à un bouclier quelconque, son Porteur arborant un glaive tape-à-l'oeil pour détourner l'attention. Vous vous demandiez pourquoi il y a si peu de Boucliers-Dieux ? Êtes-vous bien sûr que c'est la bonne question ?

RUMEURS (POUVOIR VICIÉ)

Ce pouvoir d'Arme franchement exotique permet de déclencher chez la cible un sentiment grandissant de paranoïa, de peur et de haine, qui finit par le lancer dans des crises de folie meurtrière.

Autrefois, il fallait des jours de travail appliqué pour transformer peu à peu un sujet sain en taré psychopathe. Mais après son séjour chez les elfes, Szobécéd est aujourd'hui capable de « planter la graine de la folie » en un jour de discussion, et le reste se fait tout seul en moins d'une semaine.

Voyez ce pouvoir comme une version Bloodlustéennes des « bulles vertes » de Tullius Détritius, dans « La zizanie » d'Asterix par Goscinny et Uderzo.

En gros, en une petite journée à traîner autour d'une cible, avant de conclure avec un discours un peu long, Szobécéd plante chez elle la certitude que tout va mal, et qu'en fait, le monde entier en a après elle. Le sujet se retourne alors contre ses amis, fomentant des plans pour se protéger, se venger, et éliminer ceux qui travaillent à son trépas.

Le sujet devient de plus en plus fou, et après une semaine à mettre en place des plans tordus, à éliminer des menaces inexistantes, à trahir des amis avant que ceux-ci ne le trahissent, il sombre dans une folie furieuse.

Une seule limite : les Porteurs sont immunisés, le lien avec une Arme rendant l'influence de Szobécéd opérante.

Declassified

Szobécéd aurait pu être une Arme sympa, voire une amie étrange, mais son démarrage dans sa vie d'Arme fut... compliqué. Elle se retrouva très impliquée dans une tribu humaine de l'âge mythique, et se donna à fond dans son rôle de guide et de protectrice. N'ayant pas de pouvoir très offensif, elle ne put rien faire quand une tribu plus puissante décida de s'emparer des richesses et des terres de ses protégés, et elle vécut TRÈS mal cette perte.

Il faut dire qu'avant cette assaut, Szobécéd n'avait jamais fréquenté d'Armes, et s'était construite toute entière au contact de sa tribu. Et voilà que des fous furieux débarquent, massacrent son peuple, et que les Armes qui les accompagnent traitent tout ça comme un jeu, lui parlant comme à une amie sans se soucier ni des morts ni du sang versé. Elle se jura alors de se venger de cette tribu, afin de priver les Armes de leurs Porteurs favoris, comme on l'avait privé, elle-même, de ses enfants chéris.

Cette décision ne sera pas sans conséquences, puisque la tribu en question n'était rien de moins que le noyau de la future nation nomade Dess.

Szobécéd tenta bien, un temps, de lutter contre les Dess, mais n'étant pas une guerrière elle ne parvint pas à véritablement les inquiéter. Elle se fit en revanche plusieurs ennemies chez les Armes, qui ne comprenaient pas l'acharnement du Bouclier à venger une vague tribu oubliée. Du calme, copine, ça ne sert à rien : ils sont tous morts...

Lorsque vinrent les elfes, les cartes furent rebattues, et les inimitiés des âges mythiques furent balayées quand les Armes durent toutes s'allier contre les mages. Presque toutes, du moins.

En capturant, Szobécéd, les elfes furent étonnés – et ravis – de se trouver une alliée motivée. Les Armes « collabos » furent rares, mais aucune ne participa avec autant de conviction et de passion que Szobécéd. Dans sa haine des Armes, non seulement elle se laissa utiliser lors d'expérimentations magiques, mais elle aida aux interrogatoires en se faisant passer auprès des prisonnières pour une compagne d'infortune.

Elle vérifiait ainsi les témoignages, les aveux, et l'état réel des Armes captives. Bien des expériences n'avancèrent que grâce aux confidences recueillies par Szobécéd, mais si beaucoup d'Armes périrent dans les labos des elfes, il en survécut assez pour que son existence fut révélée. Heureusement pour elle, Szobécéd n'était qu'une voix dans le fluide, et elle eut la sagesse de ne jamais donner son véritable nom.

Empire Dérégion, Origins

Une fois les elfes disparus, elle se fondit dans la masse, et en voyant la montée en nombre et en puissance des Dess, fit tout pour leur nuire. Obligée d'esquiver les quelques Armes survivantes pouvant la reconnaître comme « la putain des elfes » elle ne parvint pas à agir assez vite, mais apprit peu à peu à utiliser son pouvoir, dont les elfes avaient multiplié la puissance (cf. colonne ci-contre).

Elle fit beaucoup pour briser l'alliance conclue entre les Dess, les Ségions et les Vossiniks, et sans l'arrivée des Piorads, elle aurait peut-être réussi. Durant toute cette période, elle apprit à utiliser Rumeurs, et y prit de plus en plus de plaisir. Cela devint même, avec la vengeance sa seconde obsession : manipuler, ensorceler, détruire.

Elle se greffa sur le projet de guerre contre l'Ouest, bien décidée, cette fois, à briser l'alliance en déclenchant une crise au pire moment possible. Ce moment, ce fut l'assaut final sur le cité blanche. Aussitôt que l'idée des champs de Cendres fut évoquée – par un sous-officier quelconque dont l'histoire à oublié le nom – elle vit sa chance.

Alors que les troupes de l'alliance, Dess en grande majorité, étaient ici, au plus loin de leurs terres natales, elle pouvait monter les chefs les uns contre les autres, et les jeter contre un peuple ennemi, chauffé à blanc, haineux et apeuré.

Oups, la place et le temps me manquent. La semaine prochaine, suite et fin de cette histoire, où nous vous raconterons comment Szobécéd fut capturée, et par qui...

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES CAVES NOIRES : SZOBÉCÉD (2/2 par Rafael)

Suite et fin de l'histoire d'un Bouclier rancunier et très mal luné.

N°210 – 10 FÉVRIER 2021

C'est calme en ce moment, non ?

Ou c'est juste une impression ?

Je dirais bien un truc tout banal comme « *Pas de nouvelle, bonne nouvelle !* », mais j'ai joué à assez de bidules post-apo pour savoir qu'un calme plat peut être le silence qui suit une explosion nucléaire.

Mais là, il suffit d'allumer la télévision pour constater la survie des couillons habituels et la poursuite du cirque.

Non. Juste, c'est « un peu » calme.

Tant mieux.

Bonne chance.

LA SUITE DE L'HISTOIRE

Nous avons donc laissé notre amie à l'aube des combats aux portes des cités blanches, au cœur des terres de la Nation. À ce moment là, les Dess sont aux commandes de la plupart des unités, et les généraux les plus en vue sont issus du peuple cavalier. Une défaite militaire les mettrait à l'évidence dans une position intenable, reculant devant un adversaire chauffé à blanc, fuyant vers des terres du centre aux mains des Ségions et des peuplades unifiées.

C'est certainement la meilleure occasion, peut-être même la dernière, pour enfin éliminer la tribu haïe, et reléguer son nom au néant...

Et c'est précisément ce qui va pousser Szobécéd à l'erreur.

Szobécéd exaltée

La Nation est en feu, ses champs incendiés par la horde « dérigione ». Les cités rassemblent tous les mercenaires disponibles à coup de tas d'or ou d'épices, de promesses ou d'esclaves. Le sang coule chaque jour, et à mesure que les combats se concentrent, la violence monte doucement. Une cocotte de plus en plus serrée, sur un feu de plus en plus intense.

Les Armes se sont rangées d'un côté ou de l'autre, chacune suivant ses intérêts, ses lubies du moment, et parfois dans quelques cas un plan plus complexe, mais ce n'est réellement pas la majorité. Szobécéd, de son côté, s'assure que de plus en plus de monde stresse, et amplifie doucement la folie des deux côtés. Dans la tension grandissante, les effets de sa Rumeur passent inaperçus, ou sont vus comme des conséquences « normales » de la guerre. Les humains sont si fragiles, et les crises de folies tombent des deux côtés, alors personne ne perçoit la main discrète du Bouclier dans ces sales coups. Bientôt, elle se concentrera pleinement sur les Dess pour les faire tomber...

Sa véritable erreur sera d'oublier un temps sa prudence. Car le conflit a attiré des Armes par dizaines, et si la plupart sont concentrées sur les combats, il en reste beaucoup qui sont là pour leurs affaires.

Un grain de sable

Vous vous rappelez de Kiko, un Couteau à dépecer elfique, Arme mineure, mais passionnée ? Mais si, voyons, l'Arme de Bertine des Jales de Rivecalmes, seconde à l'institut. Il se trouve que Kiko est né dans les caves elfiques, durant les expériences des mages sur les Armes capturées. Ayant pris part aux dites expériences, il s'est développé dans une tension grandissante entre les ordres reçus des elfes, et la certitude absolue d'être « du mauvais côté ». Pour beaucoup d'Armes capturées, il fut une bouffée d'espoir, une main tendue : une Arme mineure leur donnant des nouvelles du monde, des avertissements impuissants mais bienvenus sur l'avenir.

L'elfe qui maniait Kiko était persuadé – à tort ou à raison – de l'avoir créé. Aussi ne se méfiait-il pas de son esclave de métal, certain de sa fidélité. Il l'utilisait souvent pour discuter avec les Armes, sans se douter que Kiko traitait les questions avec sa « cible » et mentait bien souvent. Les résultats lamentables de Kiko lors de ces interrogatoires étaient ainsi mis sur le dos de son statut d'Arme mineure.

Kiko ne croisa Szobécéd que sur la toute fin, juste avant le départ des elfes. Dans l'effervescence des derniers jours, les laboratoires étaient sans dessus dessous. Ni Kiko ni Szobécéd ne saisirent à ce moment là ce qui se préparait, mais les deux Armes finirent dans les mêmes laboratoires, sous les casernes des Formoirés. De nombreuses armes avaient été jetées là, mortes ou vives, et si la terreur en faisait taire beaucoup, d'autres essayaient de communiquer.

Participer, commenter, questionner !

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

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



RAPPEL

Si les notions de communications entre Armes-Dieux ne sont pas absolument claires pour vous, je vous conseille la lecture de « Conversations métalliques » (Chagar n°11).

Lorsque plusieurs Armes parlèrent d'une traîtresse travaillant pour les elfes et mentant en leur nom, Kiko cru qu'on parlait de lui et voulu clarifier la situation. Szobécéd qui connaissait son existence et voyait là l'occasion de masquer son implication, intervint aussitôt. Elle contacta l'Arme en direct – sans être entendue des autres Armes présentes – et lui ordonna de se taire. La puissance de Szobécéd face à une Arme mineure aurait pu suffire à imposer sa volonté à Kiko. Mais Kiko fit encore mieux. Il choisit d'obéir, et se tut simplement. À présent il connaissait sa voix. Szobécéd, rassurée, attendit patiemment son heure et oublia l'incident.

Kiko, de toute manière, fut rapidement disculpé par les Armes qui lui devaient leur santé mentale. On découvrit vite que « la putain des elfes » n'était pas parmi eux – Szobécéd restant soigneusement silencieuse – et on se promit de la chercher un jour pour la faire payer.

La chasse

Si beaucoup d'Armes passèrent à autre chose, Kiko fut obsédé par cette chasse. Il voyait là l'occasion de se racheter, et de repartir d'un meilleur pas dans la vie. Le continent était tout neuf pour lui, et en débusquant la putain, il s'imaginait le parcourir d'un cœur léger.

Aussitôt que les Rivers eurent découvert les caves, Kiko se trouva un Porteur et commença son travail. Il convainquit son humain de participer à la distribution des Armes, à leur libération. Il nota la description des Armes, il leur parla pour entendre les voix, nota quel genre de Porteur chacune prenait. Mais surtout, il nota celles qui ne répondaient pas ou faisait répondre leur Porteur. Il observa les discrètes, les furtives, qui filèrent aussitôt en main. Il noircit des pages de notes, et une fois armé de suffisamment d'informations, il commença son travail.

Il laissa d'abord passer un peu de temps, pour que sa cible baisse sa garde. Il sous-estimait totalement l'attrait du monde extérieur – qui l'engloutit durant une dizaine d'années, le temps d'explorer un peu les désirs humains – et la fragilité des hommes, puisqu'en dix ans, ses listes n'était plus très utiles.

Mais si Kiko manque de pouvoir, il ne manque pas d'obstination. Persuadé que dans ses notes, il tenait la « putain des elfes », il se remit au travail. Peu à peu, il allégea ses listes, effaçant nom après nom. Le plus souvent, c'était des simples formalités, les Armes qu'il poursuivait n'étant en réalité ni discrètes ni effacées. La plupart ne s'étant comporté ainsi qu'à cause des circonstances.

Une parole échangée suffisait à Kiko, et beaucoup d'Armes, lorsqu'il expliqua sa quête, lui proposèrent de l'aide s'il en avait besoin. Quelques rencontres tournèrent plus mal et finirent dans le sang, mais on parle d'Armes-Dieux après tout. Ce n'est pas une prise de bec, un petit bobo, ou un Porteur décapité, qui va changer quoi que ce soit à long terme.

Le messenger gris

Lorsque la conquête de l'Ouest commença, Kiko était déjà sur la côte austrane, travaillant à son tri, enquêtant sans relâche. Il s'était allié avec un membre des Adeptes, ancien pensionnaire des elfes. Le genre d'amitié bizarre, fondée sur de sales souvenirs communs, une vraie belle rage planquée, et un but commun. Pas le truc à boire des coups ensembles, mais pratique pour offrir à Kiko les bonnes entrées aux bons endroits. Il servait alors de messenger de confiance pour la faction, rencontrant ainsi des tas d'Armes, accumulant les informations. Sa rencontre avec Szobécéd sera pourtant un pur effet du hasard.

En effet, des tas d'Armes s'impliquèrent dans la conquête, d'un côté ou de l'autre. Et alors que les futurs Dérigions recrutaient les Armes motivées, les bagarreuses et les folles furieuses, les Batranobans accueillaient les vénales et les junkies. Plaisir et Richesse d'un côté, Violence et Pouvoir de l'autre. Et les négociations pour travailler pour l'Ouest passaient par les réseaux de communication des Adeptes, dont Kiko étaient un maillon. Pas essentiel d'ailleurs, ni remarquable. Juste un messenger. Une arme mineure en plus. Le genre de sous-fifres à qui on répond sans trop faire attention, concentré sur des choses plus importantes, d'autres rencontres...

Et c'est ainsi que Kiko retrouva Szobécéd.

Le Bouclier faisait tout ce qu'il pouvait pour monter les Bathras et leurs armées contre les Dess, mais les choses étaient déjà trop avancées. La guerre des cendres et les grands incendies qui auraient pu unir l'Ouest contre les envahisseurs et donner sa vengeance à Szobécéd, brisèrent la nation et les Dess l'empêchèrent.

La situation des Adeptes du muffin, et les tensions coté « Dérigion » interdirent à Kiko d'intervenir aussitôt. Szobécéd disposait de pouvoirs puissants, et d'une expérience que n'avait pas le Couteau, et la fin d'une guerre est un moment compliqué. Mais le temps n'est pas une vraie difficulté, quand on a l'immortalité devant soit.

La curée

Les années qui suivent sont une ruée en avant pour Szobécéd. Les peuples de l'alliance dérigionne ont senti les risques de rupture de leur coalition, et travaillent à une solution. Les Rivers en particulier, proposent l'idée d'investir la capitale des elfes. En plus de la sécurité de la place forte et des mystères à découvrir, le symbole est fort. Les humains victorieux bâtissant le siège de leur empire sur la cité-coeur de l'ennemi vaincu ? Quelle plus belle image pour rassembler les peuples du centre et lancer un grand mouvement en avant ?

Szobécéd enrage, mais acquiesce en silence. Si elle brise ce projet là, elle balaiera toutes les réalisations des Dess. Elle effacera leur plus grande victoire, et vengera ainsi son peuple. Précisons qu'à ce stade, personne sur le continent ne se rappelle leur nom, et même Szobécéd doit parfois s'y reprendre à deux fois. Mais quelle importance ?

Pendant que les Rivers, les Ségions et les Dess finissent de préparer les bases de l'Empire, le Bouclier observe et intrigue. Chaque projet important, chaque alliance forgée pour soutenir la Pôle impériale est noyauté. Des individus sont doucement pervertis par Szobécéd, prêts à sombrer dans la folie, et à entraîner l'empire naissant avec eux.

Mais dans l'ombre, Kiko observe et veille. Et cette fois-ci, tout se déroulant dans le calme et la douceur, il peut agir. À mesure que le Bouclier avance ces pions, le Couteau se trouve des alliés ou en appelle d'ancien. Et huit siècles d'alliance, d'enquêtes et de travail soigneux se referment doucement sur « la putain des elfes ».

Une nuit, alors que son Porteur dort tranquillement, dans une planque sûre en banlieue de Pôle, Szobécéd le sens soudain se tétaniser, et mourir. Le choc est d'une violence rare, et aucun avertissement, aucun son, n'a prévenu la vieille Arme.

Puis une voix lui parvient, par les vibrations du fluide. Un échange d'Arme-Dieu à Arme-Dieu. La voix tranquille, calme, d'une Arme trop jeune. Non, une Arme simple, sans ampleur. Une mineure.

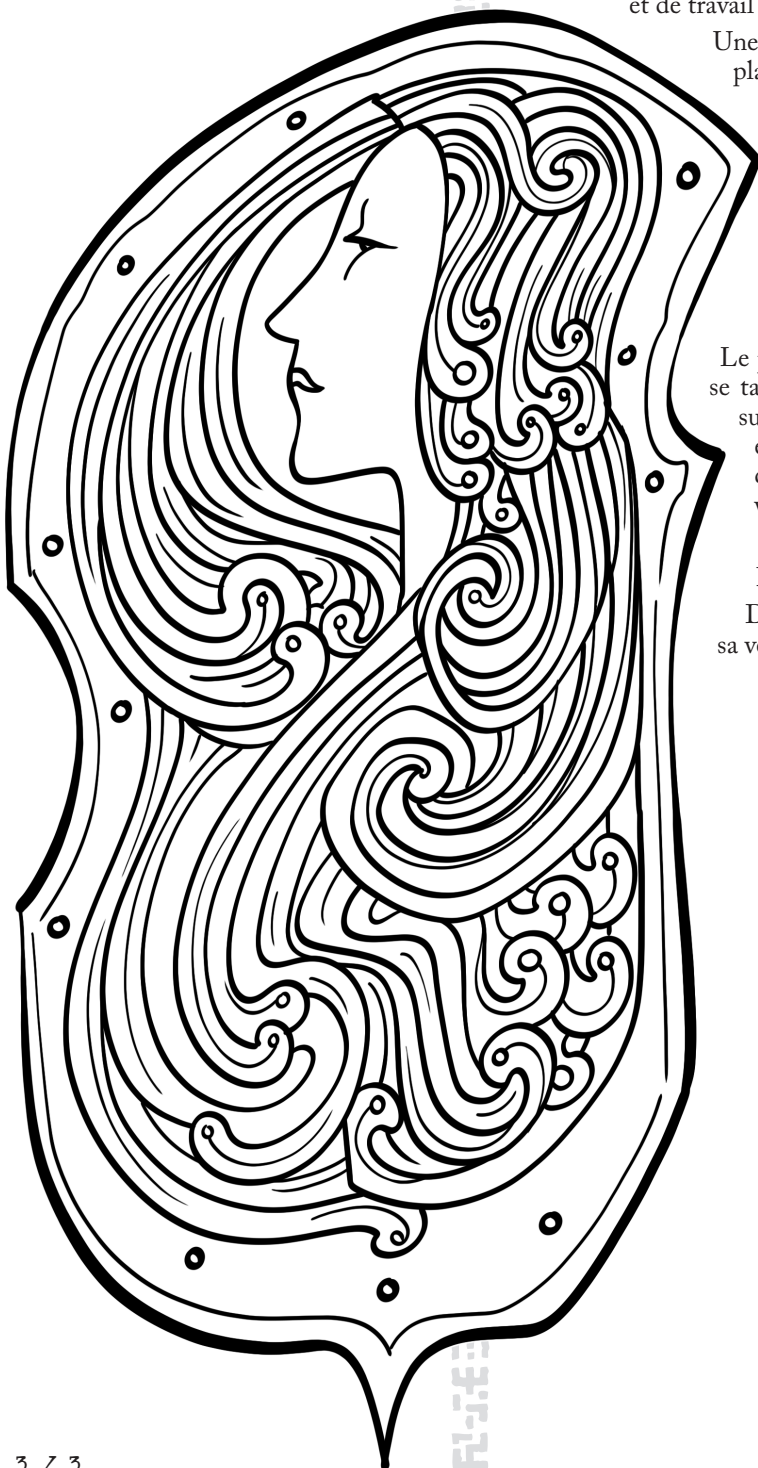
- [*Et maintenant, Szobécéd, dois-je encore me taire ?*]

Dans la tension du moment, le Bouclier-dieu reconnaît Kiko. Le petit Kiko, insignifiant esclave des elfes, à qui elle a intimé de se taire il y a si longtemps, craignant d'être dénoncée. Alors elle supplie, elle essaie de lui expliquer. Elle lui parle de son peuple et de la folie meurtrière des Dess. Elle lui dit tout, persuadée qu'une fois qu'elle aura expliqué son geste, tout sera clair, qu'il verra la justice de ses actions.

Mais Kiko ne répond rien.

Plus personne ne répond.

Dans un silence glacé, absolu, Szobécéd hurle à l'injustice, sa vengeance encore une fois perdue, si proche pourtant...



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°211 – 24 FÉVRIER 2021

Une seule news digne d'intérêt sur le plan bloodlusto-tanaphéen, cette semaine : l'ouverture officielle du serveur discord BadButa. Il remplace de façon avantageuse le vieux forum, et nous donne une bonne excuse pour délaisser les vieilleries genre Fakebook.

Donc pour les curieux :

<https://discord.gg/y2Wbqrt6jK>

Petit conseil rapide :

Rejetez un coup d'oeil à la section « *Croyances et superstitions* » de Métal, en pages 224/226. Ce texte s'appuie sur les concepts exposés là, et je n'ai pas pris la peine de les rappeler ici.

Participer, commenter, questionner !

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

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



LES NŒUDS INVISIBLES (par Rafael)

Dans Bloodlust Métal, il y a des nations, des peuples, ou de grandes puissances humaines. Il y a aussi des groupes d'Armes-Dieux. Certains sont connus et craints par tous – les factions – les autres discrets et insidieux – les sociétés secrètes.

Et enfin, il y a les groupes d'humains qui tentent de se la jouer « société secrète » et de se mêler des grandes histoires, oubliant que sur Tanæphis tout se joue dans le Métal, et que la chair ne fait que passer. Cela n'empêche pas les gens « normaux » de vouloir laisser leur marque, tout chambouler, ou simplement essayer de comprendre les choses.

Ces groupes humains, temporaires – au moins à l'échelle des Armes – méritent tout de même un coup d'œil, ne serait-ce que parce qu'ils peuvent parfois gêner les Dieux, au moins un temps. Ou les amuser. Ou foutre un bordel tel que des milliers d'autres humains devront en subir les conséquences.

Voici un exemple d'un tel « complot ». Évidemment, ses manigances concernent les Armes-Dieux à leur manière – c'est le Chagar tout de même – mais ses membres sont de purs sacs-de-sang, fragiles, mortels, mais pourtant agités des mêmes pulsions, désirs et craintes que l'acier le plus pur.

AU DÉBUT, IL Y AVAIT BASRAN...

L'histoire des Nœuds commence à Basran, une vieille ville d'origine Ségione, largement rebâtie depuis ses origines quasi-mythiques. La cité sert d'interface entre les bois Grimaults et la Kiine. De plus, le quartier du vieux port est une enclave « tolérée » pour les Rivers de la Roxxéanne. Cela donne un côté cosmopolite et un rien bordélique à la ville, assez inhabituel en terres voroziones.

Pour son organisation générale, Basran est une ville comme une autre sous le joug du conseil : des citoyens, des légistes, des guildes, et une toute petite poignée de nobles. Ce dernier point est sûrement la particularité la plus évidente de la ville : d'origine ségione, la cité a toujours – même pendant l'Empire – préféré ses notables utiles à ses « grands noms » ; une particule c'est classe, mais la thune, le commerce, le concret, c'est bien mieux. C'est pourquoi les nobles du secteurs sont rarement oisifs, et que les guildes ont fleuris à Basran très tôt et très vite.

Dernier point amusant : la rareté des Armes-Dieux. Ce pourrait être une particularité du fluide ou un mystère complexe mêlant histoire et factions, mais non, vraiment : c'est juste un sale coin pour les Armes.

Le pont ancien sur la Roxxéanne, d'un âge canonique et délabré comme pas permis n'a jamais pu être reconstruit, et c'est aujourd'hui un véritable pari de l'emprunter. Comprenez-moi : les gens normaux le trouvent « sûr pour son âge », mais c'est en réalité une série de ponts de bois bancals, posés sur une structure de pierre multicentenaire, sans cesse en réparation. Il serait sûrement faisable de le renforcer et de refaire la chaussée haute, mais pour cela, il faudrait interrompre le commerce, les échanges, les voyages. Il faudrait aussi négocier avec les Rivers pour interrompre le trafic sous le pont et ainsi couper le cours de la rivière. « Couper leur vie en deux », à les en croire. Et tout cela pour combien de temps ? Quelques mois avec de la chance, quelques années sinon. Et si un accident intervenait durant le chantier ? Si on perdait une pile entière ? Ou pire : tout le pont ! Il y a des choses que l'Hégémone lui-même ne peut pas tenter...

Alors le pont est là, et on fait avec. Après tout, les anciens faisaient comme ça, non ? Mais les Armes, de leur côté, ne voient pas les choses comme ça. Elles ont, au fil des siècles, délaissé la ville pour un gros bourg un peu plus loin, avec un bac sûr et régulier, et elles s'en portent bien. Évidemment il y a des Mineures, de simples outils, qui n'ont pas « peur » de l'eau, et elles couvrent les besoins de la cité. Mais même elles ne sont pas souvent vues à portée du pont. Une anomalie amusante à l'échelle du continent, et même pas vraiment originale. Après tout, les zones de marais ou de tourbières sont un peu dans le même cas. Et les profondeurs des jungles, sûrement. Comme quoi, le Métal n'est pas partout...

POIS VINT LA PEUR...

Incident déclencheur

L'origine des Nœuds invisibles, il faut la chercher dans une auberge de Basran, il y a une douzaine d'années. Un soir, une Arme-Dieu de passage – l'histoire n'a pas retenu son nom, même pas son type, c'est dire – séduisit deux demoiselles. Deux sœurs, dont l'une devait s'en aller à Néro à la fin de l'année pour commencer un travail au conseil. Une chance pour elle, mais une séparation déchirante avec sa sœur. Pour passer leur tristesse et se faire un souvenir, les demoiselles décidèrent de « s'offrir » un Porteur. Ledit Porteur, plus que ravi, leur céda volontiers et la nuit fut inoubliable pour tout le monde. Un moment agréable, intense, sans douleur, ni intrigue ou manipulation douteuse. Une rareté sur Tanæphis, mais cela arrive parfois. La preuve.

Lorsqu'une semaine plus tard, la jeune sœur tomba malade, cela n'avait rien à voir avec cette nuit là. Une saleté contagieuse attrapée dans un coin sale et humide durant une corvée, tout simplement. Cela fut fulgurant en tout cas, et cela fut pareil pour sa sœur, puis pour un serviteur et une fille de cuisine. Les voisins se hâtèrent de mettre la maison en quarantaine, et très vite, la mère des filles et deux gamins de la maisonnée s'ajoutèrent au nombre des morts. Puis cela cessa, aussi brusquement que c'était venu. Une maladie, simplement, une quarantaine bien tenue, et plus rien.

La vie reprit son cours...

Le premier nœud

Pour Cérastre Maro, un des six plus hauts légistes de Basran, la vie n'était plus la même. Ses filles chéries et sa femme mortes, il sombra dans une grave dépression. Expert légiste et comptable de renom, détenteur de nombreuses charges, son deuil brutal fit du bruit en ville, mais son incapacité à reprendre le travail fit bien davantage de dégâts. Des concurrents se jetèrent sur l'occasion, et une lettre arriva de Néro ordonnant le remplacement de Maro.

Ce genre d'injustice est courant dans l'Hégémone, mais rarement aussi évident et énorme. Tout le monde connaissait l'histoire, et les voisins n'étaient pas fiers de la façon, dont ils avaient agis. La quarantaine, c'est souverain sur le point de vue sanitaire, mais les cris et les plaintes ne sont pas toujours facile à oublier.

Qui plus est, Maro était un expert de la procédure, et pas un mouton allant docilement à l'abattoir. Quand on vint lui ordonner de rendre ses charges et ses dossiers, il comprit ce qui s'annonçait. Il perçut les manœuvres en cours et les profiteurs au travail. Il vit là un moyen d'oublier sa douleur et de s'occuper l'esprit. Il obéit d'abord, mais nota chaque action des vautours se disputant ses offices. Puis il s'arrangea pour avertir tous ceux qui pouvaient en tirer parti, des affaires en cours sur lesquels il devait autrefois garder le secret. Il ne vendit aucun secret. Il donna juste des indications, offrit des avertissements et suggéra des recours. Il se fit des amis, accumula les obligations et les alliés. Et soudain, la ville ne fonctionna plus si bien. Tout le monde s'embrouillait dans les dossiers autrefois si bien gérés, et les marchands semblaient devenus des experts en lois, finasseries et astuces diverses. Maro, insoupçonné entre son deuil et sa discrétion, resta soigneusement caché, attendant son heure.

Un an passa, et la situation devint si intenable que le conseil dû envoyer des enquêteurs. Basran était un gouffre à finance, et les impôts ne renaient plus, sans qu'on compris ce qui se passait. Les enquêteurs suspectèrent vaguement un lien avec Maro, puisque tout avait commencé à son départ. Mais après un an, il avait couvert ses traces si parfaitement, que bien des manipulations accusaient maintenant ses successeurs. Jusqu'à sa mise à pied, tout se passait pour le mieux. C'est après son éviction – une honte et une grave erreur, selon bien des notables – que tout s'était effondré. Ceux qui avait le mieux profité de la situation se turent, et sur les conseils de Maro, orientèrent les enquêteurs vers le nouveau bureau. Les anciens collègues du légiste, ses successeurs, passèrent pour des incompetents au mieux, des profiteurs pour beaucoup, et pour des voleurs traîtres à l'Hégémone pour certains.

À la fin, on vint même prier Maro de reprendre son poste, au moins le temps de rétablir la situation. Grand seigneur, il déclina mais accepta de désigner quelques amis de l'époque de l'école de loi, et quelques agents locaux prometteurs. Eux étaient, selon lui, capables de reprendre les choses en mains. Et lui de son côté, pourrait toujours leur prodiguer un ou deux bons conseils, en sa qualité d'avocat indépendant, nouvellement enregistré.

Vengé de ses ennemis, entourés d'amis lui devant leurs places ou une richesse nouvelle grâce à ses conseils, Cérastre Maro reprit sa place dans la bonne société de Basran. Ses comptes en ordre, ses dettes réglées – dans tous les sens du terme – il pouvait maintenant se consacrer pleinement à sa toute nouvelle haine.

Parce qu'il faut un coupable...

Lorsque Maro se retrouva seul, juste après la mort de sa famille, il eut une révélation. Cette maladie, cette horreur tout autour de lui devait avoir un responsable. Pas lui, évidemment, mais un événement étranger à son petit monde. N'importe quoi...

Lorsqu'une vieille bonne raconta à Cérastrate ce que sa fille avait avoué dans son délire de fièvre, il comprit qu'il tenait enfin son explication. Ses deux filles, ses deux bébés, se donnant à un soudard ? Impossible. Répugnant. C'était une manœuvre, un pouvoir d'Arme, ou un truc du genre. Tout sauf la malchance aveugle et le hasard froid.

Et si... les Armes-Dieux étaient des morceaux du Néant. Pas des échappées du vide sans âme, mais envoyées pour le répandre, pour happer de bonnes gens et les condamner à... prendre leurs places ? Et si ses chères enfants, séduites par un Porteur – sans doute par magie – avaient entraîné avec elles tout ces autres gens ? Et si Maro n'avait dû qu'à sa force d'esprit, sa rectitude, d'échapper au Néant ?

LA PHILOSOPHIE DES NŒUDS

Pour résumer la pensée de Cérastrate Maro, les Armes sont des dangers pour le corps, par leurs pouvoirs et leur tranchant, mais aussi pour l'âme. Ceux qui leur sont liés sont fichus, à l'évidence, mais leur simple fréquentation est aussi un risque mortel.

Pour se protéger, il faut donc non seulement éviter les Armes, mais aussi purger le monde de ceux qui s'en approchent trop. Et ceux qui, par malheur, ont été soumis à un pouvoir, sont le pire danger qui soit. Leurs âmes sont condamnés au Néant, à moins qu'on ne les « sauve » par une action rapide, les empêchant ainsi de répandre la malédiction sur leurs proches.

Le complot aujourd'hui

Maro mit du temps à oser parler de ses théories, mais il finit par partager ses idées avec quelques amis qu'il sentait capables de le comprendre. Avec assez d'influence, de conviction et de bagout, un homme comme l'avocat Cérastrate Maro est capable de beaucoup. D'un groupe de discussion informel, les fidèles de Maro et de sa philosophie devinrent une poignée de fervents, puis une véritable secte.

Mise en action

L'idée simple des Nœuds invisible, et que les Armes sont un poison de l'âme. Leurs pouvoirs, leur fréquentation, et même les effets de leurs actions, doivent donc être combattus. Notez que s'attaquer aux Armes n'est pas – encore – au programme, tant la différence de pouvoir est évidente, et les risques terrifiants.

Les Porteurs n'ont rien à craindre, mais pour les gens qui se sont approchés d'eux, c'est une autre histoire. Et il y a plusieurs façons d'approcher une Arme-Dieu !

- Engager des Porteurs, quelle que soit la raison. Protection, boulot, enquête...
- Être recherché par une Arme qui a besoin d'une info, d'un témoin, ou de vous confier un boulot dans votre branche.
- Une affaire officielle : c'est ennuyeux, mais certains officiels sont parfois obligés de fréquenter les Armes de passage pour leur travail. Les Nœuds espionnent ces rencontres s'ils le peuvent et malheur à celui qui fraternise trop, ou se retrouve obligé de les héberger.
- Une simple rencontre courante, mais un peu trop longue. L'exemple des filles de Maro est un peu extrême, mais assez représentatif de ce qui peut conduire à une condamnation par le Grand Nœud.

Le Grand Nœud

C'est le nom – un peu douteux, mais on ne peut pas être bon partout – que les Nœuds invisibles ont choisi de donner au tribunal qui décide de qui doit être surveillé, de qui peut rejoindre le complot, et de qui doit être « sauvé ».

Ce dernier terme, « Sauvé », est évidemment un euphémisme pour désigner un assassinat. Car l'obsession de Maro est de s'assurer qu'aucune famille ne subira le sort de la sienne. Ses filles, innocentes victimes au début de sa psychose, sont au fil du temps, devenues les fautives de l'histoire. Ce sont elles qui en s'offrant à un Porteur ont amené la ruine, le malheur, en un mot le Néant, sur la famille.

Je sais : ce n'est pas cohérent. Les filles sont victimes à un moment, coupables à un autre. Est-ce elles qui l'ont séduit, attirant le malheur, ou était-ce un pouvoir de l'Arme justifiant la malédiction ? La réponse est simple : c'est une secte. Selon votre rang et ce qui arrange le chef, la réponse changera. Même dans la tête de Maro, la réponse change trois fois par jour. Mais l'important n'est ni de comprendre ni d'expliquer. C'est d'agir ! Agir pour la sauvegarde de Basran, des âmes, des hommes, des familles ! AGIR ! COMPRENEZ VOUS ?! (1)

AGIR

Les Nœuds se sont donné un signe de ralliement : une cordelette nouée, rappelant les « liens » qui sont sensés nous sauver du Néant. Certains la porte autour du cou, du poignet, ou l'intègre à leurs vêtements. L'important, c'est de pouvoir le voir, le toucher, et le montrer au besoin.

Et ce nœud est aussi, une symbole qui sert pour « sauver ». L'étranglement est une méthode évidente, et quelques membres commencent à exceller dans l'usage du garrot et du nœud coulant. L'outil est d'ailleurs laissé-là, soigneusement noué autour du cou de la victime. Ces meurtres un peu trop semblables inquiètent la milice, mais se limitent heureusement au petit peuple et à la frange.

Dans la bonne société, quelques suicides – des pendaisons le plus souvent – pourraient inquiéter un enquêteur trop curieux. Là aussi, un nœud inutile est toujours présent, sur une chaînette, sur un mouchoir, ou sur une mèche de cheveux de la victime.

Mais le complot prenant doucement de l'ampleur, il faudra apprendre à mieux camoufler les meurtres. À s'étendre aussi, pour protéger et sauver les bourgs proches. Le poison est une solution idéale, discret et versatile, surtout avec les bons contacts. Bien sûr, la symbolique du Nœud restera présente, mais on fait tout cela pour sauver les gens, n'est-ce pas ?

ET MAINTENANT ?

Je crois qu'on a fait le tour de ce petit complot trop commun, qui disparaîtra un jour, comme il est venu. À force de prendre ses aises, il fera une erreur, et attirera l'attention des mauvaises personnes.

Ce sera peut-être un milicien plus malin, flairant un sale coup et demandant une aide extérieure. Ou juste des curieux, tombant par hasard sur un meurtre et cherchant une explication satisfaisante. Ou, et ce serait le pire, les Nœuds tueront-ils la mauvaise personne. Un proche de passage, un allié, un ami d'une Arme, qui viendra alors chercher des réponses, et appliquer la seule justice qui compte sur Tanæphis...

(1) Le plus drôle dans cette histoire, c'est que la plus jeune fille de Maro attrapa sa maladie bizarre en respirant les poussières d'une cave humide et négligée. C'est son père qui lui avait donné cette punition après une dispute, économisant ainsi l'embauche d'un journalier pour cette corvée.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

DANS LES JUNGLES, C'EST PAS PAREIL (par Rafael)

Ok. Donc...

Rappel du problème de base : depuis le début, on explique partout et sans aucune exception, que les Gadhars sortent des cadres dès qu'on essaie de décrire un truc vaguement général. Les exemples ne manquent pas.

Les punitions par peuple ? Il y a des trucs majoritaires dans chaque peuplade... sauf les Gadhars. Les rapports de genre ? idem. Le traitement des Hysnatons ? En descendant au niveau régional, on peut y arriver sans soucis partout... sauf pour les Gadhars. Là, il faudrait parler de chaque tribu, au minimum.

J'avais fini par rédiger un encart dans un Chagar, pour renvoyer facilement vers ledit encart et éviter ainsi quelques répétitions. Sauf que les répétitions sont souvent utiles, et que les précisions sont parfois indispensables. Ce Chagar enchaîné remplace donc officiellement l'encart en question. Jusqu'à nouvel ordre...

"SAUF POUR LES GADHARS..."

Pour commencer, on va définir cette diversité et expliquer en quoi elle interdit, de fait, la moindre généralisation. Et il y a une règle générale dans le Sud.

« Dans les jungles, la vie est omniprésente, foisonnante, et par dessus tout, variée ! »

Cela signifie que tout ce que vous rencontrerez sera nouveau, souvent bizarre, puisque différent de ce que vous aviez rencontré avant. Parfois subtilement différent, parfois plus nettement, et parfois de façon grotesque, ridicule ou dangereuse.

Dans la règle ci-dessus, le terme « variée » est essentiel.

Vous vous rappelez la phrase mythique du docteur Ian Malcolm dans Jurassic Park ? « La vie trouve toujours un chemin ». Et bien dans les jungles gadhars, elle trouve tous les chemins possibles. Mieux, elle avance, recule en biais, teste les virages improbables, essaie chaque sentier. Et pour finir, dans les culs de sac douteux, elle creuse un peu plus loin, juste pour voir. Des fois que ça soit drôle. Ou utile.

Et les tribus sont une part primordiale de cette vie. Elles participent de ces essais incessants. Chacune, d'une certaine manière est une expérience sociale, biologique ou comportementale. Et ces expériences doivent toutes, toujours, être différentes, en variant les données, le cadre, les participants ou les règles du jeu.

D'où la règle de base : Chez les Gadhars, pas de généralité et la variété règne.

Exception relative et donc limitée

Pour finir les règles et les précisions utiles : quand je dis qu'il n'y a aucune généralité et cela sans exception, cela entraîne – par la règle « simple » de la double négation rhétorique – qu'il y a des exceptions⁽¹⁾. Et il y a effectivement quelques éléments qui ne changent pas dans la jungle, mais ils se comptent sur les doigts d'une main abîmée.

• Il fait chaud, humide et il y a de la vie autour. Et toutes les conséquences que cela entraîne. C'est un simple élément de décor, mais il a des conséquences logiques qui limitent un peu le délire. Un repère utile, unifiant. C'est toujours ça de pris.⁽²⁾

• Les Gadhars sont noirs. C'est toujours bon à rappeler, et même si vous pouvez toujours introduire une tribu de Voroziens timbrés voulant retrouver le sens de la vie en s'incrustant dans les jungles, si ce n'est pas noir, ce n'est pas Gadhar.⁽³⁾

• Rien ne dure éternellement. Dans le foisonnement délirant des jungles, s'il y a une constante immuable, c'est l'entropie.⁽⁴⁾

(1) Sans rire, je n'ai pas trouvé de meilleure façon de formuler ça. Promis, c'est clair, mais il faut parfois le lire plusieurs fois pour saisir le fond de la phrase. Mes excuses pour les triples nœuds au cerveau.

(2) Maintenant que j'y pense, il y a tout de même le désert des Saménelles et ses abords, si vous voulez faire dans le « plus chaud / trop sec » ou le « moins de vie / ressource limitée ». Saletés d'exceptions.

(3) Maintenant que j'y pense, des Gadhars albinos, il y a sûrement ça dans un coin ou un autre. Voila, c'est ce que je vous disais : une exception par règle, jusque dans les notes de bas de page !

(4) Et l'exception, ce coup-ci, c'est qu'il n'y a pas d'exception. Rien ne dure dans la jungle. Point final.

N°212 – 10 MARS 2021

Un Chagar enchaîné longtemps remis à plus tard, repoussé, hésité, annulé.

Mais la variété infinie des jungles et de la société gadhare est un sujet passionnant, complexe et indispensable.

Donc, petite mise au point sur les particularités du peuple des jungles. Et on verra bien si c'était utile ou pas.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



WARNING : EXPLICIT LYRICS

Un petit mot d'avertissement utile avant de mettre ce texte en ligne.

Vous connaissez cet avertissement au début de certains jeux Ubisoft :

« Cette œuvre de fiction a été conçue, développée et produite par une équipe multiculturelle de confessions et de croyances diverses »

Et bien, sur Bloodlust, on est deux auteurs blancs, quadragénaires, hétéros, athées et d'origine rurale AOC. Côté multiculturalité woke, tu repasseras.

Ce n'est pas de la mauvaise volonté. Simplement, l'équipe étant extrêmement réduite et les moyens limités, ça c'est fait comme ça.

Donc, vous comprendrez qu'on ait un peu hésité avant de parler précisément d'esclavage et de peuple noir dans un même texte. Dans le livre de base, nous reportions les acquis de Bloodlust Classic, ni plus ni moins.

Là, on est dix ans plus tard, et le monde a évolué, en mieux sur certains points. Par exemple, à moins d'être un gros connard, on fait attention quand on écrit sur un sujet qu'on ne maîtrise pas, et sur lequel on va peut-être commettre une grosse bévue sans le comprendre.

Donc voilà, vous êtes prévenus, et si vous êtes concernés et que vous repérez un truc problématique, vous savez où nous trouver. Et promis, on est à l'écoute pour amender, corriger, préciser, et discuter.

UN CAS CONCRET : L'ESCLAVAGE CHEZ LES GADHARS

Un exemple étant plus parlant qu'un essai technique froid et sans âme, mettons en scène un sujet précis. L'esclavage chez les Gadhars sera parfait. Précision utile : on parlera ici de l'esclavage CHEZ les Gadhars. Pour ce qui est de l'esclavage DES Gadhars au sein d'autres peuples, reportez vous aux Chagars Enchaînés #62/63, qui vous décrivent le sort des esclaves hors des jungles.

L'esclavage est bien connu dans les jungles, et cela de toutes les manières possibles. Évidemment, comme indiqué plus haut, chaque cas est presque unique. Si deux tribus sont esclavagistes et traitent leurs captifs de la même façon, c'est que cela influe sur un autre point de leur culture, totalement dissemblable. Vous commencez à voir comment tout cela fonctionne ?

Pour illustrer cela, et vous filer quelques idées de scènes ou de scénarios – et pas juste des maux de têtes – voici quelques exemples, pistes et anecdotes.

- Les Marouquis sont une tribu de l'orée de l'Étouffante, décimée par les esclavagistes batra il y a deux générations de ça. Ils ont une haine farouche du concept d'esclavage et s'organisent à présent en cellules familiales paranoïaques et isolées. Chacune vit sur un petit territoire, l'exploite, et ne rencontre que ses voisins immédiats pour vendre ses produits et obtenir ce qui lui manque. Méfiants et discrets, calmes, ils deviendront pourtant fou-furieux s'ils s'imaginent que vous recherchez ou possédez des esclaves.

- L'alliance des libres est un rassemblement de villages des rives calmes, promouvant une opposition ferme à l'esclavage sur les rives intérieures du golf. Les pirates et les expéditions batra sont l'ennemi évident de l'alliance, mais beaucoup de tribus commencent à s'en méfier aussi. Bien des adversaires politiques de ces idéalistes commencent à mourir empoisonnés ou dans des accidents de chasse étranges. Comme quoi, on peut avoir des idéaux magnifiques et des méthodes de salopard vicieux.

- Chez les Unquiat' des Noircieurs, devenir esclave est une vocation quasi mystique. Le « servant-vrai » se cherche spirituellement dans la servitude librement offerte à un autre. Les Unquiat' respectent leurs esclaves – tous Unquiat' d'origine – et admirent leur mode de vie autant qu'ils en profitent. On peut devenir esclave par choix à sa majorité, et s'offrir à la tribu, qui répartit ensuite les esclaves aux candidats-maîtres. Les enfants d'esclaves seront élevés par le maître, comme s'ils étaient les siens propres. On peut aussi s'offrir par amour, et devenir l'esclave de celui ou celle qu'on aime. C'est le seul cas où le servant-vrai choisit son futur maître. C'est aussi la seule forme de mariage formel du secteur...

- Les Ramasses-chair sont une tribu de Gadhars esclavagistes nomades, qui maraude toute la moitié ouest des jungles pour enlever des proies, les « dresser » et les livrer à des alliés batras ou dérigions. La tribu a une réputation sinistre, et on prétend qu'elle possède un réseau d'informateurs dans de nombreuses régions pour repérer le meilleur affaire. Des histoires circulent sur le dressage sadique qu'ils font subir aux captifs. Si la rumeur est vraie, ce traitement – torture physique ou psychologique, drogues ou magie – brise n'importe quelle proie, la rendant docile avant même d'arriver à l'orée, où elle se jette aux pieds de ses nouveaux propriétaires juste pour échapper aux ramasses-chair.

POUR FINIR...

Dernière précision, mais utile : tout ce délire sur les jungles, la variété, les exceptions bizarres et tout ce qui s'ensuit, ne s'applique pas qu'aux Gadhars. C'est la jungle qui fonctionne comme ça, de l'étouffante aux fleurs de sang, de l'orée à la mer des murmures.

Les singes sont bizarres. Les ryans, les maraqueux et les poules d'eau de la mangrove aussi. Surtout les poules en fait. Et je ne vous parle même pas des lézards géants.

En bref, tout le monde, toute chose est compliquée, bizarre, tordue ou étrange, dans cette fichue jungle.

Et il y a une explication à tout ça.

Une qui rend tout plus clair. Plus compréhensible.

Il est VRAIMENT temps qu'on finisse *Silences*...



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA VIEILLE DAME (FOLLE) AUX CHATS *(par Rafael)*

L'histoire de cette semaine se déroule à Mah'ien. L'endroit seul vaut le détour, mais comme le dit le proverbe, « On est bien mieux armé avec un lieu et un figurant qu'avec un lieu tout seul ». Et si aucun proverbe ne dit ça, c'est un tort, parce que c'est très clairement le cas ! Donc commençons par un brin de décor.

MAH'IEN, UN FLEUVE, DEUX VILLES

Du temps de l'Empire, Mah'ien était connu à Pôle comme « le pont des sables », puisque porte directe vers les provinces batranobanes. Une passerelle elfique, étroit passage élégant, y était la voie royale au dessus de la Wilkes (cf. note dans la colonne en page 2). Un petit village installé là, près des ruines elfiques, devint vite un bourg florissant, puis un carrefour essentiel.

Dans les terres occupées de l'Ouest, Mah'ien était plus connu sous un surnom moins flatteur : « le bout de la laisse ». C'était un poste de garnison important pour les forces militaires dérigiones. Officiellement, les troupes étaient là pour surveiller les forêts sangres et Mortepente, mais un bâton à chiens peut frapper aussi bien les chats, non⁽¹⁾ ?

De tout temps, il y eut donc deux villes à Mah'ien. L'une sur la rive ouest, tournée vers les terres roses et l'influence des Bathras, l'autre sur la rive est, dérigione jusqu'à l'os. Selon l'époque, une ville avait l'ascendant sur l'autre et une administration régnait, en fonction des richesses, influences, grandeurs ou déclin des deux factions. Jusqu'à récemment, la rive ouest – la rive droite⁽²⁾ – dominait largement la ville. Les batras utilisaient la partie est comme une sorte de succursale, et toutes les constructions importantes avait lieu sur la rive ouest.

Le retour de l'Empire avec Bert III secoua la cité, d'autant plus que cela coïncidait avec la crise politique dans l'Ouest. Des fonds venus de Pôle, des diplomates nouvellement installés et une volonté claire de reprendre position, relancèrent la cité endormie.

Aujourd'hui le jeu politique et financier à Mah'ien est un vrai champ de bataille, et tout le monde participe : nobles de l'Est comme de l'Ouest, contrebandiers, gardiens de la route, envoyés des Sangres, de Mortepente, de Poyol et même de Vaštok.

MARILUME

Celle qui se présente simplement comme Marilume est aussi connue comme la folle aux chats, la Mère-la-soupe, ou Mamie Maril.

Elle passe l'essentiel de son temps à nourrir chichement – à la mesure de ses moyens en réalité – une bande de gamins des rues, et un meute innombrable de chats. En réalité, elle s'occupe de ses propres chats, mais aussi des greffiers sauvages de plusieurs bas-quartiers, du port ouvrier et du port-franc Rivers. Tout cela fait que Mah'ien-Est ressemble de plus en plus à un port grec, l'odeur de l'ouzo en moins, les poils sur les coussins en plus.

Ce n'est pas pour déplaire aux envoyés de Pôle, grands amateurs de chats comme tout bon Dérigion qui se respecte, et les gens de la ville commencent doucement à adopter des chats, parfois de bon gré, parfois plus ou moins forcés. Disons que lorsqu'un chat s'installe chez vous sans trop demander votre avis, il faut se résigner à lui donner un nom et une gamelle ou à condamner portes et fenêtres pour le tenir dehors. Et les gosses de la maison on souvent un avis sur la question...

(1) Pas forcément la meilleure expression vu le sujet du jour. Ne lui répétez surtout pas...

(2) Une note sur cette notion : on parle de rive droite ou de rive gauche, en prenant en compte le sens du courant. Les rives sont nommées en se plaçant dans le sens du courant. Donc la rive situé à l'est – géographiquement – est donc la rive gauche – selon le courant – et cela même si elle se trouve à droite – en termes cartographiques. Je ne sais pas si c'est tout à fait clair, mais si avec ça vous n'arrivez à planter les joueurs une ou deux fois, c'est que vous ne savez pas vous amuser...

N°213 – 24 MARS 12021

Le Chagar Enchaîné peut être, selon la semaine, plus ou moins facile à écrire.

Disons que cette semaine, on était plutôt sur la corvée de patates que sur la promenade de santé. J'espère que le résultat reste amusant, intéressant, voir éventuellement, utile.

Ici, le travail continue, à un rythme... bah, disons qu'on fait ce qu'on peut.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



LA PASSERELLE DES DAMES

Les gens de passage à Mah'ien, les plus attentifs du moins, sont toujours un peu étonnés en apercevant le pont au dessus de la Wilkes.

Le fameux pont est nommé « la passerelle des elfes », souvent modifié en « La passerelle des dames » par la superstition locale qui, surtout côté est, interdit de parler des elfes trop ouvertement. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le pont n'a rien de la finesse ou de la beauté qu'évoque les termes passerelle, dame ou même elfe.

C'est une voie massive, grossière, pavée lourdement et sertie de bois sur les bords pour faciliter les réparations. Il y a souvent une équipe au travail à un point ou un autre du pont, renforçant un étais, coulant un chargement de béton dans une fissure ou ajustant le pavage sur une moitié de voie.

Sauf que le pont elfique existe bel et bien. En dessous de tout cet amas de pierres et de remblais. Les Dérigions en prenant le contrôle du village de Mah'ien lors de la guerre des cendres, il y a un millénaire de ça, se sont servi de la passerelle pour installer leur pont.

Ils ont appuyé un pont massif et branlant sur la solide structure du pont d'albâtre, pour pouvoir faire passer leurs troupes et leur ravitaillement. Personne ne s'imaginait alors que le pont serait toujours là mille ans plus tard. Pourtant, pas sa simple masse et l'entêtement des ouvriers, le pont survécut, et au cœur de l'ouvrage grossier, la passerelle elfique continue, imperturbable, à faire office d'épine dorsale.

Un bel exemple de la façon, dont les humains s'appuient sans jamais douter – ni réfléchir – sur les dons des elfes. Mais bon, l'albâtre elfique est indestructible et immuable, alors aucun risque.

À part la Spire, évidemment...

Les orphelins de Mah'ien-Gauche⁽³⁾

Ces gosses sont des marmots ayant fui des familles maltraitantes, jetés dehors ou parfois simplement des orphelins préférant la liberté de la rue aux institutions officielles – un orphelinat miteux à l'est, et le marché aux esclaves à l'ouest.

Marilume ne gère pas réellement les gamins, mais elle les nourrit lorsque la mendicité ou le mauvais temps les pousse à sa porte, et les soigne quand ils se font passer à tabac par des mauvais coucheurs ou attrapent une saloperie. Elle n'est pas proche d'eux, par précisément bonne ni gentille. Simplement, après un ou deux sales coups, les gosses finissent par compter sur elle, sur ses coups de mains, et ils deviennent vite de féroces défenseurs de sa « masure » dans le quartier de la colline blanche.

Marilume Morbier de Stileton

Mademoiselle Marilume est une fille de la toute petite noblesse dérigion, quoique peu de personnes s'en souviennent. C'est assez facile à découvrir, vu qu'elle habite sa demeure ancestrale, un ancien manoir dérigion dans le beau quartier de la colline blanche. Simplement, aujourd'hui, la maison et le quartier sont en bien mauvais état. Seuls quelques locataires de terres agricoles et un régisseur de biens savent à qui appartient tout cela. Et encore, le notaire qui verse les revenus des fermages à Marilume la prend pour une servante, vu ses habitudes et son air revêche.

Car Marilume n'aime pas les gens. Elle préfère les chats. Elle les comprend mieux. En fait, elle les comprend tout court, alors que les gens sont compliqués, bizarres, et bien trop bruyants, souvent pour rien. Alors les chats lui suffisent. Les chats, leur présence tranquille, leurs ronronnements, leur calme et leurs besoins simples.

Ce n'est pas que Marilume soit idiote, loin de là : elle a même le trait « *Capacités intellectuelles améliorées* ». Car oui, Marilume est un monstre. Oups...

Les secrets de Marilume

Imaginez une petite fille à moitié chatte. Complètement humaine d'apparence, complètement féline du dedans. Et ajoutez lui une intelligence remarquable. Ses parents, évidemment, la prirent pour une idiote, mais étant leur fille unique ils l'aimèrent comme elle était, sans rien comprendre à ce qu'elle était.

Elle grandit, choyée, protégée et « éduquée » autant qu'il était possible. Elle n'attira pas de prétendant, sa famille étant désargentée et en disgrâce dans un coin perdu de l'Empire, et quand ses parents moururent, elle resta seule chez elle. Seule, sauf si vous comptez les chats, qu'elle aimait et choyait depuis sa plus tendre enfance.

Et les chats le lui rendaient bien, car en plus de les nourrir et de les câliner, elle les comprenait. Avec elle, pas de soucis pour se faire retirer une épine mal placée, pour la guider vers un congénère prisonnier d'une cave, ou pour trouver un remède à un empoisonnement.

Car la capacité principale de Marilume est une altération majeure : une empathie de groupe, un partage d'esprit avec sa meute. Sa capacité « *Reine des chats* » est purement mentale. Ce n'est pas Catwoman, ou rien dans le genre. Mais tout ce que vous pouvez imaginer qu'une meute de chats ayant l'intelligence d'un prix Nobel et la moralité d'un greffier vicieux puisse faire, Marilume en est capable.

Marilume n'est ni mauvaise ni malfaisante. En fait, elle veut simplement qu'on lui fiche la paix, et qu'on ne fasse de mal ni à sa meute ni à ses « protégés ». Les enfants ont d'ailleurs commencé à rejoindre ce cercle extérieur, parce que Marilume a remarqué que les gens les maltraitent et les rejettent un peu comme les chats errants. Alors, eux-aussi, elles les protègent. Et elle s'en sert pour trouver d'autres chats, contactez d'autres meutes, agrandir sa famille et son influence.

Marilume, le figurant du jour

Ce personnage peut vous servir de bien des manières :

- **Curiosité** : les PJs peuvent la croiser, elle ou ses chats et découvrir que quelque chose de bizarre se passe à proximité. Elle peut s'ajouter au tableau de chasse de chasseurs de monstres, ou progresser vers un stade plus intéressant.
- **Adversaire** : une meute de chats géniales, bien tenue par une figurante futée et un meneur vicieux, peut devenir une sacré épine dans les pattes des PJs, d'autant qu'ils risquent de mettre du temps à comprendre ce qui se passe et qui les espionne...
- **Alliée** : à moins que les PJs ne s'en fassent une alliée, en se comportant comme des amis des chats, volontairement ou par calcul ?

Imaginez votre matou favori, ou la chatte capricieuse que vous adorez détester, et donnez-lui les moyens de faire ce qui lui fait envie. Si ce figurant-là ne vous fait pas ronronner d'envie, je renonce ; on n'est pas fait pour jouer ensemble...

(3) C'est à dire rive gauche, à droite sur les cartes de la ville. Cf. note (2) en page précédente



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MÉTAL PAS DU TOUT LÉGER 00.1 *(par nous, plus jeunes)*

Pour commencer, je sais, le 1er avril ne tombe pas un mercredi cette année, mais c'est tout de même plus drôle comme ça. Donc oui, ce Chagar Enchaîné #214 est « techniquement » celui du 31 Mars 2021, mais je vais le poster – grâce à mon VPN – depuis la Nouvelle-Zélande (serveur Trust / Wellington NZ). Donc on respecte la règle du mercredi, et largement celle des 15 jours, le dernier Chagar datant d'une semaine. Enfin, celui-ci sera effectivement posté le premier avril. Virtuellement.

On vit une époque bizarre, mais plutôt pratique en fait.

Si j'insiste à ce point pour poster le premier avril, c'est que cela me donne une excuse pour ce Chagar. Un prétexte ? Une justification ? Une explication ? Non, je crois vraiment qu'excuse est le bon terme. Parce que, honnêtement, c'est une honte.

Explication ?

En grattant sur de vieux disques durs, pour d'obscurités raisons de manutentions et de réorganisation chez BadButa, et au hasard d'un dossier perdu sur un HDD improbable, je suis retombé sur un truc.

Un truc effrayant, datant de 2007.

La première version de Métal. La première lisible en tout cas. La première consignée ailleurs que sur des feuilles volantes rassemblées par un trombone ou une pince fatiguée. Un bidule rédigé en quelques heures, après des mois de bricolage, afin de partager le système avec quelques playtesteurs.

C'est bancal.

C'est mal écrit.

Très mal branlé, vraiment.

Les explications sont mal fichues.

Les textes sont lourds comme un discours de Castex.

Bordel, même les foutus exemples sont cringés à pleurer !

Et les règles elles-mêmes...

Bah disons que c'était l'époque de D&D 3.5, et qu'on n'avait pas trop les mêmes attentes. Les gens s'étonnent que je ne sois pas trop fan du système de mon propre jeu, qui date de dix ans, mais celui-ci, bordel...

Alors voilà.

Métal.

Si vieux qu'à l'époque j'écrivais encore ça : Bloodlust édition « métal »

On était pas trop sûrs du terme.

C'est lamentable, cringe au possible, mais ça me fait rire.

J'espère que ça vous amusera aussi.

Mais n'essayez pas d'y jouer. Pitié. Vous pourriez confondre les types de pierres, de jetons, ou les couleurs de dés, et vous tromper de posture de combat sur un test de Busqueaut pour finalement oublier un Rehaut lors du calcul de la difficulté en ajoutant trois au score par risque encouru.

Et ce serait bête, non ?

N°214 - 01 AVRIL 2021

Vu que j'ai de la place cette fois-ci, je colle l'édito dans la section principale, à droite.

C'est mieux pour nos yeux à tous.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Métal XD6

Le système de jeu décrit dans ces pages est destiné à servir à la seconde édition du jeu *Bloodlust*, en préparation chez l'éditeur *John Doe*. C'est un ensemble de règles en cours de réalisation, dont la version la plus à jour peut être trouvée sur le forum de travail du projet⁽¹⁾. Des ajouts permettant d'utiliser ce système pour d'autres jeux comme *Exil*, *Soulassé* ou *Tribe 8* sont fournies en annexes.

Note d'intention

Ce système de jeu est conçu avec deux objectifs en tête :

- D'une part, il est destiné à des univers réalistes. C'est un système naturaliste qui tente de prendre en compte la diversité des cultures, des apprentissages, des expériences personnelles. Il considère que celui qui entreprend quelque chose a de grandes chances d'y arriver, la qualité du résultat final dépendant simplement de la maîtrise professionnelle ou personnelle dans le domaine. La gestion de la santé est descriptive, peu technique, pour mieux rendre compte de la fragilité de l'homme face à tout ce qui est plus dur que lui.
- D'autre part, il s'agit d'un jeu et comme tel, il doit être amusant à manipuler et à gérer. Il contient certains aspects tactiques qui doivent convenir aux joueurs appréciant de réfléchir à l'impact de leurs actions et à leurs conséquences, via des mécanismes simples.

Droits et autres ennuyeuses considérations légales

Le présent document est proposé aux personnes s'étant portées volontaires pour mener des tests sur le système de jeu. Aucune donnée technique, aucun terme particulier et aucune des sections de ce livret ne sont à considérer comme œuvres libres.

Les illustrations de cette version de travail sont des copies d'œuvres soumises à copyright, utilisées ici sans aucun versement de droits et sans perception d'aucun paiement, dans le cadre de l'usage privé non commercial. Ce livret ne peut donc être d'aucune manière vendu, échangé ou diffusé par les recevants, que ce soit dans sa version électronique ou après impression.

(1) <http://www.leludiste.fr/forums/metal/>

Sommaire

02. Préambule
03. Présentation générale
04. Les compétences
05. Les traits
07. Mécanismes essentiels
09. Les succès
10. Les oppositions
11. Le combat
12. Manœuvres simples
13. Manœuvres avancées
15. L'avantage
16. Armes et armures
17. Combat à distance
18. Blessures
19. Séquelles et soins
20. La tension
21. Stress et peur
22. Création de personnage
23. Méthode des apprentissages
25. Méthode des trognes

Version de travail 1.2

Version de test réalisée par John Grümph, François Lalande et Rafael Colombeau d'après le système *Soulassé* de John Grümph.

Présentation générale

Voici les principaux éléments du système de jeu :

- Le système n'utilise qu'un seul type de dé. Il s'agit toujours de dés classiques à 6 faces. Le système utilise également des jetons de deux couleurs différentes.
- Le personnage est défini par des **compétences** et des **traits**. Les compétences sont des domaines professionnels larges, couvrant des ensembles complets de savoirs et de savoir-faire. Les traits - rehauts et failles, caractéristiques ou motivations - dessinent l'individu lui-même et ses particularités.
- Les **compétences** définissent le nombre de dés qu'il faut lancer pour accomplir une action. Les scores vont de 1 dé pour un apprenti jusqu'à 5 dés pour un patron, un maître du domaine. Les **traits** permettent d'améliorer ou de modifier les jets de dés.
- Pour accomplir une action, le personnage doit lancer une poignée de dés, en faire la somme et la comparer à la difficulté demandée. Si la somme des dés est au moins égale à la difficulté, l'action est **une réussite**. Dans ce cas, le joueur peut alors compter le nombre de dés présentant une face paire pour savoir le nombre de **succès** qu'il obtient. Ces succès peuvent être utilisés pour améliorer l'action, les actions suivantes, ou obtenir des effets spéciaux.
- Avant le jet de dés, le joueur peut prendre des **risques** (demander une difficulté supérieure) pour gagner des succès supplémentaires.
- Après le jet de dés, le joueur peut aussi prendre des **facilités**. Cela signifie qu'il abandonne certains succès affichés sur ses dés pour réussir à battre la difficulté malgré un mauvais jet.

Ainsi la maîtrise et le professionnalisme comptent énormément et permettent à un personnage d'avoir des chances très importantes de réussir ses actions quelques soient les circonstances.

Matériel de jeu :

Les joueurs n'auront besoin que d'une poignée de dés à 6 faces.

Les jetons de couleur serviront en deux occasions :

- pour représenter les **pierres de combat** (nous utilisons alors par défaut des jetons noirs)
- pour représenter les **pierres de fluide** (nous utilisons alors par défaut des jetons rouges)

Si vous utilisez la règle de l'avantage (page 15), il vous faudra un dé à 6 faces supplémentaire, d'une couleur ou d'un type bien reconnaissable.

Les compétences

Les compétences représentent des champs d'expérience professionnelle larges, des domaines qui peuvent même, parfois, se recouper. Il ne s'agit jamais de savoirs ou de savoir-faire précis et détaillés.

Les compétences reçoivent un score de 1 à 5 représentant le nombre de dés qu'il faut lancer pour accomplir une action.

Score	Équivalent
1	Apprenti
2	Journalier
3	Compagnon
4	Maître
5	Patron

Personne n'est totalement incompetent dans un domaine précis. Tous les personnages sont considérés comme des **apprentis** dans toutes les compétences et ont donc un score de 1. Ils ont vu faire leurs parents, leurs voisins, ont lu quelques livres, écouté des histoires, entendu des conseils. Tout au plus peuvent-ils au moins savoir que la tâche qu'ils doivent accomplir est trop difficile pour eux et qu'ils peuvent se blesser.

Les **journaliers** sont ceux qui n'ont pas une bien grande connaissance du domaine mais qui peuvent s'en sortir sur des tâches simples s'ils sont guidés, conseillés et qu'on leur dit exactement quoi faire. C'est typiquement le niveau des ouvriers en apprentissage ou non qualifiés,

Le **compagnon** est professionnel dans le domaine considéré. Il peut travailler seul, prendre une petite équipe sous ses ordres, accomplir tous les gestes qu'on attend de lui, y compris pour des tâches complexes. Il suffit alors qu'il prenne son temps pour y parvenir. On attend du compagnon qu'il aille au bout des travaux qui lui sont confiés. Il y a peu de chance qu'il rate une action mais la différence se fera sur le temps qu'il met et sur la qualité finale.

Le **maître** est un professionnel qui connaît son métier sur le bout des doigts. Non seulement il peut accomplir à peu près n'importe quelle tâche, mais il y apporte un tour de main qui lui assure une qualité finale supérieure ou un temps de travail inférieur. Les maîtres sont encore assez nombreux mais, le plus souvent, en fin de carrière lorsque toute l'expérience personnelle fait la différence. Ils sont souvent recherchés pour enseigner leurs techniques aux apprentis et journaliers ou pour conseiller les compagnons.

Les **patrons** sont rares et souvent renommés. Ils maîtrisent parfaitement leur domaine et on vient des voir de loin pour suivre leur enseignement.

Exemple : Vincent est un jeune homme bien fait de sa personne, occupant ses soirées à séduire de jolies femmes, et ses nuits à piller leurs maisons pendant qu'elles se remettent de leurs émotions. Pratiquant son labeur avec assiduité, il possède un score de 3 en **larron**. Son obsession pour la richesse lui vient d'une jeunesse désargentée où il servait comme domestique d'une famille noble. Bien que roturier lui-même, il possède un score de 2 en **gentilhomme** car il a vécu à leurs côtés toute sa jeunesse, observant et apprenant en silence. Cette connaissance lui est d'ailleurs bien utile pour se repérer dans les maisons qu'il visite ou deviner où trouver bijoux et objets précieux.

Bloodlust : Compétences générales

Administrateur
Artisan
Artiste
Batelier
Bougeard
Bricoleur
Citadin
Éclaireur
Érudit
Gentilhomme
Larron
Marchand
Médecin
Orateur
Paysan
Roulier
Saltimbanque
Soldat
Sportif
Veneur

Compétences de combat

Busqueaut
Ferrailleur
Tireur

Compétences de fluide

Tisseur
Porteur
Mâcheur

Une description précise de chaque compétence est fournie dans le système de création de personnage, page XX.

Les traits

Les traits désignent, d'une manière générale, plusieurs éléments assez différents, tels que les rehauts, les failles, les caractéristiques, etc. Les traits sont définis par un mot ou une phrase descriptive et par un score chiffré.

Le nom d'un trait vous indique à quoi il sert ou ce qu'il représente. Cela peut être une qualité, une spécialité, un talent ou une particularité du personnage.

Le score du trait vous indique à la fois le bonus qu'il vous apporte lors d'un jet de dés, et le nombre de fois où vous pouvez l'utiliser lors de chaque aventure.

Les rehauts

Les rehauts sont des traits libres qui vont améliorer les capacités ou les moyens du personnage. Qu'est-ce qu'un trait libre ? Il s'agit d'un mot ou d'une locution courte qui définit une spécificité du personnage. Là où les compétences décrivent assez largement des éléments communs à tous les individus, les rehauts et les failles vont lui donner sa touche personnelle, son individualité.

Ce sont les rehauts, par exemple, qui décrivent les artisanats, les domaines de connaissance ou les champs scientifiques que le personnage peut connaître.

Les rehauts peuvent aussi être simplement utilisés comme éléments descriptifs du personnage - grand, bagarreur, curieux, borgne, six mois de prison, amateur de grands vins et de petites liqueurs, fumeur invétéré, etc.

Comme tous les traits, les rehauts ont aussi un score. Lorsque vous choisissez un rehaut, il commence avec un score égal à 2. Cela signifie que, par deux fois, vous pourrez ajouter un bonus de 2 au résultat du jet de compétence.

Exemple : Hubert est un simple villageois. Après une rude journée de travail, il aime bien passer un peu de temps à l'auberge locale. Il a le rehaut **Grand** (2) et peut s'en servir sur un jet d'intimidation en cas de dispute, ou sur un jet de bagarre si les choses s'enveniment. Les soirs plus tranquilles, les filles du village racontent même en gloussant qu'il peut s'en servir lors de jets plus coquin, mais vous savez comment sont les adolescentes...

Il existe des occasions où un rehaut habituellement très pratique peut devenir un désavantage pour une action précise. Le meneur peut décider qu'un rehaut est gênant pour un jet de compétence, et l'utiliser comme malus sur ce jet.

Exemple : Ce brave Hubert se faufile hors de la chambre de la jolie Marinette, où il s'est malencontreusement endormi. C'est le milieu de la nuit, et Hubert essaie de se déplacer discrètement pour ne pas réveiller les parents de la belle. Taquin, le meneur de jeu annonce au joueur que le rehaut **Grand** (2) de Hubert est cette fois-ci une gêne dans les couloirs étroits et sur le plancher grinçant. Le joueur fera donc son jet de discrétion avec un malus de 2.

Les failles

Les failles sont des traits purement gênants qui indiquent les points faibles, les désavantages ou les défauts d'un personnage. A part cet aspect négatif, elles fonctionnent précisément comme les rehauts.

Exemple : Hubert, enfant, était un véritable cancre, et en garde la trace sous la forme d'une faille **Ignare** (3). Le meneur peut donc lui imposer un malus de 3 point sur les jets faisant appel à une connaissance scolaire ou livresque.

Récupérer un trait

Les traits peuvent être utilisés à chaque partie un nombre de fois égal à leur score. Il existe toutefois des possibilités de récupérer des utilisations en cours de jeu.

- **Repos :** lors de période de repos ou de calme, le meneur peut accorder une récupération de trait.

- **Faille :** lorsque le meneur active une faille d'un personnage, celui-ci peut récupérer un rehaut de son choix. De la même manière, lorsque le meneur utilise un rehaut d'un personnage de manière négative, le personnage récupère une utilisation positive de ce rehaut.

Le meneur peut utiliser une faille aussi souvent qu'il le souhaite, et non autant de fois que son score l'indique.

- **Ellipse :** il est fréquent dans une campagne ou un long scénario de devoir laisser passer un temps lors d'un voyage, d'une attente ou d'un événement bloquant. Le meneur peut alors accorder quelques récupérations pour simuler les moments de repos grappillés lors de cet intervalle.

Les caractéristiques

Les caractéristiques sont des traits assez semblables aux rehauts à deux différences près : d'une part, la liste des caractéristiques est généralement fixée (voir les cadres de jeu en annexe) ; d'autre part, si les caractéristiques peuvent être employées comme un rehaut pour obtenir un bonus au résultat d'un jet, ce n'est pas leur seul usage.

Après un jet de compétence, un personnage peut utiliser une caractéristique pour relancer certains dés dont le score est inférieur à la caractéristique utilisée. Cela permet de refaire un jet particulièrement désastreux, ou bien d'essayer d'obtenir plus de succès en relançant les dés impairs.

Que la caractéristique soit utilisée pour obtenir un bonus (comme un rehaut) ou pour relancer certains dés, elle perd une utilisation pour l'aventure.

Le meneur pourra éventuellement demander des jets de caractéristique, à la manière des jets de compétence, en lançant un nombre de dés égal à son score. Dans ce cas, aucun point de caractéristiques n'est bien sûr dépensé.

Les motivations

Les motivations sont des traits définissant la manière dont le personnage se conduit face à tel ou tel stimuli, telle ou telle situation. Lorsqu'une situation concerne une motivation particulière avec laquelle le héros a une affinité, il peut utiliser son score de motivation comme un rehaut classique.

Exemple : Elise, fille cadette de la noble famille des Aysles-Rodier, possède une motivation *Honneur* (4). Lors d'un bal, elle entend un mauvais plaisant répandre de vilaines rumeurs sur sa famille. Elle l'apostrophe et décide de faire appel à son honneur comme rehaut dans le jet d'orateur qu'elle utilise pour le mettre plus bas que terre. En voilà un qui va passer un sale quart d'heure.

Lorsqu'une motivation est utilisée comme un rehaut par un personnage, la motivation est activée par cette utilisation. Le joueur doit alors se rappeler qu'il a choisi de faire intervenir sa motivation, et en tenir compte dans la suite de la scène.

Exemple : La belle Elise, toute fière de son petit effet, voit soudain débarquer une furie qui se dit la sœur du jeune homme qu'elle a humilié publiquement un peu plus tôt. La mégère, portant pantalon et lame au côté, commence à envisager de défier Elise sur le pré. Ayant fait appel à son honneur au début de cette affaire, Elise ne peut pas envisager de se répandre en excuses ou d'admettre avoir eu tort. A moins d'une fichue bonne idée, il ne reste que quelques heures à la jeune fille pour se trouver un bon professeur d'escrime ... ou une cachette sûre.

Si un joueur prend des libertés avec cette règle, il est assez facile de le rappeler à l'ordre. Les règles de tension, page 20, vous indiqueront comment gérer un personnage qui lutte contre ses motivations profondes.

Selon le cadre de jeu, les motivations d'un personnage sont fixes (choisies dans une liste préétablie) ou libres (choisies à la manière de rehauts).

Bloodlust : Les caractéristiques

Force
Endurance
Rapidité
Agilité
Mémoire
Perception
Volonté

Une description des caractéristiques est fournie dans le système de création de personnage, page XX.

Caractéristiques : Une proposition alternative

Les caractéristiques peuvent être utilisées comme des rehauts, bien sûr, mais vous pouvez aussi dépenser une utilisation pour relancer un nombre de dé égal à votre score dans un jet qui vous paraît peu intéressant ou pour lequel vous souhaiteriez plus de succès.

Bloodlust : Les motivations

Connaissance
Pouvoir
Richesse
Sexe
Violence

Une description précise des désirs et des caractéristiques est fournie dans le système de création de personnage, page XX.

Autres utilisations des traits :

Il est possible d'imaginer de nombreuses autres utilisations du système des traits, selon les besoins de votre campagne et votre manière de gérer votre campagne.

• Les relations

Les relations du personnage peuvent être considérées comme des traits. C'est le score de la relation qui indique les possibilités de contacter la personne et l'aide qu'elle peut apporter.

Les mécanismes essentiels

Le mécanisme de jeu se veut intuitif, rapide et réaliste dans les conséquences de toutes les actions. Il utilise généralement un à cinq dés pour résoudre les actions qui font appel à l'aléatoire. Pour toutes les autres, le meneur est invité à se montrer cohérent, romanesque, équitable ou brutal quand il le faut.

Résolution d'une action simple

En règle générale, un personnage qui veut accomplir une action doit tester l'une de ses compétences, en l'occurrence celle qui est la plus en adéquation avec le résultat visé ou avec les moyens employés. La plupart du temps, la compétence à employer s'imposera avec évidence. D'autres fois, elle pourra changer selon l'approche ou les descriptions faites par le joueur.

- Le meneur, en fonction de la manière dont le joueur essaye d'agir et en fonction des circonstances, désigne la compétence en question et indique au joueur la **difficulté** de l'action.
- Le joueur jette alors les dés, et fait la somme des scores affichés. Si cette somme atteint ou dépasse la difficulté, l'action est une **réussite**. Sinon, c'est un **échec**.
- La qualité de la réussite dépend du nombre de **succès** du jet. Chaque dé affichant un score pair donne un succès au joueur.

Exemple : Martin est dans la panade, après avoir vomi sur les souliers d'un milicien la nuit dernière et passé la nuit au poste. Il rentre chez lui au petit matin, et tombe sur Louison, sa tendre moitié, qui l'attend sur le pas de la porte avec un nerf de bœuf à la main. Après une seconde d'hésitation, Martin commence à mentir à tour de langue pour expliquer sa nuit dehors. Il lui raconte qu'un ami est tombé malade la veille, et qu'il a dû le raccompagner et le veiller toute la nuit durant ! Le meneur demande alors un jet d'**orateur** à Martin, avec une difficulté de **12** (la Louison n'est vraiment pas commode ce matin).

Quelle compétence utiliser ?

Les joueurs et le conteur peuvent être déroutés par le nom des compétences et leur amplitude – les classiques *Perception*, *Trouver Objet Caché* ou *Acrobatie* sont absentes de la liste. Alors quelle compétence utiliser ?

Prenons un exemple courant : le jet de perception. Ordinairement, une seule compétence couvre cette aptitude. Ici, en fonction de la situation, vous pourrez utiliser l'une ou l'autre des compétences. Examiner une scène de combat à la recherche d'indices est un jet de **Soldat** ; Fouiller un entrepôt, des bagages ou un campement est un jet de **Roulier** ; scruter les ombres d'une rue à la recherche de ses adversaires est un jet de **Busque** ou de **Citadin** ; avancer doucement pour repérer une embuscade dans la forêt est un jet d'**Éclaireur**.

Il en va de même pour de nombreuses actions dont la nature dépend fortement du moment, de l'environnement, des conditions.

Exemple : Martin se rappelle soudain qu'il a fait quelques études avant de revenir au pays pour élever des moutons. S'il est assez minable en **orateur**, il est par contre un peu plus doué en **universitaire**. Il demande alors au meneur s'il ne peut pas plutôt utiliser cette compétence, en assénant à Louison des mots compliqués et des locutions latines au sujet des prétendus symptômes de son ami.

Difficulté

La valeur indiquée en face de chaque difficulté est le score minimum à atteindre lors du jet de compétence.

Difficulté	Valeur
Facile	3
Moyenne	6
Difficile	9
Très difficile	12
Exceptionnel	15
Incrovable	18

Il s'agit là de la difficulté de départ du jet. Le meneur peut la modifier en fonction des circonstances, de la préparation que les joueurs ont pu accorder à l'action, etc. etc.

Si une action dépend surtout de l'attention du personnage, de son implication ou de la pure qualité de son jet, il est plus simple de fixer la difficulté à 6 et de laisser le joueur choisir lui-même de prendre des risques pour améliorer son nombre de succès.

Règle optionnelle : l'échec critique

On parle d'échec critique lorsque le jet est raté et qu'il y a plus de dés affichant 1 qu'autre chose.

Dans ce cas de figure, le meneur est encouragé à se montrer vicieux, inventif et mesquin. Ce n'est pas si souvent qu'on peut se laisser aller à persécuter ses joueurs avec une si belle excuse.

Exemple : Notre ami Martin lance donc les 3 dés de sa compétence **universitaire**, et obtient 1, 1 et 3. C'est un lamentable échec, et en plus de cela, c'est un échec critique. Il s'emmêle dans les noms de maladies et bafouille sur certains symptômes. A son grand étonnement, sa femme paraît parfaitement convaincue.

En fait, une heure plus tard, le village entier est en pleine panique à l'annonce de la « peste » qui menace la région. Bon courage, Martin...

Les risques

Avant de faire son jet de dés, le joueur peut choisir de prendre des risques. Chaque risque pris par le joueur augmente la difficulté du jet de **3 points**, mais donne un **succès** supplémentaire en cas de réussite.

Exemple : Martine de l'Alphonse, poétesse et pamphlétaire, essaie de rédiger un sonnet pour une réunion de son club des femmes engagées. Le meneur lui demande un jet d'**orateur**, difficulté **6**. Elle possède cette compétence à **4**. Puisque c'est le nombre de succès qui décide de la qualité du poème, Martine décide de prendre 3 risques, et fera donc son jet contre une difficulté de 15.

Rehauts

Avant de faire son jet de dés, un joueur peut toujours choisir d'utiliser un ou plusieurs de ses rehauts sur cette action. Le rehaut doit être adapté aux circonstances. Que le jet soit réussi ou raté, une utilisation du rehaut sera dépensée pour l'aventure.

Exemple : Martine dispose du rehaut **Poétesse** (3) et du rehaut **Ode** (2). Si le premier est utilisable pour ce jet, ce n'est pas le cas du second puisqu'elle rédige un sonnet. Martine hésite un peu, mais décide d'utiliser **Poétesse**. Elle bénéficiera d'un bonus de 3 points sur son jet de dés. Par contre, elle ne pourra plus utiliser ce rehaut que deux fois au cours de cette aventure.

Les facilités

Après un jet, le joueur peut choisir de convertir certains succès affichés par les dés en bonus de **2 points** au jet. Cela peut lui permettre de réussir une action malgré un jet de dés raté. Le succès est abandonné, mais la valeur du dé continue à compter pour battre la difficulté du jet.

Exemple : Après une nuit de travail, Martine mets la dernière main à son poème et lance les dés. Elle obtient le résultat suivant : 1,2,5,6. Le total du jet est de 14, et c'est donc un échec. Heureusement, il y a deux succès sur les dés. Martine peut donc abandonner un de ces succès et prendre une facilité. Son score bénéficie alors d'un bonus de 2 point, et dépasse la difficulté demandée. Le jet est finalement une réussite, avec 4 succès (1 succès restant sur les dés et 3 risques).

Il est important de se rappeler qu'on ne peut convertir en facilités que les succès affichés sur les dés, pas ceux éventuellement donnés par les risques.

Les Caractéristiques

Les caractéristiques peuvent être utilisées comme des rehauts classiques. Compte tenu de leurs champs d'action assez large, ce sont souvent les rehauts que les joueurs utiliseront avec le plus de facilité. Dans ce cas, utilisez les mêmes règles que pour un rehaut classique.

On peut aussi dépenser un point de caractéristiques après un jet pour relancer certains dés. Le joueur relance les dés de son choix dont le score est inférieur à la caractéristique utilisée. Cela permet de refaire un jet particulièrement désastreux, ou d'essayer d'obtenir plus de succès en relançant seulement les dés impairs.

Exemple : Bastien débute chez un brasseur, et prépare quelques mélanges de grains. Il possède la compétence **artisan** (2) et obtient le jet suivant : 1,4. Ce n'est pas reluisant, et Bastien n'a pas envie de rater ce travail alors que l'heure de la débauche approche. Il utilise un point de **Mémoire** pour se rappeler les gestes de son patron. Bastien ayant un score de 2 en mémoire, il ne peut relancer que le dé affichant 1, et il obtient un 5 à la place. Voilà qui est un peu mieux.

Succès

Réussir une action indique que le personnage est arrivé au bout de sa tâche mais ne présuppose rien de la qualité de celle-ci. Un menuisier peut facilement fabriquer une chaise toute simple, mais sera-t-elle solide, belle ou branlante et inconfortable ?

Si le jet contre la difficulté est réussi, chaque dé dont le résultat est pair donne un **succès**.

Bien entendu, plus la maîtrise de la compétence est importante – plus le personnage lance de dés – plus il a de chance d'obtenir des succès en plus de réaliser un bon score contre la difficulté. C'est l'avantage des professionnels (compagnons, maîtres et patrons) qui font toujours du bon boulot pour leurs clients.

Les succès sont principalement utilisés lors des confrontations mais ils peuvent aussi intervenir pour des actions plus simples. Vous pouvez utiliser ces succès pour indiquer des effets spéciaux liés à votre action :

- Chaque succès indique une meilleure qualité, une plus grande solidité ou ergonomie lorsque vous réalisez une installation, comme poser un piège, ou fabriquez un objet.
- Chaque succès permet de gagner du temps sur la réalisation d'une tâche.
- Chaque succès peut apporter un bonus pour une action à venir : par exemple un jet d'**Éclaireur** réussi pour se glisser entre des lignes ennemies peut rapporter des succès ensuite utilisés pour se cacher, éliminer une sentinelle en silence, etc. En règle générale, chaque succès obtenu qui peut favoriser une action ultérieure rapporte un bonus de +1 au jet concerné.
- Vous pouvez aussi utiliser ces succès pour subtilement modifier les effets d'une action. Un jet d'**Orateur** réussi, par exemple pour calmer une foule, peut apporter plusieurs avantages : certains succès peuvent être directement utilisés pour intimider une personne en particulier au sein de la foule par des allusions voilées - pour ne pas avoir peur, celle-ci peut devoir faire un jet de **Volonté** en espérant obtenir autant de succès que vous ; d'autres succès peuvent être utilisés pour vous faire bien voir de la foule.
- Il est possible de prendre un succès négatif (-1 succès dans les tableaux ci-contre) sur un jet réussi, pour obtenir un succès supplémentaire à affecter ailleurs. On ne peut bien sur

En fait, tous les succès obtenus sur une action peuvent être assignés à des objectifs et conséquences différentes – vous pouvez mélanger allègrement tous les exemples précédents : si vous bricolez une arme improvisée, vous pouvez la rendre plus discrète, travailler plus vite et faire en sorte qu'elle possède une Menace plus élevée... il suffit pour cela d'obtenir assez de succès.

Exemple : Alain, jeune pickpocket des rues de la capitale, court comme un dératé depuis bientôt dix minutes. Il est poursuivi par un quidam à qui il a dérobé une liasse de papiers qui dépassait de sa poche, et à voir la hargne du péquin, ça doit sûrement valoir quelques copecks. Avisant un mur un peu haut, il décide de sauter par-dessus pour semer son poursuivant. Le meneur lui annonce un jet de **Citadin**, difficulté 9. C'est une des spécialités d'Alain, et avec un ou deux rehauts et un peu de chance, il réussit son jet et obtient 2 succès. Il voudrait pouvoir consacrer les 2 à sa **vitesse**, afin de passer le mur avant que son camarade de jeu ne soit en vue. Par contre, un peu de discrétion serait aussi utile pour ne pas faire un barouf de tous les diables en atterrissant de l'autre côté. Puisqu'il n'a plus de succès à dépenser, Alain demande au meneur s'il peut prendre un (-1) en **perception** en échange d'un (+1) en **discrétion**. Alain saute en faisant bien attention à ne pas faire de bruit, mais sans penser à regarder où il va atterrir. Il passe donc au-dessus du mur à toute vitesse (2 succès) et avec peu de bruit (1 succès). Il se retrouve dans le petit parc d'une maison bourgeoise, à quelques pas de la niche où le dogue de la famille somnole et digère son quintal de viande saignante en rêvant de jugulaires à sectionner. Oups ...

Les succès affectés

Les succès obtenus sur un jet de dés peuvent être affectés par le joueur pour obtenir des effets particuliers sur son action. Il s'agit en quelque sorte de qualifier, de préciser le résultat, ou de lui appliquer des effets spéciaux.

	Allure
-1	Ridicule
0	Sans effet particulier
1	Attire l'attention
2	Marque l'assistance

	Qualité générale
-1	Exécrable
0	Normale
1	Bonne
2	Supérieure

	Motivation
-1	Visiblement inexistante
0	Faible
1	Importante
2	Extrême

	Tonicité
-1	Mollassonne
0	Active
1	Tonique
2	Explosive

	Discrétion
-1	Carrément bruyante
0	Normale pour l'action
1	Effacée
2	Imperceptible

	Résistance
-1	Bancale
0	Réduite
1	Solide
2	Inébranlable

	Perception
-1	A l'aveugle
0	Spectateur
1	Attentive
2	A l'affût

	Vitesse
-1	Lent
0	Normale pour l'action
1	Rapide
2	Fulgurant

Les Oppositions

Quand deux personnages s'opposent, qu'ils s'agissent de héros ou de simples seconds rôles, vous pouvez utiliser les règles suivantes pour décider duquel va l'emporter.

Si l'opposition se règle en une seule action ou par la comparaison d'une seule compétence, vous pouvez utiliser la règle d'**opposition simple**. Si le conflit est plus long, plus complexe, ou fait appel à plusieurs compétences, les règles d'opposition étendue sont toutes indiquées.

Opposition simple

En cas d'opposition entre deux personnes, celle qui initie l'action fixe la difficulté du jet. Les adversaires font un jet contre cette difficulté et comparent leurs succès. On peut bien sûr prendre des risques ou chercher la facilité sur ce type de jet.

Exemple : Mohamed Al-Rhoun, un milicien du marché des senteurs de Durville, vient de repérer le petit Nicolas se faufilant entre deux étals. Avec sa réputation, Nicolas est probablement là pour faucher quelques marchandises ou chercher des noises aux touristes. Mohamed essaie de s'approcher de lui sans se faire repérer. Le meneur décide qu'il s'agira d'une opposition simple, et demande un jet de sa compétence **marchand** à Mohamed pour se déplacer en utilisant au mieux sa connaissance du marché. C'est lui qui initie le jet, et il choisit une difficulté de **9**. Nicolas fera un jet de **marchand** lui aussi, à la même difficulté.

Bien entendu, le plus souvent, on se contente de comparer les succès bruts sans les assigner. Vous pouvez toutefois utiliser les règles d'assignation des succès pour résoudre une fraction de scène entière en un seul jet de dés.

Exemple : Mohamed obtient 2 succès, et Nicolas en a 3. Le milicien est tout entier concentré sur son approche discrète, et il met donc les deux succès de son jet en discrétion. Nicolas est en train de « travailler » et le meneur estime qu'il consacre deux succès à être attentif (ce qui est suffisant pour repérer Mohamed), et un à être discret. Lorsque le milicien s'approche, Nicolas s'est déjà fondu dans la foule.

Oppositions étendues

Les oppositions étendues sont assez semblables aux oppositions simples mais font intervenir plusieurs éléments supplémentaires, comme les pierres. Le combat est une forme particulière d'opposition étendue et nous allons le décrire plus en détail dans les pages qui suivent. Dès lors qu'une opposition doit se jouer sur plusieurs jets de dés, nous vous invitons à utiliser les mécanismes du combat, en changeant simplement les compétences utilisées et les conséquences finales : l'humiliation sociale ou la destruction de matériel plutôt que la mort, par exemple.

Comme vous pourrez vous en rendre compte, les principes de l'opposition étendue permettent aussi de mélanger les situations : une opposition verbale qui s'enflamme soudainement quand les armes sortent – pas besoin de changer d'échelle ou de recommencer à zéro, les pierres engrangées ou dépensées restent présentes. De même, il n'y a aucune difficulté pour mélanger les effets et faire rendre les armes à un adversaire par quelques paroles appuyées après l'avoir copieusement éreinté physiquement.

Combat

Le combat est la forme la plus courante d'opposition étendue. Il est donc naturel que nous le développons en détail. Mais sa forme et ses principes peuvent s'appliquer à une foule d'autres situations.

Déroulement d'une passe de combat :

1. On effectue les jets d'initiative de tous les participants. Les personnages reçoivent leurs pierres de combat.

2. Le personnage disposant du plus grand nombre de pierre de combat peut agir (accomplir une action), ou passer (pour attendre de voir ce que fait tel ou tel adversaire, pour laisser agir un allié...).

A chaque fois qu'un personnage agit, il perd un certain nombre de pierre de combat, en fonction de l'action qu'il accomplit. Cela retarde d'autant le prochain moment où il pourra agir. Si malgré son action il dispose toujours de plus de pierres de combat que tout les autres participants, il peut choisir d'agir de nouveau aussitôt.

Cette phase se répète aussi longtemps que les personnages souhaitent agir et disposent d'assez de pierres pour le faire.

3. Lorsque tous les participants au combat ont successivement choisi de passer, la passe de combat se termine et on en commence une nouvelle en reprenant à la phase d'initiative.

Les participants ne sont pas forcés de dépenser toutes leurs pierres de combat (c'est même fichtrement déconseillé). Les pierres de combats non dépensées dans une passe sont conservées pour la suivante, et les pierres obtenues à la nouvelle initiative s'y ajoutent simplement.

Initiative

L'initiative permet donc de déterminer à la fois quel est l'ordre d'action des personnages durant une passe et le nombre de pierres de combat qu'ils gagnent au début de chaque passe.

- Le jet d'initiative est un jet de compétence de difficulté 6 utilisant la compétence de combat la plus adapté à la situation en cours.
- Les personnages gagnent une pierre par succès obtenu au jet d'initiative. Si ce nombre de succès est inférieur à la valeur de **Maniabilité** de l'arme utilisée ils gagnent un nombre de pierre égal à cette maniabilité.
- Lors de son premier jet d'initiative du combat, un personnage ayant un score de **Tension** situé entre 1 et 5 gagne un nombre de pierres supplémentaires égal à son score de Tension.
- C'est toujours le personnage qui a le plus de pierre devant lui qui peut agir avant les autres. Tant que son nombre de pierre est supérieur à n'importe qui d'autre, il peut continuer à agir ou passer la main et agir à n'importe quel autre moment, en ayant l'initiative.

Exemple : Arturus le Vorh et la monstrueuse Selma vont s'affronter dans l'arène. Ce sont des jets de **Ferrailleur** qui serviront lors du combat, et donc lors de l'initiative. Arturus possède cette compétence à 4, et Selma à 3.

Arturus décide de prendre 2 risques, montant sa difficulté à 12. Il obtient le jet suivant : 2,2,3,6. C'est un jet de réussi, et il gagne 5 pierres de combat.

Selma prend 2 risques elle aussi, montant la difficulté à 12. Elle obtient le jet suivant : 1,5,5. C'est un jet raté ! Selma gagne donc le minimum de pierres indiqué par la **maniabilité** de son arme.

Quelques définitions

Passe. C'est l'unité de temps du combat. Le temps exact d'une passe n'est pas fixé – quelques secondes la plupart du temps – mais dépend beaucoup des actions des personnages.

Pierres. Le système de combat utilise des jetons qu'on appelle Pierres de combat. Les combattants gagnent et perdent des pierres durant les passes. Les pierres représentent à la fois la défense du personnage, sa faculté à agir et sa capacité à encaisser les attaques. Lorsqu'un personnage n'a plus de pierres, il perd pied dans le combat, et risque d'être blessé ou tué.

Initiative. C'est l'ordre d'action d'un personnage dans la passe de combat en cours. L'initiative d'un personnage est égale au nombre de pierres dont ils disposent dans sa réserve.

Menace. C'est la dangerosité apparente de l'arme. Plus une arme semble brutale et mauvaise, imprévisible, plus elle peut faire hésiter les adversaires.

Maniabilité. C'est la rapidité d'une arme, sa capacité à être maniée avec souplesse et dextérité.

Couverture. C'est le potentiel défensif de l'arme. Il indique si l'arme est efficace quand on l'utilise pour une manœuvre défensive.

Manœuvres de base

Les manœuvres de base sont celles qu'il est nécessaire d'expliquer aux joueurs pour commencer n'importe quelle opposition. Lors de vos premiers tests, vous pouvez n'utiliser qu'elles, et n'introduire les manœuvres avancés que plus tard, lorsque les joueurs seront à l'aise avec le système.

Se déplacer

Un déplacement simple (suivre un adversaire engagé au combat, faire quelques pas de côté) est gratuit. Si le personnage souhaite faire une action tactique, un mouvement précis ou complexe (se placer dans un escalier pour dominer un adversaire, courir pour fuir le combat, escalader un muret) l'action coûte une pierre de combat. Certains mouvements élaborés peuvent même coûter plus cher, à la discrétion du meneur (bondir d'une mezzanine d'auberge, s'accrocher au lustre et sauter sur un adversaire).

Porter une attaque simple

Pour porter une attaque simple, le personnage doit dépenser une pierre. S'il veut porter une deuxième attaque, il doit dépenser deux pierres, trois pour une troisième attaque, etc.

- Le personnage doit faire un jet de compétence de combat à la difficulté 6. Il peut bien sûr prendre des risques ou chercher des facilités.
- Si le jet d'attaque est réussi, l'attaquant compte le nombre de succès de son jet (les scores pairs sur les dés + les risques pris) ce qui lui donne la menace de son attaque. Les armes disposent d'un score de menace, qui sert de minimum à ce score.
- Si la cible d'une attaque ne se défend pas, la menace de l'attaque est directement retirée de ses pierres de combat.

Exemple : Arturus attaque le premier et dépense une pierre. Il prend 2 risques (difficulté 12), et obtient le jet suivant : 3,3,3,5. C'est une réussite, avec 2 succès.

Se défendre

Un personnage attaqué n'est jamais obligé de se défendre. Néanmoins, s'il le désire, il doit l'annoncer et dépenser une pierre avant que son adversaire n'ait fait son jet d'attaque. • Il peut alors faire un jet de compétence de combat contre 6. Il peut prendre des risques ou chercher des facilités.

- Les succès obtenus indiquent l'efficacité de la défense du personnage. Selon le meilleur résultat, soit les succès obtenus, soit la Couverture de l'arme utilisée pour défendre, sont enlevés aux succès de l'adversaire pour limiter ou annuler la perte des pierres.

Exemple : Selma se défend contre l'attaque d'Arturus. Elle dépense une pierre pour effectuer sa défense et jette les dés. Elle obtient 1,3,5. C'est un jet réussi mais sans aucun succès. Heureusement, son épée offre une couverture de 2 et Selma obtient donc deux succès automatiques (minimum) sur ce jet.

Plus aucune pierre ?

Si un personnage perd toutes ses pierres, les succès supplémentaires obtenus par son adversaire au cours de la passe lui infligent une blessure. Voyez la section consacrée à la santé pour en saisir toute la portée.

Exemple : Malgré tous ses efforts, Arturus est en mauvaise posture. Il ne lui reste que 2 pierres, et il subit une attaque réussie avec 5 succès. Son jet de défense est réussi, mais de manière assez lamentable (2 succès). Il subit donc une touche de 3 (5 succès d'attaque moins ses 2 succès de défense). Il perd alors ses 2 dernières pierres et encaisse une blessure de force 1.

Encaisser sans broncher

Un joueur subissant une attaque peut choisir de ne pas perdre de pierres, auquel cas le nombre de succès (ou la Menace) sert directement à calculer la blessure. C'est souvent suicidaire, mais cela peut permettre une dernière action héroïque ... si le héros est encore debout.

L'opposition étendue

Comme vous pouvez le constater, vous pouvez utiliser exactement les mêmes principes que ceux du combat pour n'importe quelle opposition étendue – par exemple, deux avocats se faisant face pour convaincre un juge du bien fondé de leurs arguments. De même, vous pouvez parfaitement mélanger actions de combat, actions sociales, actions physiques pour forcer un adversaire à perdre des pierres.

Un jet d'initiative est un jet de compétence dont la nature dépend de l'action principale du tour : compétence de combat, compétence sociale, compétence physique, etc. En combat, on utilise principalement la compétence de combat employée, mais dans l'exemple des deux avocats, vous pourriez aussi bien utiliser leurs compétences de d'administrateur ou d'orateur.

Tout ce que cela demande, c'est un peu de souplesse de pensée, à la fois pour les joueurs et le conteur. Appliquez simplement la mécanique, unique et simple, pour gérer toutes les demandes et les idées subites, sans jamais vous laisser coincés par des doutes ou des impossibilités apparentes de règles.

Coup de grâce

Frapper un adversaire somnolent, évanoui ou qui ne vous a pas vu vous glisser derrière lui dans une auberge bondée est un peu différent d'un coup porté au combat.

Dans ce cas particulier, la difficulté du jet d'attaque est égale à 3. De plus, la menace de votre arme ne sert pas de minimum à vos dégâts : elle s'ajoute à vos succès.

Ajoutez à cela qu'un adversaire inconscient ou ne s'apercevant pas du danger n'a généralement pas de pierre, et vous verrez qu'il est assez difficile de rater une telle attaque. Le reste se passe entre vous et votre conscience.

Une fois les manœuvres de base comprises, il est possible de complexifier légèrement et progressivement le combat, proposant ainsi de multiples options tactiques intéressantes.

Postures d'attaque

Généralement, vous pouvez porter plusieurs types d'attaque avec une arme. Attention néanmoins : certaines armes particulières pourront n'autoriser qu'un nombre limité de posture.

- **Attaque normale.** C'est l'attaque de base, telle qu'elle est expliquée dans les manœuvres de base. La difficulté de départ du jet est fixée à 6.
- **Attaque rapide.** Cette attaque est plus rapide, plus difficile à parer, mais elle est aussi moins puissante. La difficulté de la défense est augmentée de 3 points mais vous ne pouvez pas tenir compte de la **Menace** de l'arme pour assurer des dégâts minimums.
- **Attaque brutale.** L'attaque brutale coûte une pierre de plus qu'une attaque normale, et la difficulté de départ du jet est fixée à 9. En revanche, vous pouvez ajouter la **Menace** de l'arme aux succès de l'attaque. Si vous ne faites aucun succès sur votre jet, vous ratez purement et simplement, sans utiliser la menace pour assurer des dégâts minimums.
- **Feinte.** La feinte est une attaque vicieuse qui essaie de profiter des défauts de la garde adverse. La difficulté de départ du jet est fixée à 9. Lorsque vous réalisez une feinte, votre adversaire effectue sa défense normalement. S'il n'annule pas complètement votre attaque, vous pouvez faire une nouvelle attaque aussitôt (difficulté 9) dont les dégâts s'ajouteront à ceux de la première attaque. L'attaque a lieu tout de suite après la première, sans tenir compte de l'initiative, mais vous devez tout de même dépenser les pierres nécessaires pour cette attaque. Si votre adversaire n'essaie pas de se défendre contre votre première attaque, vous rater automatiquement votre feinte.
- **Prendre l'avantage.** Vous effectuez une attaque normale mais, au lieu de provoquer des dégâts, vous prenez l'avantage sur votre adversaire. Reportez-vous au système d'avantage (page 15) pour voir les bénéfices que vous pouvez tirer de cette manœuvre.

Annonces

Afin de garder l'intérêt tactique, l'idéal est que les personnages n'annoncent que s'ils attaquent ou s'ils défendent. Les postures précises utilisées ne doivent être révélées qu'au moment où le jet est résolu.

La première édition de Bloodlust utilisait un dé caché pour simuler cette déclaration d'intention. Des cartes de postures peuvent être utilisées pour l'édition Métal.

Postures de défense

Il existe plusieurs défenses possibles :

- **Retraite.** C'est la défense classique. Vous reculez ou faite un pas de coté en laissant votre adversaire occuper un peu d'espace.
- **Parade.** La parade est complexe. Sa difficulté de base est fixée à 9 mais votre adversaire ne peut pas tenir compte de la **menace** de sa propre arme pour faire des dégâts minimum.
- **Esquive souple.** Vous pouvez faire un jet de défense sans dépenser de pierre. La difficulté est 9. La **couverture** n'intervient pas dans ce jet.
- **Esquive totale.** Activez une esquive totale coûte 3 pierres. La difficulté est de 6. Vous ne pouvez pas faire d'**esquive totale** si vous avez déjà attaqué durant cette passe. A partir de ce moment, vous échappez au combat : vous ne pouvez plus être attaqué cette passe ni attaquer quiconque. La **couverture** n'intervient pas dans ce jet.
- **Riposte.** Vous devez avoir déclaré une **parade**. Si vous réussissez complètement celle-ci (plus de succès que l'adversaire), vous pouvez dépenser une pierre (en plus de celles que vous devriez utiliser si c'était une attaque normale) et lancer immédiatement un jet d'attaque auquel vous rajoutez les qualités de **parade** excédentaires. Le jet d'attaque et le jet de défense opposé ont une difficulté augmentée de 3 cumulatifs (une contre-riposte sur une riposte à une difficulté augmentée de 6).

L'avantage

La notion d'avantage est utilisée pour désigner la personne qui a la main haute sur une situation, dans un combat, une opposition de compétence ou même une simple discussion.

Il y a plusieurs manières d'obtenir l'avantage dans une escarmouche :

- Commencez le combat avec un avantage certain sur l'adversaire : Une embuscade, des alliés encerclant l'ennemi ou une attaque surprise peuvent donner l'avantage à un combattant.

Exemple : Un groupe d'archers Thunk attend discrètement une patrouille Piorad dans un défilé. Le premier Thunk à agir aura l'avantage, à moins qu'il ne décide la laisser au chef de l'unité.

- Un plan subtil ou une bonne idée au bon moment : les joueurs qui essaient de planifier leur action ou d'agir avec finesse pourront recevoir l'avantage.

Exemple : La bande à Jules attend Theo le renard à la gargote de la mère Louise pour discuter de leurs problèmes de territoires. S'étant pointés avec quelques minutes d'avance, les gars de Jules ont planqué leurs armes sous les tables et les chaises, prêts à sortir. En cas de combat, ils auront l'avantage.

- Un avantage tactique tout simple peut permettre au meneur d'attribuer l'avantage, ou au contraire le pousser à le retirer.

Exemple : Un milicien armé d'une lance essaie d'arrêter un malandrin armé d'un simple couteau. Le lancier commence le combat avec l'avantage, profitant de la longueur de son arme. Si le malandrin parvient à entraîner son adversaire dans les ruelles étroites, la situation risque de s'inverser rapidement ...

Bénéfices de l'avantage

Le personnage bénéficiant de l'avantage dispose d'un **dé supplémentaire** qu'il peut utiliser sur ses jets de compétences.

Un personnage peut aussi volontairement abandonner l'avantage pour obtenir un des effets suivants. Il est bien sûr préférable que le personnage essaie d'expliquer comment il obtient ses effets, plutôt que de simplement les réclamer en échange de son dé d'avantage.

- Annuler une blessure reçue.
- Permettre à un allié de refaire un jet en lui apportant une aide inespérée.
- Obliger un adversaire à refaire un jet en le gênant.

Il n'y a pas de limite au nombre de jet sur lesquels le personnage peut utiliser son dé d'avantage, mais il existe deux limites qui peuvent le pousser à se montrer prudents.

- Si le personnage **rate** un jet sur lequel il utilisait l'avantage, il le perd aussitôt. Même si le joueur utilise un point de caractéristiques pour refaire son jet, l'avantage est perdu de toutes manières.
- Un personnage qui possède l'avantage ne peut pas utiliser de **facilités**.

Le dé d'avantage

C'est pour cette règle précise que nous vous recommandons un peu plus tôt de disposer d'un dé particulier, bien reconnaissable.

Ce dé permettra à vos joueurs de mettre en œuvre la règle d'avantage. Il vous permettra aussi de garder facilement trace de qui a l'avantage à chaque moment, en regardant simplement ou est le dé.

Les armes

Voici quelques armes avec leurs facteurs.

Arme	Longueur	Menace	Initiative	Couverture
Mains nues et cestes	0	1	3	0
Couteau	0	1	3	1
Lame courte	1	2	3	2
Lame longue	2	2	2	3
Lame à deux mains	2	3	1	2
Épieux	3	2	2	2
Pique	3	2	1	2
Lance	4	3	1	1
Masse	2	3	2	2
Fléau	3	3	1	0
Hache	2	3	2	2
Couteau de lancer	1	1	3	0

Les armures

Voici quelques armures. (en cours)

Armure	Protection	Malus (1)	Notes	Solidité
Vêtements communs	0	0	(2)	5
Tenue épaisse, d'hiver	1	0	(2)	8
Tenue de cuir légère	2	1	(3)	12
Plastron de cuir épais	2	2	(3)	15
Armure de mercenaire	3	2	(2)	15
Armure de milicien	2	1	(2)	12
Armure du désert	3	2	(3)	15
Pillarde Piorad	4	3	(3)	20
Plaque Vorozion	5	3	(2)	20

(1) ce malus s'applique à tous les jets de mouvement, de discrétion et d'initiative

(2) en cours.

(3) en cours équivalent légal d'une arme des familles.

Usure d'armure

Si vous voulez gérer les dégâts faits à l'armure, une règle simple peut s'appliquer. Pour chaque 6 obtenu sur un jet d'attaque réussi, l'armure de la cible perd 1 point de solidité. Une armure réduite à zéro de solidité est irréparable et inutilisable. Un artisan compétent peut réparer une armure s'il dispose du matériel nécessaire. Un jet réussi rend à l'armure autant de points de solidité que de succès sur le jet, auquel s'ajoute la compétence de l'artisan.

Règles de localisation ?

Il n'y a pas de règles de localisation dans cette version de Bloodlust. Ce n'est ni un hasard ni un coup de fatigue de l'équipe, mais bien un choix réfléchi de notre part.

Les règles de blessures sont volontairement simples et mortelles, et ne sont guères compatibles avec un système de localisation, à moins de fournir une table précise par niveau de blessure et par localisation. De plus, Bloodlust mettant les armes en avant, impossible de se contenter de description basique alors qu'il existe autant de genre de blessures que de genre d'armes.

Nous avons choisi d'aller au plus simple, afin d'accélérer le rythme du combat et celui du jeu.

Le combat à distance

Le combat à distance permet de tirer des flèches ou des carreaux d'arbalètes sur des cibles distantes. L'utilisation de dagues de lancer, hachettes et autres dards répond aux règles générales de mêlée ci-dessus.

- Tirer une flèche demande la dépense de trois pierres (pour encocher une flèche, bander l'arc puis tirer).
- Tirer un carreau demande la dépense de cinq pierres (pour bander l'arbalète, placer le carreau, viser et tirer).

La difficulté dépend de la distance et de la mobilité de la cible. Cette dernière ne peut pas défendre autrement qu'en effectuant une esquive totale.

Arme	Portée	Menace	Maniabilité
Arc de chasse	100	3	3
Arc de guerre	80	5	2
Arc de bataille	150	2	2
Arbalète	150	4	2
Arbalète lourde	250	5	2
Sagaie	100	3	3
Lance	40	5	2

Les Armes-dieux à distance

Il n'existe pas de dieux incarnés dans des arcs, des arbalètes ou quelques autres variantes que ce soit d'armes à distance. C'est une règle immuable, et même si elle fait râler vos joueurs, ne cédez pas.

Les armes ne s'incarnent qu'au contact du sang et de la mort, et si un dieu décide de plonger dans un morceau de métal au beau milieu d'une vole de flèches, ce sera probablement dans ... une flèche.

Libre alors à un personnage d'utiliser cette arme dieu, mais sans arc. Les chances de se faire faucher son arme sont en effet bien trop grandes. Sans parler du dieu lui-même, qui n'a aucune envie de se retrouver perdu au milieu des bois ou au fond d'un étang parce que son porteur aura tremblé du poignet ce jour là. Utilisez alors les caractéristiques d'une dague.

Blessures

Si un personnage reçoit un coup qui lui fait perdre plus de pierres qu'il n'en a de disponibles, il est blessé. La gravité de la blessure dépend du nombre de qualités non amorties par la perte de pierres et de la localisation du coup.

• Dépassement d'une pierre

Vous avez été légèrement touché, pas plus qu'une égratignure ou qu'un bleu.

Faites un jet d'Endurance ou Constitution contre 6. En cas d'échec, vous êtes **sonné** pendant toute cette passe et toute la prochaine. Il n'y aura aucune conséquence à ce coup.

• Dépassement de deux pierres

Vous avez été légèrement blessé. Le sang coule et il faudra voir un médecin. Faites un jet d'endurance ou de constitution contre 9. En cas d'échec, vous êtes **sonné** pour 1d6+2 passes.

La blessure doit être notée et soignée. Vous aurez un malus d'un dé à toutes vos actions (minimum 1 dé) durant une journée pleine si on s'occupe de vous, une semaine sinon. Normalement, il n'y aura pas de séquelles.

• Dépassement de trois pierres

Vous avez été gravement blessé. Faites un jet d'endurance ou de constitution contre 9. En cas de réussite, vous êtes **sonné** pendant le reste du combat. En cas d'échec, vous tombez inconscient jusqu'à ce qu'on vous soigne.

La blessure doit être notée et soignée. Vous aurez un malus d'un dé à toutes vos actions pendant une semaine pleine si on s'occupe de vous, un mois sinon. Il y aura peut-être une séquelle.

• Dépassement de quatre pierres

Vous avez été très sérieusement touché. Vous tombez inconscient pendant au moins une journée, une semaine si vous avez été touché à la tête.

La blessure doit être notée et soignée. Vous aurez un malus d'un dé à toutes vos actions pendant un mois si vous êtes soigné, un an sinon. Il y aura forcément une séquelle.

• Dépassement de cinq pierres ou plus

Vous êtes mort.

Sonné

L'état sonné est utilisé durant les combats. Il signifie que tous vos gains de pierre, lors de l'initiative, sont réduits de moitié. Si vous êtes sonné à plusieurs reprises, cumulez simplement le nombre de passes pendant lesquels vous restez dans cet état.

La tension

Les règles de tension sont destinées à simuler la manière dont les personnages de Bloodlust, toujours tiraillé entre leurs désirs, leurs buts, les nécessités de la vie courante et les envies de leurs Armes dieux, se retrouvent parfois à gérer des niveaux de stress sans équivalents.

Les Motivations

Les motivations représentent la manière dont les personnages perçoivent et conçoivent les éléments motivants essentiels de leur environnement. Il s'agit de score allant généralement de 1 à 5

- 1 à 2 : La motivation est présente mais peu développée. Le personnage s'intéresse à cet aspect de la vie, peut en tirer du plaisir ou de la tension, mais n'y accorde pas plus d'intérêt que cela.
- 3 à 4 : La motivation est marquée, et a une influence notable sur l'individu. Sans être son unique centre d'intérêt, elle est un élément majeur de sa vie et guide nombre de ses actions, qu'il en soit conscient ou pas.
- 5 : La motivation est extrême, et l'essentiel de ce que fait, pense ou dit le personnage s'y rapporte. On n'autorise généralement qu'un seul score à 5 pour un personnage donné, celui-ci définissant en grande partie l'individu.
- 0 : représente un rejet fort de cette motivation. Un seul score à 0 pour un personnage.

Les motivations peuvent servir de rehaut, et fonctionnent exactement de la même manière qu'un rehaut classique. Un désir à 0 ne donne donc aucune possibilité de rehaut mais protège souvent le personnage contre les situations de tension correspondantes.

Situations de Tension

Lorsqu'un personnage se retrouve face à une situation touchant une de ses motivations, il peut être soumis à une situation de tension. Le meneur peut alors lui demander d'effectuer un jet de volonté, afin de ne pas gagner de point de tension. Evidemment, si le personnage choisi d'agir dans le sens de sa motivation sans tenter de lui résister, il ne risque pas de gain de tension.

Le jet de tension est un jet de dés basé sur la volonté du personnage, et d'une difficulté dépendant de la situation. Lors d'une situation de stress, un joueur risque un gain de point de tension égal à la motivation concernée. Pour chaque réussite sur son jet de volonté, le personnage annule un point de gain de tension possible.

Situation	Difficulté
Courante, déjà rencontrée cent fois	pas de jet
Intéressante, excitante ou stressante	6
Particulièrement forte, inattendue ou nouvelle	9
Extrême, avec des éléments propres au personnage	12

Exemple : Horace de Berlund (volonté 3) est un coureur de jupon bien connu (motivation de sexe 3). À la soirée mondaine où il se rend, il croise une foule de charmante invitée sans en être plus émue que cela (situation courante). Le meneur lui signale toutefois que la fille du gouverneur locale est une très belle plante, et qu'elle paraît être en quête d'un galant pour la fin de soirée. Ne voulant pas risquer de se fâcher avec le gouverneur, Horace essaie de résister aux assauts de la belle (difficulté 9, la demoiselle est vraiment charmante). Il effectue un jet de volonté et obtient le jet suivant : 1,4,5 (réussite avec un seul succès). Horace encaisse donc 2 point de tension (son désir de 3 moins un succès) et parvient à grand peine à repousser la fille du gouverneur. Celle-ci file aussitôt se plaindre de sa goujaterie auprès de son papa.

Pour vous libérer de la tentation, cédez-lui !

Le plus sûr moyen de ne pas encaisser de points de tension, c'est de ne pas résister à la tentation. C'est un excellent moyen pour le meneur de guider ses joueurs l'air de rien, sans devoir recourir aux ficelles trop classiques de nos bons vieux scénarios.

Les personnages de Bloodlust ne sont ni des paladins ni des héros de feuilletons à l'eau de rose. Leurs désirs, leurs envies, leurs pulsions, sont des guides aussi importants que leurs idéaux ou leurs quêtes, si ce n'est plus.

Score de Tension - Effets

Le score de tension influe aussi bien sur l'efficacité que sur l'état mental d'un personnage. Pour l'état mental, c'est au joueur d'interpréter la tension de son personnage en choisissant ses actions et sa manière de réagir.

Pour faire ressentir la perte d'efficacité d'un personnage stressé, appliquer la règle si dessous

- Moins de 6 points de tension : Pas d'effet négatif. Le score de Tension donne un bonus de pierre égal lors du premier jet d'initiative d'un combat.
- De 6 à 11 point : Toutes les difficultés de vos jets sont majorés de 3 points.
- De 12 à 17 points : Toutes les difficultés de vos jets sont majorés de 6 points. Obligation de céder à la pulsion en cas de gain de points de Tension
- 18+ : Un jet sur la table des folies

Les désirs nuls

Lorsque que le personnage est confronté à une démonstration trop ostentatoire correspondant à un désir nul (luxue démesuré pour la **Richesse**, orgie pour le **Sexe**, etc.) il peut subir une situation de stress. Le risque de gain de tension encouru est alors généralement de 3.

Le stress et la peur

Les motivations ne sont pas les seules pulsions qui feront gagner de la tension aux personnages. Le simple stress ou la peur peuvent eux aussi influencer vos actions

• Stress

Le stress peut intervenir de mille manières au cours d'un scénario. Du cambrioleur entendant du bruit dans la maison qu'il croyait déserte, au professeur réclamant le silence à ses élèves pour la trentième fois de la journée, les exemples ne manquent pas.

Dans ces circonstances, le meneur peut demander un jet de stress, en fixant une difficulté de son choix. Le gain de tension encouru est de 3 points.

• Peur

La peur est l'instinct basique qui prend le dessus face à l'inconnu, au dégoûtant ou à l'incompréhensible. Elle peut aussi intervenir lorsque des événements mettent la vie du personnage en danger, ou rappellent des traumatismes personnels.

Le meneur doit déterminer deux choses avant de faire subir un jet de peur à un personnage.

Il doit fixer le niveau de peur (frousse, frayeur ou terreur). C'est ce niveau qui détermine le nombre de point de tension qu'un personnage risque de gagner. Les trois stades de peur font risquer des gains de respectivement 3, 6 et 9 points de tension.

Puis il doit fixer la difficulté du jet. Elle dépend des circonstances et de la manière dont les joueurs peuvent ou non réagir à la menace. Se retrouver face un dinosaure carnivore lors d'un voyage dans les jungles est toujours effrayant, mais se réveiller en pagne au bruit d'un guide en train de se faire mâchonner par ledit dinosaure, à quelques mètres de là, est plus difficile à encaisser.

Frousse - scène angoissante, mais à caractère naturel et compréhensible : une scène de meurtre particulièrement sanglante, un charnier ...

Frayeur - événement effrayant : fauve dangereux, mort-vivant ...

Terreur : événement surnaturel flippant, créature monstrueuse ou très imposante, armées de morts vivants, soldes sur un marché batranoban ...

Perte de points de Tension

Chaque fois qu'un personnage cède à une pulsion de Désir il doit agir en fonction et, une fois la pulsion satisfaite, il fait un jet de Désir diff. 6. Il perd un point de Tension pour chaque succès du jet.

Une nuit de repos permet au personnage de supprimer un nombre de points de Tension égal à sa VOL. Si les conditions de repos de sont pas propices (nuit trop courtes, bruits, froid intense, etc.) le joueur fait un jet de VOL contre une diff. de 6 (ou plus si les conditions sont vraiment mauvaise). Il perd un point de Tension par succès. En cas d'échec critique il se réveille avec 2 points de Tension en plus.

Faire la fête (boire, s'amuser, etc.) : un jet de compétence appropriée (Bougeard, Gentilhomme, Citadin peut être) va faire perdre un point de Tension par Succès.

Pour ce jet là le personnage peut obtenir des bonus au jet en acceptant des contrecoups (ex : Bonus pour excès de boisson mais gueule de bois le lendemain)

Résumé

Motivation

Score de tension égal au score
Pulsion: Satisfaire la motivation

Toute situation induite par une motivation : porte mystérieuse (motivation de Curiosité), coffre regorgeant de richesses (motivation de Richesse), etc.

Stress

3 points de tension
Pulsion : non

Toute situation stressante ne relevant pas d'une motivation ou bien de la peur.

Peur

3 stades de Peur : Frousse, Frayeur et Terreur. Respectivement 3, 6 et 9 points de tension
Pulsion : Fuite

Toute situation successible de provoquer la peur

Frousse : événement légèrement effrayant, toujours à caractère naturel et compréhensible

Frayeur : événement effrayant : monstre, fauve dangereux, etc.

Terreur : événement surnaturel flippant, créature monstrueuse ou très imposante (Tyranosaure par ex.)

Gestion de la folie

En cours...

Créer un personnage

Selon les univers, vous pourrez employer plusieurs méthodes pour créer les personnages – le plus souvent en définissant son histoire et la manière dont il a appris ce qu'il sait.

Méthode globale

Voici la méthode globale de création du personnage, à laquelle sont rattachées toutes les variantes proposées.

Le personnage dispose d'un capital de points qui vont lui permettre d'acheter des compétences et des rehauts selon le tableau ci-dessous. Les points sont indiqués pour acheter le rang correspondant.

	1	2	3	4	5
Compétences	-	3	6	12	24
Traits	-	3	6	12	24
Caractéristiques	1	3	6	12	24

Toutes les compétences commencent avec un score de (1) gratuit. Tout rehaut acheté commence avec un score égal à (2). Les caractéristiques ont un score initial de (0) si vous n'y investissez pas de points.

En moyenne, un personnage dispose de 250 à 300 points libres pour créer son personnage. On peut donner un peu plus ou un peu moins de points en fonction du nombre de compétences, de rehauts, de caractéristiques, etc.

La fiche de personnages

Une fiche de personnage est fournie en annexe de ce livret.

Un joueur de Bloodlust utilisera normalement deux feuilles distinctes au cours des parties. Celle de son personnage, et celle de son Arme.

Méthode des apprentissages

La méthode des apprentissages part du principe que le personnage est le sujet de son histoire personnelle. Sa vie est donc divisée en cinq phases. Au cours de chaque phase, il peut gagner des points à répartir dans ses compétences, en fonction de ce qu'il a pu faire, ainsi que des traits à choisir.

Peuple. Choisir le peuple d'origine de votre personnage est très important. Mais attention, il ne s'agit pas ici de considérations physiologiques – bien que différents peuples puissent avoir des conformations physiques très marquées – mais de considérations culturelles. Un individu d'un peuple élevé chez un autre aura toutes les apparences culturelles de ceux-ci et inversement. Dans le cas d'un enfant métissé, tout dépendra bien entendu de ce que les parents lui auront montré ou appris. Il pourra éventuellement choisir des rehauts chez les uns ou chez les autres. Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'un métis trouve parfois difficile de se faire une place quelque part...

Répartissez 11 points dans les traits (rehauts et caractéristiques).

Age. Vous pouvez donner n'importe quel âge à votre personnage. Bien entendu, évitez d'en faire un jeune enfant à peine propre ou un vieillard cacochyme. Afin de ne pas donner de valeurs numériques précises – qui de plus peuvent varier grandement d'un individu à un autre, d'une culture à une autre – les âges sont définis en cinq catégories correspondant, grosso modo, à cinq stades de développement de la personnalité et des connaissances. Chacun de ces stades vous apportera des compétences et des rehauts – en quantités variables. Vous pouvez choisir de ne pas vieillir au-delà d'un certain stade. Dans ce cas, si vous ne bénéficiez pas des développements ultérieurs, vous aurez des compensations.

Naissance. Ce stade correspond aux toutes premières années de la vie de votre personnage. C'est à ce moment-là que vous apprendrez votre ou vos langues maternelles et que vous découvrirez une grande partie de vos qualités physiques ou mentales, que votre caractère se forgera.

Répartissez 20 points dans les traits (rehauts et caractéristiques, y compris les langues).

Développement. Ce stade correspond aux premières années d'apprentissage du personnage. Le jeune enfant observe les adultes, apprend auprès d'eux, pose des questions, commence à se former à certaines activités en fonction des métiers et des occupations de ceux qui l'entourent. Vous pourrez choisir une occupation professionnelle parmi celles proposées – c'est celle de vos parents ou de vos proches. Si votre maître de jeu est d'accord, vous pourrez en créer une plus conforme à vos attentes. Cette occupation classe les compétences en trois catégories : les compétences majeures (celles qui sont au cœur de la profession), les compétences secondaires (celles qui sont utiles à la profession) et les compétences mineures (celles que l'on peut apprendre sur le tas parce qu'elles sont limitrophes à la profession).

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Bien entendu, vous pourrez mettre des points des compétences secondaires dans les compétences majeures, mais pas l'inverse.

Répartissez 15 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle.

Compétences majeures : (+5), deux à (+4)

Compétences secondaires : cinq à (+3), six à (+2)

Compétences mineures : les autres à (+1)

Scores finaux :

Une fois que vous avez réparti les points de création dans vos compétences et vos traits, le tableau suivant vous en indique les scores :

Points	Valeur
0-5	1
6-10	2
11-20	3
21-44	4
45+	5

Vous trouverez des exemples d'occupations professionnelles – avec leurs compétences majeures et secondaires, ainsi que des rehauts propres – dans le TW consacré à Soulasse.

Apprentissage. Ce stade correspond aux pleines années d'apprentissage du personnage auprès d'un maître ou d'un professeur – dans le cadre d'une école, d'une jurande ou plus librement auprès d'un adulte qui transmet son savoir à un disciple ou un apprenti. Vous pouvez choisir de jouer un personnage de cet âge (l'adolescence moderne). Dans ce cas, vous n'avez pas les avantages des âges suivants mais vous gagnez trois Bonnes Étoiles.

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Répartissez 12 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle.

Compétences majeures : (+10), deux à (+9), deux à (+8)

Compétences secondaires : deux à (+7), trois à (+6), cinq à (+5)

Compétences mineures : deux à (+4), deux à (+3), quatre à (+2)

Indépendance. Ce stade correspond aux premières années de liberté après l'apprentissage. Votre personnage n'aura pas encore de responsabilités et tout à découvrir, prêt à se lancer sur les routes. Vous pouvez choisir de jouer un personnage de cet âge (le jeune adulte). Dans ce cas, vous n'avez pas les avantages des âges suivants mais vous gagnez une Bonne Étoile.

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Répartissez 20 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle ou des traits personnels (y compris les caractéristiques et les relations).

Compétences majeures : (+5), (+4)

Compétences secondaires : cinq à (+3), cinq à (+2)

Compétences mineures : cinq à (+1)

Maturité. Ce stade correspond au plein âge adulte du personnage, y compris jusqu'aux limites de la vieillesse quand le corps et l'esprit commencent à faiblir identiquement. Votre personnage aura certainement des responsabilités familiales ou professionnelles. S'il est resté un vagabond sans attaches, il sera souvent considéré comme un marginal dans son milieu.

Vous pourrez répartir les points suivants dans les compétences. Répartissez 25 points dans les traits proposés par l'occupation professionnelle ou des traits personnels (y compris les caractéristiques et les relations).

Compétences majeures : (+5), (+4)

Compétences secondaires : trois à (+3), quatre à (+2)

Compétences mineures : quatre à (+1)

Méthode des trognes

La méthode des trognes est celle utilisée dans Bloodlust. C'est la méthode la plus rapide. Les points sont précalculés et permettent de créer des porteurs aussi vite qu'ils décèdent. Un personnage est ainsi défini par une trogne, une culture et une besogne – plus quelques points libres.

L'**origine** représente la base physique du personnage, souvent en rapport avec son origine ethnique. La trogne vous donne une base prédéfinie dans les caractéristiques (en général pour une valeur de 13 points) ainsi que des rehauts prédéfinis avec un score de (2) (quatre à choisir parmi une liste de sept liés à l'ethnie).

La **culture** représente le milieu dans lequel le personnage a été élevé. Il peut parfaitement être différent de l'ethnie de naissance. La culture donne des points dans certaines compétences, offrant ainsi une base pour développer le personnage. Elle offre aussi des rehauts supplémentaires avec un score égal à [2]. Si le personnage possède déjà certains d'entre eux, il peut augmenter leur score de un.

La **besogne**, enfin, représente le métier, l'occupation professionnelle du personnage. Les besognes sont généralement communes à tous les peuples – tous ont des soldats, des marchands ou des scribes – mais quelques-unes peuvent être très spécifiques. Chaque besogne donne des points dans des compétences précises, fixant ainsi leur niveau minimum qui peut ensuite être amélioré par des points venus de la culture ou des points personnels. On conseille de répartir au moins 150 points dans les compétences pour chaque besogne, à la fois dans les compétences et dans des rehauts spécifiques.

Le personnage, en fin de compte, reçoit 50 points personnels qu'il peut utiliser pour améliorer des compétences et des traits.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°215 – 14 AVRIL 2021

Alors que le Chagar s'était un peu endormi, la mise en place du serveur Discord nous aide à relancer la machine.

Bon point.

En revanche, ce léger regain de communication donne des idées étranges à François, qui décide soudain de corriger des articles vieux de dix ans et de « compléter » Bloodlust Métal.

Voici donc les pages 373 bis et ter de votre livre de base.

Jusqu'à nouvel ordre...

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



AUTOUR DE LA TABLE (OPTIONS I/I) *(par François)*

Dans le livre de base de Bloodlust Métal, nous vous proposons H modes de jeu différents. Oui, on les a numérotés avec des lettres, je ne sais plus pourquoi. Mais il s'avère qu'il y avait un autre mode de jeu auquel on n'avait pas pensé à l'époque et que nous vous présentons aujourd'hui. Une I^{ème} option de jeu.

Et comme il y a une variante de ce mode de jeu, ça en fait une J^{ème} aussi.

Peut être qu'on aurait dû utiliser des chiffres romains...

UNE SEULE ARME DANS LE GROUPE (OPTION I)⁽¹⁾

Cette approche propose de jouer un groupe composé d'un porteur d'Arme et de plusieurs non-porteurs.

Un des joueurs a la charge de créer et d'interpréter l'Arme-Dieu pendant que les autres jouent des humains : le Porteur et ses compagnons. Le rôle de Porteur passe d'un joueur à l'autre, au rythme des morts des personnages.

En début de campagne les joueurs déterminent entre eux qui joue le premier Porteur de l'Arme. Comme d'habitude les personnages doivent avoir une bonne raison de vivre des aventures ensemble. A ce niveau là le fait d'être Porteur ou pas ne change pas grand chose. Le Porteur et son Arme peuvent être au centre du groupe, mais ce n'est pas obligé. Cela dépendra de la personnalité de l'Arme.

Quand le Porteur meurt, ses compagnons ont l'opportunité de le remplacer, selon les circonstances. Cela peut mener à une ambiance assez compétitive dans le groupe, voire donner lieu à des trahisons et des coups bas. En conséquence, il est particulièrement important que tout le monde autour de la table soit d'accord sur le niveau de confiance, ou de trahison, entre les personnages.

Avantages

- Un groupe un peu moins puissant, le meneur aura donc moins besoin d'avoir recours à de nombreuses Armes-Dieux, épices et monstres pour créer de la difficulté.
- Une dynamique de relations intéressante au sein du groupe.

Difficultés

- Risque d'oppositions violentes entre PJs pour devenir le prochain Porteur.
- Le meneur doit trouver un équilibre dans ses scénarios pour que tous les personnages soient mis à contribution malgré leur différence de nature et de puissance.

Et si je ramasse une Arme ?

Dans ce mode de jeu, un joueur pourrait être tenté de ramasser une Arme-Dieu figurante. En termes de roleplay cela paraît tout à fait cohérent, mais comment le gérer autour de la table ? Le meneur doit bien préciser aux joueurs, dès le début de la campagne, qu'un personnage qui deviendrait le porteur d'une Arme-Dieu figurante deviendrait aussitôt un figurant. Si cette règle est bien posée, les joueurs feront le choix de ramasser une Arme-Dieu en toute connaissance de cause.

Si un joueur choisit de le faire, le meneur devrait lui laisser l'opportunité de définir les grandes lignes du comportement de son (ex-)personnage pour la suite. Si ce nouveau figurant est amené à revenir régulièrement dans la campagne, le meneur peut choisir d'impliquer le joueur dans sa gestion.

(1) Rappelons, pour la simplicité, qu'il s'agit ici de la lettre I en majuscule, et pas d'un 1. Je parle de « option I ». Donc « l'option i », en fait. Pas l'option 1 (ou option « un »). Notez que quand je dis « ici », un peu plus haut, je parle du titre auquel renvoie cette note. Parce qu'en ce qui concerne cette note, c'est bien la note (1), qu'on prononcera 1/un, et pas la note I, ou note i, et encore moins la note l, ou L minuscule, mais là, vous cherchez vraiment la merde...

UNE ARME UNIQUE/SPECIALÉ POUR LE GROUPE (OPTION 1)

Maintenant que le mode de jeu « à une Arme » est défini, posons-nous une question : comment rend-t-on cela plus intéressant ?

Quel twist apporter à cette idée pour la rendre TRÈS appétissante ?

Une réponse possible est : un pouvoir exotique spécialement fait pour !

Voilà donc le pouvoir qui fera de l'Arme du groupe un Dieu unique sur Tanæphis.

ALLIANCE, DÉTAILS ET AUTRES

Le Pouvoir « Alliance » est une bonne méthode pour justifier l'existence d'un groupe de personnages hétéroclite. Le lien privilégié que les personnages partagent avec l'Arme et, au travers d'elle, entre eux, permet de transcender la plupart des différences qui pourraient les opposer.

De quoi donner une petite ambiance *Sense8* à votre campagne, effet qui sera renforcé par le pouvoir mineur Osmose.

ET POUR UN ANTAGONISTE ?

Pour un meneur ayant un groupe « conventionnel » de porteurs d'Arme, le pouvoir Alliance permet de créer un antagoniste inattendu. Une bonne occasion de créer une Arme-Dieu furtive et imprévisible.

Ou alors, vous partez du principe que cette Arme antago a une version du pouvoir Alliance qui lui permet de le lier à plusieurs dizaines d'Alliés. Dans ce cas, on se retrouve à la limite d'un petit culte secret, le genre de choses qui énervent beaucoup d'Armes-Dieux. Et là, il y aurait matière à mettre ça au centre d'une campagne.

Alliance

Pouvoir majeur exotique - Instantané - Libre

1 fois par jour

Ce pouvoir permet à l'Arme de créer un lien particulier avec un maximum de cinq humains. Ce lien est similaire à celui qu'elle partage avec son Porteur mais en plus restreint. Les humains qui bénéficient de ce pouvoir sont appelés des Alliés.

Pour conférer le statut d'Allié à quelqu'un, le Porteur doit utiliser le pouvoir Alliance pendant que l'Allié-en-devenir a la main posée sur l'Arme.

L'Arme est capable de communiquer avec ses Alliés s'ils sont à moins de 50 mètres d'elle, ce qui leur permet aussi de se parler télépathiquement entre eux. L'Arme peut également sentir l'état de santé de ses Alliés.

Le Porteur et l'Arme peuvent utiliser le pouvoir pour révoquer le statut d'un Allié. Lorsque cela arrive l'Allié ainsi rejeté encaisse immédiatement 10 points de Tension. Si un Allié passe plus d'une journée hors de portée de communication avec l'Arme, il perd son statut d'Allié.

L'Arme peut être portée temporairement par un de ses Alliés, sans que cela n'ait d'effet négatif sur le Porteur qui est alors traité comme un Allié.

Toutefois, si l'échange dure plus d'une journée, il perd son statut de Porteur avec toutes les conséquences négatives habituelles.

Si l'Arme développe le pouvoir Alliance au delà du rang 2, elle gagne des avantages supplémentaires :

- Rang 3 - La portée de communication avec ses Alliés passe à 500 mètres.
- Rang 4 - Lors d'un test, un Allié peut faire appel à un, et un seul, Aspect de l'Arme.
- Rang 5 - Une fois par passe l'Arme peut permettre à un de ses Alliés d'utiliser un de ses pouvoirs comme s'il était son Porteur.

Pouvoirs additionnels

Dans les descriptions des pouvoirs ci-dessous tout effet ciblant un Allié peut également s'appliquer au porteur d'Arme.

Osmose

Pouvoir mineur exotique - Instantané - libre

2 fois par jour

Un Allié peut utiliser ce pouvoir pour partager ses sens avec un ou plusieurs Alliés à portée de communication. L'effet dure pendant (score x10) minutes.

Les gains et pertes de Tension subies par le personnage actif sont également ressentis par les spectateurs, mais divisés par 2.

Partage d'arme

Pouvoir mineur exotique - Instantané - libre

2 fois par scène

L'Allié ayant couramment l'Arme en main peut la téléporter dans la main d'un autre Allié se trouvant à moins de (score) mètres de lui.

Téléportation d'allié

Pouvoir exotique majeur - Instantané - action ciblée

2 fois par jour

Ce pouvoir permet de téléporter un allié se trouvant à portée de communication pour le faire apparaître à moins de 5 mètres du Porteur.

Il est possible de téléporter plusieurs Alliés, ce qui impose un malus de (3) au jet par Allié au delà du premier

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°216 – 28 AVRIL 2021

Avec l'ouverture du serveur Discord de BadButa et les discussions qui s'y tiennent, des idées de Chagars surgissent sans arrêt. Cela nous permet de répondre facilement à vos questions, et d'être un peu plus réactifs et précis que nous ne l'étions jusque là. Merci !

En revanche, cela pose un risque : être accusés de juste répondre à ces questions, et de ne plus rien proposer d'original, de neuf, de vraiment surprenant.

C'est un fait, malheureusement difficile à réfuter, et nous en sommes conscient.

D'un autre côté, cela nous permet aussi de vous accuser, vous lecteurs, de nous emmener sur des pistes inattendues, occupant nos heures d'écriture, en retardant donc la sortie de Silences.

Attention : je ne dis pas que c'est le cas, juste qu'on pourrait le dire. Ou le penser. Ou au moins, laisser peser un vague doute vicieux et lâche sur la responsabilité finale de chacun.

C'est veule, hein ?

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



MAMAN-POULE (par François)

Un monstre banal, comme il en existe des dizaines dans les coins reculés du continent. Une seule différence : celui-ci a survécu quelques années, prenant des forces et de l'appétit. Voici donc un intermède pour vos joueurs, au pire une occasion de s'amuser, au mieux une petite leçon de vie.

L'HISTOIRE DE LA VOUTRE (LE VILLAGE)

Il était une fois dans le sud du Vauzan deux villages, Le Pas-de-Rosnaie et La Voutre, qui se détestaient avec application. Car oui, on peut être citoyens de la nation la plus avancée, socialement comme intellectuellement, du continent – c'est ce que dit la propagande – et continuer à se comporter comme des connards.

Ces deux villages se trouvaient de chaque côté d'une forêt dont ils se disputaient la propriété. Fort heureusement, comme cette histoire se déroulait dans la nation la plus avancée, socialement comme intellectuellement, du continent, des légistes zélés se chargeaient de régler ce différend de manière civilisée... mais la justice la plus avancée et impartiale du continent, c'est compliqué. Il y a des lenteurs, de la paperasse, des conflits d'intérêt, des recours, des querelles d'experts, et encore un brin de lenteur. Enfin bref, ça n'en finissait plus.

Aussi, un jour, quelques éminents citoyens du Pas-de-Rosnaie en eurent assez.

Ils se payèrent les services d'un porteur d'Arme de passage, pour qu'il fasse pression sur les notables de La Voutre. D'une manière ou d'une autre, il fallait que l'affaire se termine. Le petit défaut quand on vit dans la nation la plus avancée, socialement comme intellectuellement, du continent... Ça devient chiant, hein ? Normal, c'est de la propagande. Le défaut, c'est qu'on oublie, un peu, comment fonctionne le reste du monde. Et donc, ces couillons du Pas-de-Rosnaie embauchèrent sans le savoir un membre de la Mort carmin, nommé Vervex.

Deux mois plus tard, en commis appliqué, Vervex revint avec une bande de maraudeurs des Morcèles ainsi que plusieurs porteurs d'Armes, pour apporter une solution radicale au problème du Pas-de-Rosnaie. En une nuit le village de La Voutre fut rayé de la carte dans un déferlement de violence et de pouvoirs d'Armes.

Plus de village, plus de problème de voisinage. Logique non ?

Les habitants du Pas-de-Rosnaie allaient être ravis.

En découvrant le massacre, les commanditaires furent très choqués et très outrés, mais s'empressèrent de payer le Porteur de Vervex et de fermer très très fort leur gueule. Pas question que les autorités découvrent leur implication dans l'affaire.

La Voutre, marquée par plusieurs poches de magie glauque devint un endroit maudit et redouté. Les autorités locales firent bientôt élever une palissade autour du village, histoire qu'aucun inconscient, humain ou animal, ne vienne engendrer un monstre dans les ruines. Il ne manquerait plus que ça.

Sauf qu'il était déjà trop tard, à cause d'un œuf.

C'était juste un œuf tout simple, à deux doigts d'éclore, élaboussé par le sang d'une mère de famille. Et au moment où l'exal ambiant se transformait en poche de magie glauque, un poussin gris et difforme émergea de sa coquille. Il se traîna hors du village et disparu dans les bois, chassant des vers de terre et des insectes pour survivre... le plus petit et pathétique de tous les montres.

L'histoire s'arrête là, au moins pour les vingt années suivantes.

Jusqu'à aujourd'hui.

LA VOUTRE (L'AUTRE)

ET VOS PJS LÀ DEDANS ?

Votre groupe de Porteurs se trouve à passer par le Pas-de-Rosnaie juste après que la Voutre ait prélevé un adulte dans le village pour nourrir ses petits. Un bon chasseur ne tue pas son gibier, il le «prélève».

La situation est tendue. Tout le monde a peur, et les semaines de suspicion liée à la disparition des deux enfants a mis à mal l'unité du village.

Les Porteurs seront rapidement sollicités. On est prêt à les payer pour régler la situation, pour retrouver les enfants ou venger leur disparition en débusquant un coupable... n'importe lequel. L'ambiance de rancœur et de paranoïa du village devrait être propice à pas mal de débordements et compliquer la chasse au monstre.

LE PETIT PLUS

Si le background de vos Armes le permet, ajoutez le détail suivant au scénario. Quand le groupe arrive aux abords du Pas-de-Rosnaie, l'une des Armes se souvient avoir traîné dans le coin il y a une vingtaine d'années. Elle a même participé à un massacre bien glauque dans un patelin des environs. Elle en parlera à son Porteur, surtout pour qu'il sache que des gens du coin pourraient la connaître, et pas en bien.

Il sera ainsi plus facile de découvrir les ruines du village détruit, et en plus l'Arme pourrait se sentir une sorte de lien de parenté avec le monstre, puisque ses pouvoirs ont participé à sa création.

On ne s'attendra quand même pas à ce que l'Arme ressente de la culpabilité, mais cette histoire pourra rappeler à tout le monde que si les monstres existent c'est parce que des Armes abusent de leurs pouvoirs.

Le monstre a grandi petit à petit, caché dans un coin de la forêt, content de se tenir à l'écart de toute créature plus grande qu'elle. Oui, « elle », car ce monstre est une femelle. Nous l'appellerons la Voutre, en mémoire de son village natal.

Vingt ans après sa naissance, la Voutre ressemble à un étrange mélange de poule et de femme, décharnée et blafarde. Maintenant qu'elle a fini sa croissance, un sentiment nouveau s'éveille en elle. Un instinct maternel, violent et impérieux, qui la rend folle de frustration.

Remarquez que l'on parle ici d'instinct maternel, pas d'instinct de reproduction. Comme tout le monde le sait, les monstres sont stériles mais cela n'empêche pas certains d'entre eux d'avoir des appétits sexuels, voire des pulsions reproductrices, toujours frustrées, ce qui ne peut que les précipiter plus loin dans la folie.

Mais la Voutre n'éprouve pas le besoin de se reproduire, elle désire juste avoir une engance à protéger et à nourrir.

Une nuit, poussée par cet instinct, la Voutre quitte le bois et s'approche du Pas-de-Rosnaie où elle s'empare de deux enfants endormis. Sans vraiment comprendre ce qu'elle fait, elle les ramène dans son antre et leur vomit dessus une substance glaireuse qui se solidifie en un instant. Les enfants se retrouvent enfermés dans d'étranges cocons.

Dans les semaines qui suivent, les habitants du Pas-de-Rosnaie cherchent les enfants disparus. On s'inquiète, on se soupçonne, on s'accuse, on en vient même aux mains, mais le mystère reste entier.

Dans la forêt, les choses sont plus joyeuses. Les « oeufs » de la Voutre éclosent. Les deux enfants qui en sortent ont affreusement muté. Ils sont blafards et déformés, l'esprit ravagé par la douleur de leur métamorphose. Mais la Voutre est heureuse et elle commence à s'occuper d'eux.

Malheureusement ses petits s'affaiblissent rapidement. Les animaux de la forêt ne semblent pas assez nourrissants pour eux. Alors la Voutre s'enhardit, sort du bois, et ramène un mouton. Une proie plus grosse, plus grasse, voilà qui devrait requinquer ses petits.

Mais ça ne marche pas, ils se meurent lentement. Alors la proie suivante est un camelot de passage. La chair et le sang humains font du bien aux petits, qui reprennent enfin du poil de la bête. La Voutre sait ce qu'elle doit faire pour protéger ses petits et bientôt elle repart en chasse.

La Voutre

Grand oiseau coureur aux instincts maternels obsessionnels 3/8

Spécialités 10 : Coup de bec, Saisir et immobilier, Sagesse des forêt

Extras 13 : Discret, Rapide, Rancunière

Compteur : 6/6/6/9/9/12/12/15

Bec : Me 2 - Co 0

Altérations monstrueuses :

- Aspect effrayant - Frayeur : 6 points de Tension (Majeur)
- Cocon mutagène : voir plus bas (Supérieur)
- Grande altération de taille : 3 mètres de long (Supérieur)
- Pouvoir : Vitesse surhumaine 3 (Majeur)

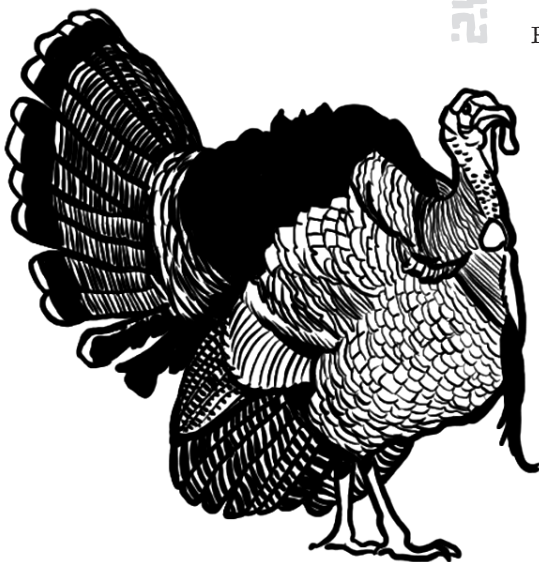
Cocon mutagène

Une fois par an, la Voutre est capable de vomir un liquide glaireux aux capacités mutagènes. Elle génère assez de liquide pour recouvrir un humain adulte ou deux enfants.

Une personne enfermée dans un cocon se transforme en deux semaines, dans d'atroces souffrances. Son corps devient pâle, glabre et déformé, avec un apparence rappelant vaguement celle d'un poussin.

Les « petits » de la Voutre ne sont pas des créatures viables. Ils meurent en un à huit mois, selon la qualité des soins qu'on leur prodigue. Le sang et la viande humaine sont la seule nourriture qui leur permet de survivre le plus longtemps.

(*) Navré, mais nous n'avons pas eu le temps de faire une illustration de la Voutre pour ce Chagar, LG étant retenu par les dessins du second compagnon de *Coeur Vaillant* (bientôt disponible sur legrumph.org). Nous utiliserons donc le « fameux dindon », qui convient doublement : pour commencer, on reste dans la volaille, mais surtout ce dindon a déjà remplacé un tyrannosaure des jungles au pied levé. Un monstre reste donc tout à fait dans ses cordes...



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

CHÈVRE QUI ROULE... (1/2 - par Rafael)

Avez-vous vu la série documentaire *Home Games* sur Netflix ? Si ce n'est pas le cas, foncez. Déjà, elle décrit plusieurs sports adaptables à Bloodlust sans aucun soucis ni véritable modification. Vous devriez d'ailleurs reconnaître le calcio storico fiorentin, déjà transformé en sport officiel vorozion dans un numéro précédent. La série *We are the champions* suit un peu la même veine, en un peu moins réussie selon moi.

Dans cette idée, voici deux sports locaux, aussi spectaculaires que stupides. Mais ils gardent leur utilité. Par exemple, ils en disent plus sur les gens qui les ont inventés que les érudits des universités n'en comprendront jamais...

LA SAOULE

Ce sport est pratiqué dans les zones de basses collines boisées de l'ancien royaume de Durens, en particulier au sud des Foulées. Ce n'est pas une activité de tout les jours, et les grandes « Saoules » se déroulent lors de fêtes de villages, ou à l'occasion de rencontres « diplomatiques » entre bänds. Mais il nécessite un entraînement régulier, et on peut croiser des couples de joueurs de saoule presque toute l'année. C'est même le véritable but du jeu, comme on va le voir.

À quoi ça ressemble ?

Une partie de saoule, ou « une saoule » tout simplement, réunit tous les joueur d'un village, par couples. En effet, le jeu se pratique en équipe, composée d'un père de famille et d'une de ses filles en âge de pratiquer mais encore célibataire. Généralement, la demoiselle aura donc entre 8 et 20 ans, et son père entre 15 et 25 ans de plus.

Le père a les yeux bandés et les mains attachées dans le dos. Le jeu se pratique en général torse nu pour les hommes et sans équipement particulier.

Tout le monde s'aligne devant le terrain de jeu, généralement un bois touffu mais entretenu. Au signal du départ, tout le monde s'élançe, la fille en avant, sifflant ou poussant des cris convenus avec le père, interdiction étant faite de prononcer un mot compréhensible. Le père doit suivre sa fille aussi vite que possible, en courant donc, à l'aveugle, au milieu des arbres.

Je vous laisse imaginer la cohue et la violence des chocs. La nécessité de courir poussent les filles en avant, aussi loin que possible pour repérer et signaler les obstacles, et les pères doivent foncer, suivant les indications données, encaissant chaque erreur au comptant. Les erreurs de signaux au sein d'une équipe sont sources de chutes, le père heurtant fréquemment une branche de l'épaule ou de la hanche, quand il ne percute pas un tronc de plein fouet, tête la première. En outre, les chocs entre joueurs sont fréquents, violents, et pas toujours involontaires.

La première équipe à rejoindre le poteau d'arrivée de l'autre côté du bois remporte le jeu. C'est aussi à ce moment là qu'on comprend le mieux le nom du jeu. Les joueurs titubants, à moitié assommés ou choqués, gémissant ou râlant, ressemblent diablement à une meute de soulardes en fin de beuverie. Les filles s'en sortent généralement mieux, même si foncer comme une dératée dans les bois, tout en surveillant papoune qui court derrière, n'est pas sans danger.

Les origines du jeu sont mal connues – les Piorads n'étant pas les champions de la trace écrite – mais un élément au moins est assez évident. Le jeu présente l'avantage de créer du lien entre pères et filles. Entre l'établissement du « langage de combat », l'entraînement pur, et le simple temps passé ensemble, la saoule fait beaucoup pour la société de la région en matière d'unité familiale.

Pensez-donc : le père se retrouve même intéressé à la vie sentimentale de sa fille. Souvent, c'est un véritable intérêt, le père ayant appris à connaître et apprécier sa gamine grâce à la saoule. Mais il y a aussi ceux qui refusent de perdre une partenaire de jeu pour une « coucherie sans importance », et ceux au contraire, qui ont hâte de marier la petite, craignant la prochaine partie et les arbres bien trop nombreux...

N°217 – 12 MAI 12021

L'équipe se remettant (difficilement) de sa vaccination contre la peste en cours, on va se limiter à un sujet léger. Voire carrément trivial, limite frivole. Pour tout dire, on va parler sport.

Mais plus spécifiquement, on va causer sports cons. Pas juste « con » dans le sens stupide. Con dans le sens sportif du terme. Déjanté, dangereux, et amusant si on oublie le côté complètement abruti du machin.

Alors laissez votre cerveau au vestiaire, et préparez-vous à compter les points.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



LE ROULE-BOUC

Cette activité est un « sport » pour certains, et une source de perplexité pour le reste du monde. La cruauté animale, l'art de la distillation et l'esprit tordu des légistes vorozions ont aussi à voir dans l'histoire.

On trouve surtout le roule-bouc dans les régions un peu reculées des Délinelles, dans l'arrière-pays montagnard et paysan. Le sport, puisque c'en est un, d'une manière bizarre et tordue, se pratique toute l'année et oppose les villages, mais aussi les familles au sein des villages.

Pour présenter rapidement « le jeu », il consiste à précipiter un bouc – vivant – dans une pente, et à le guider en jusqu'en bas – en courant soi-même. Le berger et l'animal doivent arriver tous les deux vivants en bas, mais seul le temps de l'animal est pris en compte. De plus, le bouc doit avoir ses deux cornes, et pas plus d'une patte brisée. Ce sont les « règles de base » généralement décrites, mais rassurez-vous, ça se complique à partir de là.

Pour commencer, le mâle caprinidé moyen étant d'une obstination proverbial, il fut vite décidé de faciliter le déroulement des parties en le bourrant dès le début. Par « bourrer », j'entends évidemment le saouler, bourrer un bouc ou une chèvre de coups n'ayant généralement pas d'autre effet que de donner une chèvre rancunière, en rogne et encore plus obstinée qu'au début. Les tournois de roule-bouc se doublent donc généralement de concours entre les bouilleurs de cru de la région. Chaque famille d'éleveurs collaborant avec un fermenteur-d'aigre local, les gens se battent pour trouver un alcool efficace, goûté, relevé ou violent, chacun poursuivant ses propres intérêts.

Notez que les alcools sont testés avant d'être administrés aux coureurs, et que certains juges y prennent plus de plaisir qu'à la course. Un nombre minimum de juges capables de réciter le règlement a donc été décidé, puis rapidement, un nombre minimum de juges capables de procéder à la vérification précédente.

Normalement, vous devez commencer à voir le problème.

En effet, nous sommes dans la région qui a enfanté l'hégémone, et même si on est chez les ploucs, l'esprit légiste vorozion est bien là. Et cet esprit, d'un sport stupide et imbécile, a fait le sport le moins stable et le plus tordu du monde.

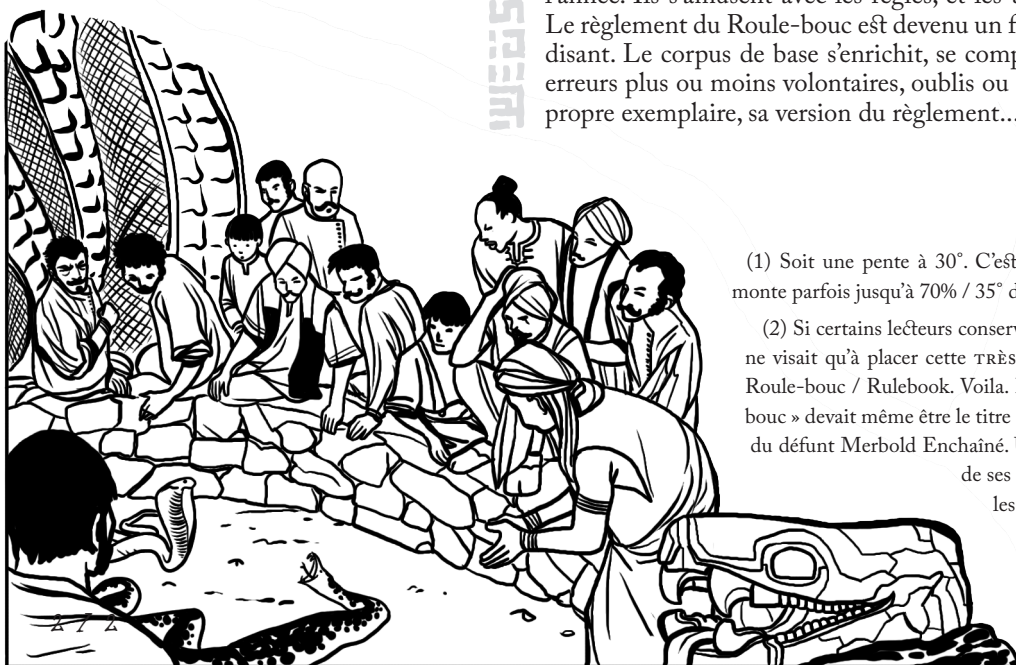
Le roule-bouc, qui consiste au départ à simplement pousser un connard de bouc dans une pente et à le regarder essayer de ne pas se tuer en dévalant la colline, s'est peu à peu complexifier. L'ajout de l'alcool, des juges, du berger devant suivre le bouc, ne sont que quelques unes des bizarreries du machin.

Par exemple, il y a dix ans, le berger devait suivre le bouc simplement en courant. Puis on décida qu'il devait avoir un bâton de berger, outil traditionnel, mais foutûment dangereux quand on coure dans une pente à près de 60%⁽¹⁾. Puis les bergers s'aperçurent qu'ils pouvaient utiliser le bâton comme levier pour propulser le bouc encore plus vite, et c'est devenu un tour assez commun, mais générateurs d'accidents. On réfléchit à l'interdire, à supprimer le bâton, ou à imposer un bâton court, moins propice à la manœuvre, mais nettement moins traditionnel.

Je suppose que vous avez saisi l'idée. Pendant que le peuple s'amuse à rouler les boucs ou à les regarder tourner, les vieux jacassent et échangent des histoires sur les parties de jadis, et les juges s'engueulent et modifient les règles, tordent les principes, et testent des trucs « pour la journée ».

En gros, les légistes se défoulent et font ce qu'ils s'interdisent tout au long de l'année. Ils s'amuse avec les règles, et les tordent selon leur manière de voir le jeu. Le règlement du Roule-bouc est devenu un fatras de règles se complétant et se contredisant. Le corpus de base s'enrichit, se complexifie. Des différences apparaissent, par erreurs plus ou moins volontaires, oubliés ou chicanes, et à la fin, chaque village à son propre exemplaire, sa version du règlement... son propre Roule-bouc⁽²⁾.

Cette illustration fait le lien avec le prochain numéro, puisqu'il s'agit d'une scène de combat de serpent à Komsomolvskaya. Donc voila, la prochaine fois, on passe le pont aux écailles pour voir à quel sport stupide s'adonnent les Batranobans.



(1) Soit une pente à 30°. C'est la pente moyenne des parties officielles, mais on monte parfois jusqu'à 70% / 35° dans les régions de frapadingues absolus.

(2) Si certains lecteurs conservent le moindre doute sur le fait que tout cet article ne visait qu'à placer cette TRÈS mauvaise blague, je veux les rassurer. C'est le cas. Roule-bouc / Rulebook. Voilà. Et je n'ai même pas honte. À l'origine, « Le roule-bouc » devait même être le titre d'un supplément amateur pour Archipels, du temps du défunt Merbold Enchaîné. Un guide du maître bis, dans l'esprit d'Archipels et de ses îles déjantées. Mais là, je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans, etc...

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°218 – 26 MAI 2021

Cette semaine, on continue notre exploration des traditions de Tanæphis avec un coup d'œil sur un truc aussi improbable qu'attachant. Et croyez-moi, on a été aussi surpris que vous...

CHÈVRE QUI ROULE, SOUS LA TABLE (2/2 - par Rafael)

Si vous avez grandi avec une télévision à portée de vue dans la seconde moitié du vingtième siècle, vous devez obligatoirement connaître la tradition parfaitement stupide dont je vais vous parler : le concours du plus gros mangeur.

Cette activité – inventée aux USA mais aussi populaire au Canada et au Japon – ne relève « techniquement » pas du domaine sportif, mais elle en a pourtant toutes les caractéristiques. Tout y est : spécialistes, champions, fans, décorums, événements. C'est au moins autant un sport que le football, juste avec des règles plus compréhensibles et moins de corruption rampante.

Si ce genre de concours existe sans aucun doute sur Tanæphis, ce n'est toutefois pas la norme, puisqu'un équivalent plus festif et plus adapté s'est imposé depuis longtemps partout sur le continent. Cet équivalent, c'est la soiffade.

Avec le nom, vous avez déjà compris de quel genre de « sport » il s'agit. Un concours de murge. Une course à l'ivresse totale. Un magnifique et glougloutant conflit des dalles en pente les plus vertigineuses du continent.

Plutôt que se moquer, nous allons faire le tour des joies et des dangers du sujet. Nous parlerons de son actualité, de ses hauts-lieux, et nous nous ferons une vague excuse culturelle en parlant des origines du phénomène. En gros, nous jouerons les historiens de bistrot, dans la grande tradition des Berne, Ferrant et autre Deutsch à la noix. Prenez un verre, un sceau à vomir, posez votre dignité au vestiaire ; cette semaine, on cède aux pires facilités !

À L'ORIGINE...

Bizarrement, personne ne se bat pour l'honneur d'avoir inventé un concept aussi lamentable. Les érudits de bas étages se sont donc penchés sur le sujet, et ce n'était pas bien compliqué. Ce sont les Batranobans qui ont inventé la première soiffade.

Le souci, quand on passe son temps à revendiquer la paternité de tout et n'importe quoi, c'est qu'il devient difficile de répudier un rejeton honteux. Les savants historiens de la Nation se contentent donc de préciser que si les « bases » de la soiffade sont bien batranobanes, elle a bien changé en passant la Wilkes.

La version d'origine, « la leur », est bien plus complexe et admirable.

À l'époque, on savait s'amuser...

La tradition en question se nomme « banquet des fous » dans les terres roses, et « oasis sans retour » chez les nomades Tareks. Un nom pompeux et un brin macabre pour un événement festif, mais soit, pourquoi pas. Les Tareks sont comme ça.

Les premiers textes évoquant le banquet remontent à la nuit des temps et c'était alors, selon les tribus, une forme de duel d'honneur, un affrontement entre clans rivaux, ou un moyen de régler la succession au sein d'une famille trop nombreuse.

Là, normalement, vous devriez flairer une couleuvre. Mais bon, continuons...

Plantons le décor : les participants – au moins huit, pour honorer les lunes⁽¹⁾ – se retrouvent pour le banquet au matin. L'événement a toujours lieu en plein jour, commence à dix heures mais peut durer aussi longtemps que nécessaire. Par un vote à main levée, on élit les deux invités d'honneur, qui représenteront Fey et Raz⁽²⁾. Ils seront toujours les premiers servis, et sont en fait souvent les organisateurs du banquet ou les participants du véritable duel.

Le lieu du banquet sera toujours décoré, mis en valeur, mais quel que soit le soin apporté au confort, il manquera toujours une chose essentielle : l'ombre. Le banquet des fous se tient toujours sous le feu des soleils, et là, on n'est plus DU TOUT dans la métaphore. Vous comprenez un peu mieux le problème, maintenant ?

(1) Huit puisque huit mois lunaires, comme quoi on peut être un ivrogne, un drogué ET un poète...

(2) Comme quoi on peut être un poète et s'emmêler dans ses symboliques.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Le banquet se déroule comme une fête normale, et on observe le décorum habituel. L'ambiance est détendue, au moins en apparence, et on va servir, au fil de la journée, une foule de mets raffinés.

L'alcool sera évidemment, au premier plan – on parle tout de même de l'origine des soiffades – et c'est bien compréhensible. En plein cagnard, et cela deux ou trois heures après le début des réjouissances, la soif monte en flèche. La période entre midi et seize heures écrème les participants et ne laisse que les solides, les habitués et les frapadingues. À mesure de la journée, les alcools servis changent pour varier les plaisirs, et mettre à l'épreuve les estomacs les plus endurcis. Crèmes de fruits sucrées, distillats de grains parfumés, gnôles franches et mélanges traîtres. Rien ne manque, dans toutes les textures, fluidités et couleurs⁽³⁾.

Mais nous sommes à l'ouest de la Wilkes, et les épices sont donc aussi de la partie. Ce sont, le plus souvent, des produits connus et courants, pour éviter les tricheries et les coups fourrés. Mais soyons francs : même avec le tout-venant de l'épicerie batra, il y a moyen de passer un très bon moment, ou un très mauvais. Se droguer correctement est une affaire sérieuse, mais lorsqu'on commence à sortir la fumette peu après le crépuscule, la plupart des invités sont déjà bien attaqués.

Et quand je dis fumette, c'est par pur facilité de langage. On ne limite évidemment pas aux herbes. Toute la panoplie de l'Ouest est au menu, avec en vedette, les poudres à diluer dans l'alcool. En effet, le banquet se poursuivant, il est de bon ton – comprenez obligatoire – de continuer à boire. Les organisateurs font généralement de grands efforts pour proposer les meilleurs produits. C'est une question d'honneur, puisque fournir un second choix serait une honte sociale. C'est aussi une pure affaire de bon sens, car vu les quantités de drogues consommées ici, des produits éventés ou frelatés seraient extrêmement dangereux.

Même si on parle de « banquet », le nom relève en réalité plus de la tradition que de l'exactitude technique. Il y a bien de la nourriture, mais elle sert plus à éponger et à calfeutrer qu'à sustenter qui que ce soit. C'est même un bon moyen pour reconnaître un véritable banquet traditionnel d'une arnaque. Les attrape-touristes de Durville et Thehen proposent toujours des plats compliqués, des spécialités avec des montagnes de couscous, de pâtés et de viandes grasses. Dans l'oasis sans retour, le vrai, les pains servent à dégager le palais pour la bouteille à venir, les bouchées tiennent entre deux doigts, et s'il y a de la volaille, ce seront sûrement des pilons de pinsons. Raffinés, mais chiches et discrets, pour laisser plus de place à l'essentiel : l'alcool et la drogue.

Et qui est-ce qui gagne ?

Car oui, au banquet des fous, il y a un vainqueur et de nombreux perdants. À l'origine, on prétend que pour gagner, il fallait simplement survivre. On parle évidemment là de la version « duel », mais vous connaissez les historiens. S'il n'y a pas d'enjeu épique, d'histoire de sang ou de conflit, ça ne les intéresse pas.

Aujourd'hui, dans le cas d'un banquet « simple », c'est à dire pour le plaisir du banquet et de la fête, être debout quand l'événement se termine suffit à la majorité des gens. S'il faut absolument un vainqueur, alors on organise simplement une épreuve à la fin du repas. Ce sont généralement des épreuves publiques, simples, mais largement compliquées par l'état des participants.

(3) « La nuit, tous les chats sont gris. Au matin, tous les renards sont d'un brun vaguement verdâtre ».



Un discours pour remercier pour la soirée, féliciter l'organisateur ou les cuisiniers ? Facile en temps normal. Nettement plus compliqués si vous devez garder votre équilibre, chercher vos mots et contrôler vos tripes. Le plus bel orateur – ou le moins mauvais – sera désigné vainqueur par acclamation.

Plus compliqué ? Un petit concours de musique peut-être ? N'importe quel Tarek peut jouer du rafia – un petit pipeau d'os traditionnel. Mais au dénouement d'un Oasis, le rafia permet de différencier les petits joueurs qui finissent par se fourrer le pipeau dans l'œil, et les vrais de vrais, qui parviennent à interpréter un air simple...

Point commun de toutes ces méthodes : seuls les gens encore en état de participer peuvent voter et tenter leur chance. Les autres sont depuis longtemps dans les vapes, étouffés dans leur vomit sous une table, ou à l'hôpital le plus proche⁽⁴⁾.

LA SOIFFADE MODERNE

Avec des origines aussi illustres, on s'étonne presque que la soiffade ne soit pas un événement commun et généralisé sur Tanæphis. Quand on voit les efforts de certains pour se trouver une excuse pour se saouler, ce genre de fête paraît... presque trop beau.

Et c'est effectivement le problème.

Boire et déboires...

La soiffade fut sûrement, aux temps mythiques si souvent invoqués par les vieux croulants, une habitude plus répandue. Fêstive, simple, facile à organiser et pratique pour les convives – amusement facile – comme pour les notables – une diversion efficace pour le peuple – elle fut un passage obligé pour toutes les cultures du continent.

Mais lorsque les pouvoirs grandirent et se structurèrent, la soiffade devint une source de problème, davantage que de paix sociale⁽⁵⁾. En effet, Tanæphis possède une caractéristique qui rend la soiffade particulièrement traître : les mois lunaires.

À l'échelle d'un village ou d'un coin perdu avec trois hameaux, le jeu des passions et des désirs est tenu, gérable. Mais plus les gens sont nombreux, tassés, et plus les choses se complexifient et s'exacerbent. Ajouter à cela une quantité d'alcool fort et donc d'ivrognes sous l'influence d'un mois stressant – conquêtes et séparations en tête – et vous obtenez un cocktail dont ne veut aucun chef digne de son rang.

L'histoire suivant son cours, la soiffade et ses variations disparurent peu à peu alors que la population augmentait. En réalité, c'est la naissance de pouvoirs forts qui mit un terme à cette tradition, lui substituant – souvent à coups de bâton – d'autres moyens de défolement plus acceptables.

« E pur, si murge ! » (Et pourtant, ils boivent ! - Galilée)

La soiffade survécut pourtant dans de nombreux endroits. C'est un fait établi, et même dans les zones les plus civilisées c'est une donnée avec laquelle doivent faire les autorités, quitte à mentir dès qu'on aborde la question.

Nous avons déjà vu l'exemple des « banquets des fous » **batranobans**. Là, c'est une survivance officielle et visible, et même un argument touristique. Cette approche est due à plusieurs facteurs. Pour commencer, les premières interdictions furent le fait de l'occupant dérigion. Protéger la soiffade est donc presque une affaire d'honneur national. Ensuite, la population de la Nation est plus habituée aux règles sociales strictes, plus policée et plus rompue aux rituels. Les habitudes, les pauses, le rythme du menu, sont autant d'éléments qui structurent le banquet et l'empêchent de dégénérer en soiffade barbare. Enfin, soyons honnêtes, les Batras ont recouru aux épices pour gérer la violence au sein des banquets, alternant excitants et abrutissants dans un ballet qui garanti le plaisir des convives, mais aussi la tranquillité de la cité.

Pour les terres **dérigiones**, les choses sont un peu plus floues. La soiffade est officiellement interdite, mais la pratique subsiste tant que les participants déguisent et encadrent les choses pour garantir la paix de l'Empereur. Par exemple, les orgies des fêtes de la noblesse ne sont rien d'autre que des soiffades où l'accent est mis sur le plaisir, le sexe en particulier. Même chose pour les grandes fêtes des arènes lors des compétitions du nouvel an. L'événement sportif existe bien, mais les deux tiers des spectateurs ne sont là que pour se torcher dans une ambiance de fête débridée.

(4) Il y a effectivement des morts lors de ces fêtes, au cas où vous auriez le moindre doute. Les chiffres sont toutefois bien inférieurs à ce qu'ils furent autrefois. Lors de l'occupation dérigionne, les dégâts des banquets était si inquiétants qu'on envisagea même d'interdire la pratique. Un opéra fut écrit pour dénoncer cette « tradition barbare », l'auteur utilisant la version tarek – l'oasis sans retour. L'opéra fut un succès en termes financiers et critiques, mais rata complètement son coup pour l'aspect dénonciation. En réalité, il lança même une mode semblable à Pôle.

(5) Vous connaissiez la paix romaine, la paix intérieure, la paix des braves et la paix des armes, mais aviez-vous songé à la paix la plus solide qui soit : la paix d'un lendemain de murge, la paix de gueule de bois ?

INSTANT CULTURE

Pour rien, comme ça, juste pour apprendre un truc au passage...

Enivré...

anesthésié, charmé, éméché, enflammé, enthousiasmé, étourdi, euphorisé, exalté, excité, monté de la tête, passionné, porté à la tête, rempli, rétamé, soulé, soulevé, tapé, troublé

S'enivrer...

se beurrer, se bitturer, être au coup de trop, se bourrer, se camphrer, se chiquer, se cuire, se culotter, se gorgeonner, s'imbiber, s'imprégner, ivrogner, se noircir, se péter, se pinter, pocharder, se poisser, se poivrer, prendre une biture, prendre une brosse, prendre une caisse, prendre une casquette, prendre une cuite, ramasser une pistache, se saouler, se souler, se soulotter

En réalité, tant que les organisateurs inventent une excuse valable, surveillent le déroulement et assurent un service d'ordre qui évite les débordement trop évidents, les autorités ferment les yeux. En revanche, si les choses dérapent et apparaissent au grand jour, on ne blague plus. Les amendes, condamnations et peines d'esclavage ou d'exil ne sont jamais loin, pour les invités fautifs comme pour les organisateurs.

Dans l'Hégémone, les **Voroziens** sont, comme d'habitude, plus directs. La soiffade est interdite, purement et simplement. Passez votre chemin, rien à ajouter.

Sauf que, les principes c'est bien joli, mais la tradition c'est important. Et pour beaucoup de grandes familles de Vorène et du Vornay, la tradition familiale c'est la vente de vin. Idem pour la noblesse des Délinelles et les petits blancs secs, ou les familles de colons du Versan, avec leurs rosés pétillants et leurs moelleux dorés.

Dans l'Hégémone, la soiffade est interdite. En revanche, on trouve les foires aux vins, les dégustations de cépage, les concours de la-vieille-gnôle et les festivals des vendanges. Ou quand le branding rencontre l'alcoolisme mondain...

Chez les **Piorads** et les **Thunks**, les choses sont plus simples. Là-haut, la soiffade existent encore, et c'est un jour de fête comme les autres. En fait, les deux peuples du Nord ont ça en commun d'avoir une gestion plus ouverte des pulsions essentielles⁽⁶⁾. Cela ne signifie pas que les gens n'ont pas de soucis de désirs, de lunes et de tension. Simplement, plus ouverts avec leurs pulsions, moins refoulés, ils évitent de tasser tous leurs défoulements en un lieu, un jour, un événement.

Cela facilite la vie de tout le monde : les autorités n'ont pas – trop – de débordement à gérer, et les gens peuvent vivre leurs vies et s'amuser à leur gré. Cela facilite aussi la vie du meneur qui pourra profiter de scènes amusantes, pleines de possibilités et de pièges vicelards. Amusez-vous, c'est cadeau. Idem pour les débordements : quand je dis qu'il n'y en a pas « trop », ou pas autant que dans le sud civilisé, c'est précisément qu'il y en a, justement. Encore des scènes possibles, et des ouvertures vers autant de conséquences que d'aventures.

La soiffade classique, à l'ancienne, qui sent bon la gnôle de pépé et le vomit du petit dernier, on la trouve encore dans les zones **alwegs**.

Là, il n'y a personne – ou du moins plus personne – pour limiter ou encadrer la tradition. La soiffade est donc courante, et chaque hameau à sa version de la chose, son calendrier, ses traditions bizarres.

Dans le Vaštokay, il est d'usage que chaque village ferme ses palissades pour une soiffade. On s'enferme entre voisins, entre amis pour se torcher civilement. Être invité pour la fête signifie que vous êtes pour ainsi dire adopté par le village. La tradition est même respectée par les brigands des grands bois proches ; c'est dire si on se pinte avec sérieux dans le secteur.

Les peuplades **alwegs** de la chaîne du sel, connus pour traiter leurs esclaves d'une manière qui horrifie les Batranobans eux-mêmes, changent leurs habitudes lors des soiffades locales. Les esclaves, affamés et cravachés l'année durant, peuvent participer à une soiffade sans crainte : c'est un jour chômé, et l'alcool et les épices sont offerts par les notables du village.

À vous d'inventer les traditions qui vous serviront, pour attirer, horrifier ou intriguer vos joueurs. Idem pour les **Gadhars** et les **Sekekers**, dont la nature tribale favorise les traditions localisées, spécifiques et bizarres. Choisissez l'alcool vedette du coin, les variations, les à-côté, et laissez votre imagination faire le reste. Et au pire, buvez un coup pour l'inspiration...

(6) Encore une fois, n'allez surtout pas dire à ces deux peuples que leurs manières de gérer les choses se ressemblent beaucoup. C'est fréquent ok, mais pas généralisé, loin de là. Mais surtout, ils ne prennent jamais bien cette remarque. Ça les fout en pétard. Gravement. Et tout les deux pareils, en fait, Piorads comme Thunks. Exactement de la même façon. Oups...



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FEU DE L'ACIER, NÉANT GLACÉ (POUR MENEUR - 1/3 - par Rafael)

N°219 - 9 JUIN 12O21

Chose promise, chose due.

Voici un voyage, une visite instructive dans un endroit mystérieux entre tous. Voici votre ticket pour vivre un instant unique : l'incarnation et les premiers pas d'une Arme.

Que sait-elle ? Que veut-elle ? Quels sont ses premiers instincts, ses premières envies conscientes. Attention : ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres, mais c'est un exemple aussi précis et complet que possible.

Nous avons tenté l'expérience dans le Chagar n°174, mais ici, nous allons essayer d'être un peu plus concret et moins imagé.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



...

... [/perie, tu vas me foutre la paix, oui ! Yaaaa ! Qui est-ce qui gueule ?]

Et c'était quoi ce flash ? J'ai vu quoi là ? C'était des gens, non ? Mais c'était qui, ces bouseux ? Et pourquoi je voyais juste...

...

Houla. J'ai eu un blanc. Il me manque... un passage de vie, non ? Et cette sensation, c'était... de la douleur ? Je ne voyais CARRÉMENT pas ça comme ça.

J'aime pas trop en fait.

...

Rhaaa ! J'en ai marre ! J'ai l'impression de voir en pointillés ! Non, pas « voir ». Vivre. Voilà, c'est ça. J'ai l'impression de vivre en pointillés. Et j'entends rien. Et en fait, je ne vis/vois plus rien du tout.

Pourtant, tout à l'heure j'ai « vu » des trucs. Et entendu. J'en suis certaine.

- [C'est quoi cette MERDE ? Comment ça marche ?]

- [Si vous vouliez bien cesser de hurler, je vous répondrais volontiers. Sur quel sujet porte vos interrogations du moment ? Ce ne me paraît pas l'endroit où se poser de grandes questions métaphysiques, mais pourquoi pas, après tout ?]

Ok. On me répond. C'est déjà bien. Le mec a l'air bizarre et il s'écoute causer. Mais ça tombe bien, je veux des réponses.

Ok. Continue mec.

C'est long.

Pourquoi il parle plus ?

- [Oh ? T'es parti ? Pourquoi personne me répond ? Hé ooooh !]

- [Du calme, je vous prie. À votre ton agressif et paniqué, je tenterais une supposition. Vous venez de vous incarner, n'est-ce pas ? À quoi ressemblez-vous ?]

- [J'en sais foutrement rien. Comment je suis supposée savoir ?]

- [Seriez-vous, par hasard, dépourvue de Porteur ?]

- [J'en sais ABSOLUMENT rien. C'est quoi ? Comment je suis supposée SAVOIR ?]

- [Aucun souci. En fait, cela répond à ma question. Pas d'inquiétude, je cherche un peu. Je suppose que vous vous êtes incarnée à la mort d'un homme. Une sorte de premier Porteur express. Ce n'est pas rare, mais c'est toujours déroutant.]

Compte tenu des circonstances, je ne doute pas de vous fournir facilement un camarade de jeu. Il faut juste que je repère une arme abandonnée, peut-être un peu étrange.]

Ok. Il adore le son de sa propre voix, clairement. Bizarrement, alors que cette attitude pourrait m'énerver facilement, je supporte sans mal. C'est un putain de son. Un foutu stimuli. C'est vrai. Réel. Instantané.

- [J'ai peur de vous avoir confondue avec un glaive banal, abandonné dans la poussière. C'est le défaut des combats de rue. Trop fouillis, et mal organisés. Heureusement, je crois que nous sommes les seuls Dieux présents aujourd'hui. Cela facilitera les choses.]

Un combat ? Alors pourquoi je n'entends rien ? C'est presque aussi vide que...

NON. On évite de penser à ça.

À quoi en fait ? J'ai la sensation de me réveiller d'un cauchemar. Les souvenirs ne sont que des vagues relents, mais je sais que je ne veux pas regarder derrière. Sueur froide. Promesses de terreurs. Des souvenirs qui s'agitent comme des vers. Comme...

- [Ah ! Je crois que je vous vois. Pardon, pour le manque d'égard, mais c'est le résultat qui compte, n'est-ce-pas ?]

Et c'est une fichue explosion de lumière...

Autour de moi, des gens crient, se courent après, se cachent.

Des gars qui s'écharpent, un peu plus loin. Cinq péquins armés de poignards, qui essaient de chopper un garde en grande tenue. Avec sa hallebarde, il a du mal à se dépêtrer. Comme un lévrier trop long, assailli par des rats.

C'est quoi ces mots ? Lévrier. Rat. Et pourquoi cette comparaison bizarre ?

Ok. En fait c'est Aroun qui a déjà vu ça. Le garde et les connards qui vont - qui viennent de - le buter, ont fait remonter l'image.

Aroun ?

Oh merde. Je suis dans la tête d'un mec. Je suis lui. Je vois par ses yeux. Lévrier. Rat. Je sais ce que c'est, parce qu'il sait ce que c'est.

Mais avant ? J'avais des mots aussi non ? D'où ils viennent ?

Si je veux répondre à cette question, je dois regarder dans le cauchemar.

Pas question. D'ici quelques micro-secondes, tout aura disparu dans les brumes. Et c'est juste PARFAIT. Les lévriers, les rats, ça me convient.

- *[Si vous voulez garder ce Porteur, peut-être devriez-vous le laissez agir. Au moins le temps de prendre vos marques. S'il se bloque ainsi, vous aller le perdre, lui aussi.]*

- *[Et je fais comment ?]*

Mais c'est déjà fait. D'instinct.

Aroun s'est ébroué comme un cheval qu'on desselle. Encore une image bizarre. Qu'est-ce qu'il a avec les animaux ce type ? En tout cas, il s'élançe vers une ruelle et fonce droit devant. Il y a un péquin qui le suit. Un grand maigre à l'air rigolard. Je sens qu'Aroun ne veut qu'une chose : se tirer d'ici. Aussi vite et aussi loin que possible. Bizarrement, le fait que le malingre nous suive ne le gêne pas.

- *[C'est toi le grand brun en toge ? Tu connais Aroun ? Pourquoi il te fait confiance ?]*

- *[Je ne suis pas le brun. Je suis l'Épée du brun. Je suis un Dieu, tout comme vous mon amie. Et je suppose que le jeune Aroun doit penser que vous avoir lancée à lui fait de moi son bienfaiteur.]*

- *[Un Dieu ? L'épée ? Je comprends les mots, mais les trucs ne vont pas ensemble. De quoi est-ce que tu causes...]*

Mais en réalité, avant que j'aie fini ma question, je comprends de mieux en mieux. Aroun connaît ces choses-là. C'est comme le garde et les clodos. Le lévrier et les rats. Il me serre dans sa main. Il pense à sa chance d'avoir trouvé une Arme-Dieu, et aussitôt, je sais.

Parce qu'il sait.

- *[Je suis un fichu Dieu ?]*

- *[Une Arme-Dieu. Et jolie comme un cœur, si je peux me permettre.]*

Je grogne un peu, mais surtout pour le principe. Aroun trotte toujours, le dos à moitié plié. Discret et silencieux. Un vrai furet des venelles. Il est concentré sur sa fuite, mais je vois par ses yeux, et même s'il s'intéresse avant tout à notre environnement, il revient souvent vers... moi.

Une hache. Une fichue hache. Un manche de bois épais, tout en courbe, comme une vague. Et une lame élançée, tendue. Et d'un seul coup, j'aperçois le dessin d'un visage dans les courbes du métal, et j'éclate de rire.

Aroun se fige. Ma réaction l'a transi de trouille.

Admiratif et terrifié. Ça me convient.

Il tremble en voyant les reflets bleus de la lame ondoyer, et le visage se creuser peu à peu. La lame en demie-lune fond doucement, change pour souligner les traits du crâne. La mâchoire se dessine, et la magie se cristallise en un rire, reflet du mien.

J'ai une voix. Réelle. Sonore. Profonde et claire.

Le frisson qui parcourt Aroun est un pur délice.

- *[Vous avez décidément un talent pour le spectacle, ma chère. Cette apparence ne passera pas inaperçue. Mais après tout, une Arme qui s'incarne avec une voix n'est certainement pas faite pour se taire, n'est-il pas ?]*

En passant, je me présente. Je suis Shevverd. Puis-je solliciter le plaisir d'être le premier à connaître votre nom ?]

Un frisson passe. Certitude que le cauchemar est toujours là, à un pas derrière moi. Il me faut un nom à mettre entre eux et moi. Une identité. J'ai la sensation bizarre de flotter. Une odeur passe, comme un souvenir lointain.

- *[Cannelle. Je suis Cannelle. Et je suis libre.]*

- *[C'est l'idée générale, je suppose...]*



Il m'a fallu une dizaine de jours et trois autres Porteurs pour me faire à mon nouvel état. J'aimais bien Aroun, mais les autres aussi, en fait. Et leur trouille sont toujours si différentes. La peur instinctive de Galia. L'agressivité réflexe de Houssam. L'excitation masochiste de Mariam.

Mais depuis hier, j'ai récupéré Hélia, et elle me regarde comme une sorte de serpent merveilleux. Elle me craint et me vénère à la fois. Cette nuit, j'étais dans le lit d'auberge, et je l'ai faite dormir au sol, sur le tapis. L'impression était terrible.

En revanche, ce matin, nouvelle engueulade avec Sheverd. Et juste parce que j'ai demandé aux gens autour de réfléchir un peu à leur attitude par rapport à nous.

- [Tu n'as rien « demandé ». Tu as exigé qu'ils nous observent et « remercient la chance de notre présence ». Et ça, c'est carrément trop.]

- [Trop ? En quoi est-ce trop ? Et trop quoi d'abord ? On est des Dieux, bordel...]

- [Nous sommes des Armes-Dieux ! Des Armes ! Nous ne sommes pas des Dieux lointains et imaginaires. Nous sommes réels. Nous sommes présents. Et c'est une différence essentielle. Nous ne devons pas leur donner de fausses idées. Nous ne sommes pas là pour être adorés et priés. Nous sommes là ; c'est tout. À eux de faire avec.]

- [Ok, mais si on les habitue à nous vénérer...]

- [À vénérer qui ? Nous deux ? Il y a des milliers d'Armes sur le continent. Et crois-moi, tu ne veux pas que les gens les aident et les adorent toutes. La moitié sont des connes, l'autre moitié des folles dangereuses. Que les humains connaissent les Armes, craignent les Armes, c'est parfait. Mais de là à monter des cultes, on va éviter.]

- [Mais ça existe sûrement, non ?]

- [En fait je ne crois pas. Ou alors dans des coins paumés ou personne ne fiche les pieds. Il y a longtemps, cela a existé selon de vieilles rumeurs, mais ça a très mal tourné. Aujourd'hui, si un fâcheux se permet ce genre de finesse, tout le monde a plus ou moins les mains libres pour lui tomber dessus sans craindre de remontrances. Du coup, ses ennemis, les profiteurs et les bourrins en quête de sang, se sentent pousser des ailes. Et l'histoire finit en massacre bien sale.]

J'aime bien ce con, en fait, mais j'aime aussi les réponses claires et nettes.

- [Mais... POURQUOI c'est comme ça ?]

- [C'est un peu de la tradition, un peu de vieux principes, et beaucoup de règles tacites. Mais en gros, nous sommes toutes d'accord pour que notre vie ici soit aussi concrète et matérielle que possible. Nos pouvoirs sont réels. Les gens peuvent les voir, les sentir.]

Le sang et bien réel, et cela, ils le comprennent.

Mais si nous commençons à parler de « remercier la chance », là, ça sent mauvais. En gros, tu peux te faire adorer par un village, mais pas par une Nation. Il n'y a pas assez de Nations pour ça, et tout le monde te tomberait dessus.

Et même si tu veux te faire adorer par ton coin à toi, tu dois jouer selon les règles. Et cela veut dire rester dans le physique, le réel, le concret. Si tu veux régner en leur fournissant de la bouffe, du sexe et des jeux, parfait. Les chefs de gang, les rois, jouent à cela chaque jour.

Mais si tu commences à leur mentir, à inventer des récompenses, des vies après la mort, des principes de conduite immuable et des prières obligatoires, alors commence à compter les jours. Parce que ça va se savoir, et tu deviendras l'attraction du mois.]

- [Ok, je comprends mieux. En gros, les Armes doivent être toute vénérées... ou aucune.]

- [Joliment formulé.]

Un compliment de monsieur le beau parleur ? Wow. Soit j'ai fait fort, soit il veut qu'on s'arrête avant que je passe pour une buse. Ça me convient dans les deux cas.

On profite d'un moment de pause.

Je savoure la rumeur de l'auberge. Les têtes des gens. Les regards en coin. Je leur ai clairement collé une trouille bleue. C'est agréable, presque autant que le repas chaud et l'alcool pour Hélia. Je la vois vivre tout ça, profiter de son statut.

Elle a envie de me parler, mais craint que ses questions m'offensent. Craquante, vraiment. Il faut que j'y fasse attention à celle-ci.

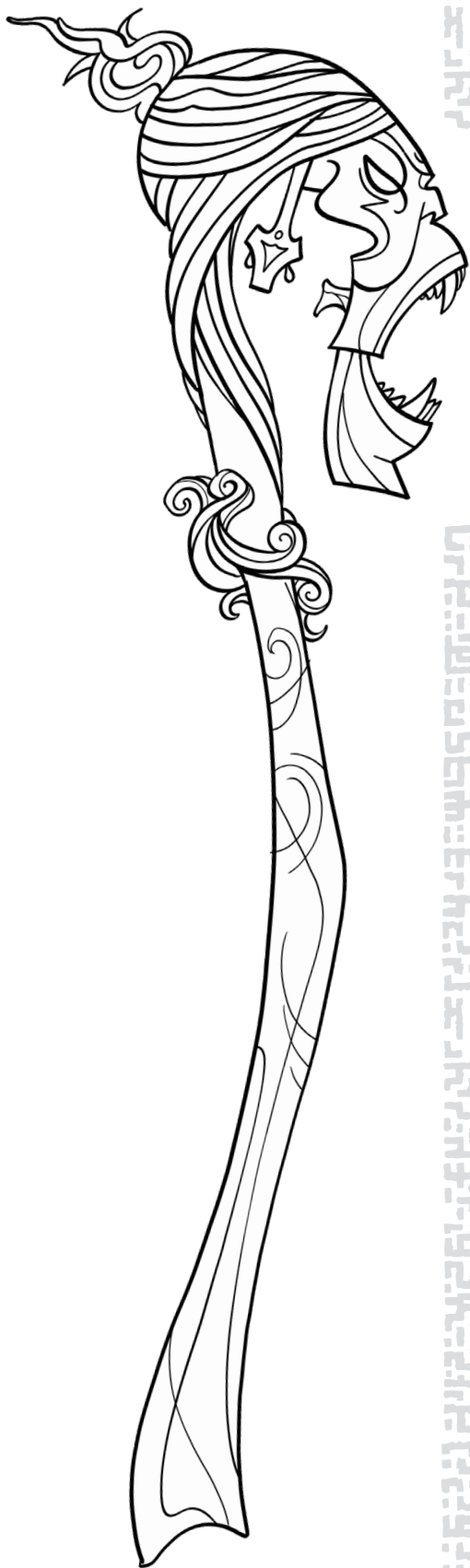
Mais il y a un truc qui me chiffonne.

- [Mais du coup, les trucs comme le Néant, les liens, les cosmes et le pouvoir des lunes ? Je vois tout ça dans la tête de ma Porteuse. C'est quoi ? C'est bien réel ou c'est des conneries ? Ce n'est pas concret ou physique. Alors comment on sait tout ça ?]

Il hésite un moment. Je le vois qui parle à son Porteur. Je n'entends rien, mais Gardin à ce regard en biais, bizarre, qu'il prend toujours quand il cause avec son Arme.

- [C'est... compliqué. On en parlera demain si tu veux bien. En attendant, on va changer d'auberge et je vais te faire essayer les épices. Je pressens que tu vas adorer ça...]

(La suite bientôt...)



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FEU DE L'ACIER, NÉANT GLACÉ (POUR MENEUR - 2/3 - par Rafael)



N°220 - 23 JUIN 12021

Et du coup, ce numéro du Chagar Enchaîné contient la suite du précédent.

(NDLR : Est-ce que quelqu'un peut vérifier si on peut faire plus basique et naze comme édito ? Juste pour savoir)

(NDLA : Dans tous les cas, je m'en fous, c'est strictement exact, et factuellement inattaquable)

J'aurais dû voir venir l'arnaque. Je pose une question gênante, et il me propose d'essayer les épices. J'ai pris une semaine dans la vue avant d'avoir compris ce qui se passait. Pas que je me plaigne, remarquez bien. Hélia avait déjà goûté un ou deux trucs vaguement agréables, mais jamais la qualité que peut s'offrir un porteur d'Arme.

Soyons honnête, je vis encore en pique assiette grâce à Sheverd mais, bon, je parie qu'il a fait pareil quand il n'était qu'une écharde.

Les épices donc. Fichûment bizarre au début, mais une fois que vous avez pris le coup, très sympa. Le seul truc à comprendre, c'est que le Porteur n'est qu'une interface, mais une interface indispensable. En gros, nous voyons par lui, entendons par lui, et ressentons par lui. Du coup, s'il entend ou ressent des trucs, nous aussi. Vrai ou faux. Agréables ou pas. Sauf que pour une Arme, tout est plus ou moins agréable.

La douleur, la peur, les frissons d'un amour naissant, la terreur glacée de la perte d'un enfant. Tout ça, ce sont des sensations. Tout ça, comparé au Néant, c'est plus merveilleux qu'un alcool fin après un jeûne d'une vie entière...

Du coup, les épices, avec leur potentiel presque illimité, sont juste encore meilleurs. Il faut simplement apprendre que quand les fenêtres se mettent à vomir du miel, pendant que des filles violettes dansent au plafond, ton Porteur a probablement pris un truc corsé. Je voyais ce qu'elle voyait, mais j'arrivais à faire - un peu - la différence entre les hallucinations, la réalité, et tout ce qui était à mi-chemin. Pas forcément évident à certains moments, mais j'y arrivais assez bien.

J'ai essayé d'aider Hélia à se tenir, et à ne pas avoir l'air totalement idiote quand elle voulait danser avec ce genre de vision. Faisable. En tout cas, je l'aidais sans aucun doute. Mais bon, quand ta Porteuse a décidé de se mettre la tête à l'envers, pourquoi s'emmerder ? Sheverd à raison.

— [*Savoure le spectacle et assure toi simplement que personne ne profite de la situation pour l'égorger en douce...*]

En réalité, ce n'est pas si compliqué. Après tout, ce n'est pas moi qui ai pris l'épice. Je vois par elle, je vis par elle, mais je suis moi. Disons, pour simplifier qu'être lié à un Porteur drogué, c'est un peu comme monter un cheval saoul. Compliqué, mais gérable.

Note pour plus tard : essayer de saouler un cheval. L'idée me fait déjà marrer.

D'après Sheverd, on peut aussi sentir les changements d'état de notre Porteur, les variations qui dénotent un état modifié par l'épice. Utile pour sentir ce qu'il peut se permettre d'ingurgiter comme drogue, mais aussi s'il a avalé une saloperie ou s'il a fait un mauvais mélange. Un peu compliqué pour moi. J'ai encore du mal à « lire » Hélia aussi précisément.

Pourtant, je m'applique. Surtout la nuit, pour tromper l'ennui, au début.



La nuit. Bordel, ce que j'ai pu détester ça.

Un puits noir. Les sens de mon Porteur en pleine débandade. Et le corps qui ne m'obéit plus, privé des attaches subtiles de la conscience. Bon, c'est vrai, je ne contrôle rien en journée non plus, mais au moins je sens les intentions, et j'aide à rectifier les imprécisions, les maladrotes.

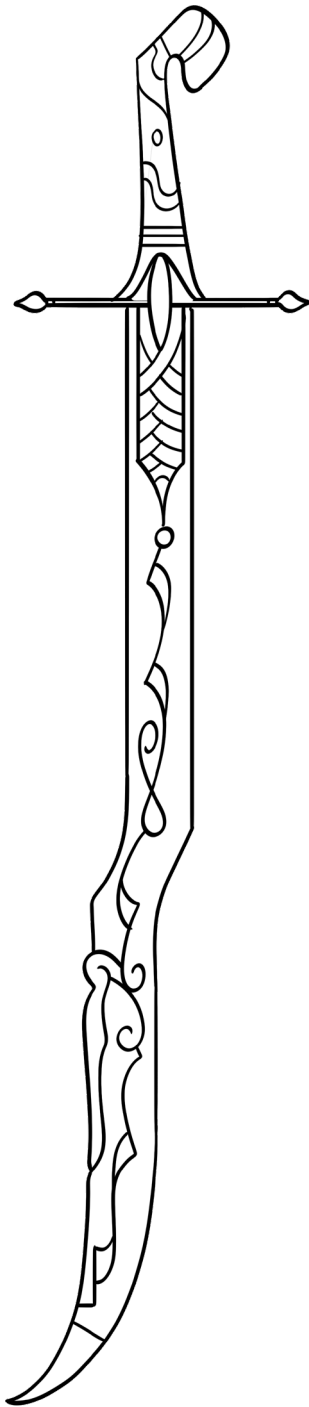
Quand elle s'endort, je perçois tout ça, mais comme un sac de nerfs et de muscles, de tripes et de sang. Plus rien de réel, de beau, de fonctionnel. Et quand elle se met à rêver, c'est pire ! J'ai l'impression que quelqu'un d'autre est avec nous dans ce corps, et qu'il nous vole le contrôle. Elle tourne, vire, se secoue, et parfois, s'avachie comme une loque, pire que morte. Sheverd dit qu'on finit par s'habituer. Pas certaine de le croire sur le coup. Il dit aussi qu'on peut faire abstraction, et écouter la nuit. Je m'entraîne pour ça. Tout plutôt que de rester là, à voir ma Porteuse ridicule et bavante.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.





Alors j'écoute. Je profite des bruits de l'auberge.

Du fouillis des bruits mêlés et assourdis, j'ai appris à tirer sons cohérents, voix, discussions. Petit à petit, j'ai trouvé comment filtrer les parasites. Ma Porteuse. Les draps. Les bruits du dehors. Le tapage des rues. Le ronronnement de la ville.

Maintenant, tout en préférant l'animation des journées, j'accueille la nuit avec plaisir. Où en est le couple d'à-côté dans ses aventures adultères ? La cuisine en dessous retentira-t-elle des engueulades de Yaména et Ashin, ou auront-ils enfin découvert que Tara est le seul coupable des vols de nourriture ? Grâce aux pauses des commis, toutes les nuits, sous mes fenêtres, j'ai droit aux rumeurs, aux racontars, aux secrets de l'établissement.

Je sais même que Yémin, l'apprenti mélangeur de l'épicier des loges, fait chanter la fille du maître. Pour l'instant, il teste son emprise, mais il va pousser les choses. C'est certain. Je me demande quand j'interviendrai. Je me demande si je dirai à Hélia pourquoi j'exige la mort de l'adolescent. On verra...

En attendant, elle continue de rêver.

Je crois que j'ai détesté la nuit, au début, surtout parce que j'espérais rêver. Mais ça, « *C'est pour la chair* » Comme dit Sheverd. Une sorte de réflexe du corps, dont je ne comprends pas l'utilité. Mais c'est aussi simple que ça : la nuit, ma Porteuse remue, respire, et parfois, elle pète et elle rêve. Tout est au même niveau. Le corps remue. Les tripes travaillent. La tête rêve. Pas plus compliqué, pas plus intéressant.

Sauf que je voulais vraiment rêver ! Ça me faisait... envie.

Bien sûr, le Cimeterre le plus bavard du désert avait un avis.

— [*C'est une pulsion bizarre, mais inaccessible. Le rêve est une zone de la pensée qui nous est fermée. Contrairement à l'image commune, nous ne sommes pas toutes-puissantes. Il y a des tas de choses que notre Porteur peut nous cacher. Le rêve en fait partie, sans même qu'il le fasse exprès.*]

— [*Mais il y a des cas particuliers, non ? Tu m'as parlé de ce Marteau qui donnait des rêves prémonitoires en assommant ses Porteurs.*]

— [*Effectivement, si les rêves sont les procédés d'un pouvoir, tu y auras peut-être accès. Sans garantie, cependant. Mawler ne voit pas les rêves de ses Porteurs. Et il s'en moque du reste. Des rêves comme des Porteurs. Tous ne sont qu'utilité pour lui...*]

— [*Mais donc, c'est possible ?*]

— [*Peut-être. Il te faudrait un pouvoir relevant des rêves. Pas évident, mais jolie ambition. Comme je te le disais l'autre soir, personne ne sait comment surgissent les pouvoirs.*]

Pas le moindre souvenir de cette conversation. Hélia devait encore être fracassée, et moi un peu trop dans son trip pour faire gaffe aux gazouillis de mon camarade. Pas gravissime. C'est l'un des cas où son côté pipelette est utile. Si on le laisse faire, il veut préciser et il se répète.

— [*Donc, tu peux espérer, rêver pour ainsi dire – ricanement – d'obtenir un tel pouvoir, mais rien ne te le garantit. Certains assurent que l'esprit divin agit sur son évolution. D'autres assurent que le hasard seul est responsable. C'est une question de point de vue je suppose, ou alors les choses changent selon les Armes. En tout cas, pour moi, je n'ai jamais souhaité un pouvoir avant de le développer, et je n'ai jamais été déçu.*]

— [*Et le rapport avec les rêves ?*]

— [*Il y a une foule de pouvoirs, courants comme rarissimes, qui y font appel. Des rêves prémonitoires aux visions précises d'un futur recherché. Des avertissements de dangers proches, ou d'ennemis inconnus. J'ai rencontré une Lance qui pouvait voir la mort d'un homme, à coup sûr. J'ai aussi rencontré un Couteau qui donnait à ses Porteurs des rêves sur tous les gens qu'il tuait. Des remords en couleurs, chaque nuit, pour chaque coupable et chaque innocent assassiné.*

Donc, tu peux espérer récupérer un de ceux-là, et suivre ton Porteur, au moins pour ces rêves-là. Je te le souhaite sincèrement, si cela te fait envie à ce point.

Un pouvoir de rêve. Pourquoi pas. Je me perds un peu dans mes pensées, puis dans celle de Hélia, qui suit une cliente du regard. Elle n'a jamais osé suivre ses envies de ce côté-là. La société batra n'est pas particulièrement ouverte, sur ce sujet non plus. Je lui offrirai peut être ça, en récompense du meurtre de Yémin.

— [*Oh bordel, j'allais encore oublier ! Tu devais me parler du Néant et des liens ! Ça fait des jours que tu esquives. Alors pas de « C'est compliqué » ou de « Commandons un bon repas avant ». Crache le morceau ! Qu'est-ce qui est vrai dans tout ça ?*

Il reste silencieux un instant, mais finit par se rendre. Il est tôt, il fait doux, et le bouge est calme. Pas d'échappatoire. Je frissonne presque en savourant ma victoire.

(La suite la semaine prochaine)

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FEU DE L'ACIER, NÉANT GLACÉ (POUR MENEUR - 3/3 - par Rafael)



N°221 – 7 JUILLET 12021

Et du coup, ce numéro du Chagar Enchaîné contient la suite du précédent.

(NDLR : Est-ce que quelqu'un peut vérifier si on peut faire plus basique et naze comme édito ? Juste pour savoir)

(NDLA : Dans tous les cas, je m'en fous, c'est strictement exact, et factuellement inattaquable)

(NDLR : Mais... attends, il se fiche de nous là ? C'est pas honnête à ce niveau !)

(NDLA : Les arguments précédents restent encore strictement valables. Rien à ajouter de mon côté.)

(NDLR : Mais...)

Le Porteur de Sheverd lève une main pour interpellé un serveur. Hélia lui saisit le poignet et le rabat sur la table. Bougna, étonné, ne sait pas comment réagir. Hélia non plus en fait. Je lui ai juste ordonné de bloquer la commande. De nous laisser tranquille. De ne pas accepter d'alcool ni de drogue ce soir. Les deux Porteurs se demandent comment va tourner la situation. Ils sont soumis à deux créatures étranges de métal et de pensée. Nous les rendons tout-puissants. Nous les rendons dépendants. Et pour l'heure, ils ne comprennent rien à ce qui se passe.

— [Inutile de stresser Bou' et Hélia. Laissons-les s'amuser, et causons.]

— [Ok. Mais ni épices bizarres ni coup fourré. Ce coup-ci, tu me racontes tout.]

— [Tout. Je crois que tu en espères un peu trop, rien qu'à entendre ce mot.]

— [Ma question est pourtant simple : d'où est-ce qu'on vient ? C'est quoi le Néant en réalité. Et qu'est ce qu'on fiche ici, au juste ?]

Il prend un instant pour composer ses explications. Le métal réfléchit vite. Il sait où il va, ce qu'il veut. On n'a pas besoin de fouiller les méandres d'une cervelle amollie pour chercher les mots. Nous sommes les mots. Alors quand une pause prend plus d'une seconde entre deux Armes, il n'y a pas beaucoup d'explications possibles : soit tu fais une pause dramatique, soit tu bricoles un mensonge bien tordu.

Là, c'est autre chose. Il assemble un discours qu'il a déjà répété plusieurs fois. Comme si c'était une sorte de passage obligé. Je ne suis pas la première à l'écouter, et sûrement pas la dernière. Je sens le poids de ses mots, mais aussi leur nature particulière. Il tient son Porteur loin de la discussion. Nous sommes entre Armes. Entre Dieux. Je m'assure de la même frontière avec Hélia. Que la viande s'amuse de son côté. Que la poussière s'agite au sol. Ce soir, les Dieux parlent.



— [Je ne sais rien de la nature du Néant. Je n'ai pas de réponse à cette question, et ce n'est même pas de la mauvaise volonté. Je crois qu'il n'y a pas de réponse, parce que la question est mal posée. Le Néant... n'existe pas.]

De nouveau quelques secondes de pause. Je me demande un instant s'il se fiche de moi, mais je réalise qu'avec un début comme celui-ci, on peut partir dans plusieurs directions. Compris. Je précise mes pensées.

— [Ok. Dans ce cas, d'où viennent ces croyances sur le Néant, les liens, tout ça ?]

— [Personne ne le sait, à ma connaissance. C'est un système de pensée apparu il y a longtemps, avant même les premières Armes-Dieux. C'est une sorte de code assez simple. Avec une punition absolue – le Néant – et une récompense – une nouvelle vie après la mort, si tu suis certains préceptes...]

— [Attends. Quels préceptes ?]

— [Les liens sont un nom simple pour un principe simple. Si les gens se souviennent de toi et te pleurent, tu reviens. Si les gens maudissent ton nom entre leurs dents et te vouent au Néant, tu sombres. C'est d'une simplicité enfantine, mais c'est redoutablement efficace. Pas besoin de juge, d'autorité suprême ni de lois complexes. Tout le monde arrive à imaginer ça : un corps, le tien, suspendu au-dessus du vide. D'un côté, des cordes tendues reliées à tous ceux qui t'ont aimé, et pleurent ta disparition. De l'autre, des entailles dans chaque corde pour tous ceux qui t'ont maudit, détesté. Plus on t'a aimé, plus tu as été important, plus une corde est solide. Plus tu as été une ordure, plus l'entaille est profonde.]

Et à la fin, c'est l'équilibre qui joue. La gravité, la chute, sont une des premières choses qu'on apprend, et sans savoir comment ou pourquoi ça marche, on le constate chaque jour. C'est la meilleure manière d'expliquer ce qui serait ineffable autrement. Encore une fois, ni juge ni code. S'il y a assez de cordes, tu tiens. Sinon, le Néant. Simple. Évident. Définitif.]

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Cette fois-ci, c'est moi qui reste sans voix un instant.

— [C'est juste... faux ? Mais pourquoi ? Pourquoi raconter tout ça ?]

— [Déjà, ce n'est pas entièrement faux. Peut-être pas en tout cas. Mais pour commencer, nous ne leur avons rien raconté du tout. Ce sont leurs légendes. Leurs superstitions. Je te l'ai dit : tout cela existait avant notre arrivée. Et c'est un système plutôt vertueux en fait. Occupe-toi de ton prochain. Participe à la société. Essaie de laisser de bons souvenirs, ou au moins plus de bons que de mauvais. Les bonnes actions te vaudront un autre tour de piste. Les mauvaises mettent ton âme en danger.]

— [Mais puisque c'est faux, qu'est-ce...]

— [Non ! Ça nous n'en savons rien, justement. C'est une croyance humaine au départ, mais il se trouve que pour les Armes, le terme Néant évoque un souvenir bien réel.]

Je suis à deux doigts de demander de quoi il parle. Un frisson glacé me parcourt, et une image de ténèbres absolues menace de m'engloutir. J'ai entrouvert une porte vers ce souvenir. Le tout premier. Le vide. Le cauchemar.

Je n'y avais pas repensé depuis des jours. Ou juste une seconde, la nuit, quand tout était trop tranquille. L'avant... l'avant tout ça. Avant la vie. Avant moi.

— [À ton silence, je suppose que tu as situé de quoi je parle. Mais nous n'en parlerons pas, si tu le veux bien. Aucune Arme n'a envie de parler de ça. Y penser, simplement, est douloureux. J'avais une amie qui était persuadée que les Armes mineures, stupides et limitées, sont celles d'entre nous qui n'ont pas réussi à s'extirper complètement de ce cauchemar. Ou celles qui, s'en étant sorties, ont regardé en arrière et ont vu ce qui nous attendait là-bas.]

Et je confirme sans mal que je ne veux pas en parler non plus. Son histoire sur les mineures ressemble à une espèce de métaphore bizarre. Pourtant, quand je repense aux deux Armes mineures que nous avons croisées – faibles, lentes – je ne peux m'empêcher de penser que c'est la vérité. Ou un reflet bizarre de ce qui est arrivé.

Pas question de pousser là-dessus. Je relance, pour laisser le sujet derrière nous.

— [Donc, le Néant existe... ou au moins quelque chose qui y ressemble trop pour ne pas lui être apparenté. Quoi d'autres ? Les liens ? Les cosmes lointains ? Les mondes détruits en essayant de nous incarner, jusqu'à trouver Tanæphis et le métal ?]

— [Sur tout cela, tu en sais autant que moi. Autant qu'aucune Arme que j'ai croisée.]

Ces histoires datent du temps des toutes premières Armes incarnées, et depuis, chaque Arme-Dieu les a trouvées là, déjà dans la tête de son Porteur. Soit les premières d'entre nous en savaient plus, soit elles ont dû inventer des mensonges pour expliquer ce qu'elles étaient, et elles se sont bien débrouillées. Pour nous, le résultat est le même. Les hommes « savent » ce que nous sommes. Ça les effraie, ça les excite, et ça répond aux questions qu'ils se posent. Pas besoin de les détromper.

Pour trouver une meilleure réponse, il faudrait regarder de l'autre côté du cauchemar. De l'autre côté du vide. Pour ma part, je n'ai jamais réussi à faire ce pas. Je n'ai jamais eu vraiment envie de savoir. Ou peut-être vaguement envie, mais jamais réellement besoin.

Tout à l'heure, je te parlais du Néant vu du point de vue humain, avec le gouffre, le vide et les liens. Je suppose qu'un homme pourrait théoriser que les liens sont une réalité, une force tangible. Dans ce cas, il pourrait avancer vers un précipice, et faire un pas dans le vide en comptant sur ses amis, ses parents, sur le bien qu'il a fait pour l'aider à flotter et traverser le gouffre. De la même façon, je pense qu'une Arme pourrait décider de regarder en arrière, et compter sur sa volonté, sa puissance, pour tenir en respect ce qui attend là-bas.]

Un instant de silence...

— [Mais à la fin, je parie la note de ce soir, qu'on aurait une flaque moite sur les rochers en contrebas, et une Arme mineure, folle ou inerte. Rien de plus, rien de mieux.]

— [Tu crois vraiment à cette histoire sur les Armes mineures ? Quelles viendraient de là ?]

— [Je trouve l'idée poétique. Ça leur donne un côté pathétique et tragique. Bien mieux que si elles étaient « juste » des attardées, des ratés dans une machinerie céleste détraquée.]

Enfin voilà, mon amie. Tu sais tout. Nous sommes des Dieux tout-puissants dans un univers sans logique, sans véritable explication. Nous voguons sur un continent déchainé, de corps en corps, de mains en mains. Nous mentons à nos Porteurs. Nous mentons à nos sœurs. Nous nous mentons à nous-mêmes.

Nous passons notre temps à mentir, à tuer, à hurler et à boire, pour fuir un cauchemar donc nous ne savons rien.

Et maintenant, rappelle la serveuse s'il te plaît...]



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°222 - 21 JUILLET 2021

Tout va bien.

C'est les vacances.

On a nos pass, et tout est tranquille au Studio BadButa. Pas un bruit, pas un soucis, pas de mauvaise onde.

C'est trop beau...

Ca va pas durer...

...

Profitons.

Enjoy.

LE POISON DE RIMAAS (POUR MENEUR - par Rafael)

Petit retour aux caves de l'institut Dame-Mirebelle, pour se poser la question de quelle Arme peut être assez horrible, assez dingue, pour se retrouver dans ces geôles. C'est vrai après tout : puisque des dangers publics comme Anathos ou Tangorogrim sont en liberté, pourquoi y aurait-il des cas à part ?

On a déjà vu que s'attaquer directement à l'Empire est un bon moyen. Maintenant, voyons l'autre solution optimum. Mieux que la folie furieuse, ou la rage meurtrière. Il suffit d'être à la fois trop efficace et trop passionné. Petit portrait d'une Arme pas si méchante, au fond, mais pas forcément compatible avec la survie de l'Humanité...

Rimaas

L'Arme-dieu connue à l'institut sous le nom de Rimaas est un poignard au look assez particulier. Une lame massive, plus couteau de chasse qu'élégante dague de combat, et une poignée lourde, faite pour une main solide.

Mais on est surtout marqué par la texture et l'odeur, puisque l'Arme est entièrement recouverte de chairs putrides et d'une peau grumeleuse, décorée de bubons, de cicatrices, et de taches inquiétantes. En fait, seul le fil saillant permet d'apercevoir le métal bleu de la lame. Pareillement, ce sont des percées d'os et de bois dur, aigu, qui donnent une idée de l'apparence de la poignée, qui ressemble surtout à une main torse, repliée sur elle-même, ou à un sabot d'animal brisé et tordu. Cela dépend surtout de l'imagination du spectateur, et de sa résistance à la nausée.

Comme si ça ne suffisait pas, il y a ce tentacule. Une sorte de truc épais et mal fichu, entre muscle à vif et membre déchiré. Il saille de la lame, un peu au dessus de la poignée, et fait office de protection, de pseudopode, et de truc incongru et vaguement gênant. Comme s'il en manquait.

Et j'ai failli oublier le dard. C'est logique d'ailleurs : ce n'est pas le truc le plus visible, et les trucs visibles, écœurants, ne manquent pas. Mais il y a un dard. Une pointe d'os et de cartilage, nichée au bout du tentacule comme une surprise horrible.

L'un des grands jeux de Rimaas, c'était de demander à son Porteur de la laisser traîner sur un banc à côté de lui. Ou au sol au feu de camp. En tout cas, de la négliger un peu, comme le font les mauvais Porteurs débutants. Elle de son côté, guettait à l'oreille, ou du coin de l'œil de son ami du moment, les filous, les salopards et autres apprenti-Porteurs persuadés de pouvoir devenir un demi-Dieu en chipant une Arme comme on vole une bourse.

En récompense, elle les piquait comme un horrible scorpion sadique.

Parce que oui, en plus de la chair putride, des morceaux d'os étranges, de l'odeur, du pseudopode et du dard, Rimaas est évidemment dotée de poison. Un venin donc, techniquement, mais on n'est pas là pour un cours de biologie. On parlera plutôt de poison par la suite. Vous comprendrez vite pourquoi. Oh oui. Vous comprendrez.

Un goût certain pour la mort

Fixons une chose toute simple. Rimaas n'est pas une folle sadique comme les gens de la Mort Carmin, ou une boule de haine stupide comme les nazillons de l'Ordre nouveau. Non. Simplement, elle s'est vite découverte une passion pour la sensation de la chair sous son dard. Piquer lui procure un plaisir simple et pur, presque physique, ce qui est rarissime pour une Arme. D'autant que ce plaisir lui vient de son propre corps, sans le besoin permanent d'une interface mortelle. Cette exception la rendit fière, immensément fière, et peut-être un peu bizarre, dès le début.

Puis après quelques années, elle se découvrit un nouveau pouvoir. Un jour, alors quelle piquait un adversaire de son Porteur à la main en plein combat, elle eut l'impression qu'elle lui crachait à la face. Elle venait de développer son poison.

Participer, commenter, questionner !

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

Número réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



À partir de ce jour, elle s'adonna de plus en plus à son petit plaisir, piquant au combat comme en dehors, les ennemis sans remords et les quidams quand elle était privée de son shoot trop longtemps. Et enfin, elle y prit tant de plaisir, que même ses compagnons de route ne furent plus hors d'atteinte. Elle piqua plusieurs Porteurs avec qui elle était en affaire, et fut finalement contrainte à la solitude.

Vous connaissez l'histoire de la grenouille et du scorpion, qui doivent passer une rivière ? Dans cette histoire, soyez en sûr : Rimaas pique tout le monde. La grenouille, le scorpion, mais aussi la rivière, juste au cas où.

Parce que Rimaas a un secret : quand elle dit sentir la piqûre du dard, beaucoup de gens la croient folle, mais ça ne s'arrête pas là. Une fois sa cible empoisonnée, Rimaas la sent, elle aussi. Un peu comme un autre Porteur, fou de douleur et de tension. Ça ne dure qu'un petit moment, mais c'est un rapport presque aussi intime qu'avec son propre sac-à-viande, et plein de tourments si délicieux...

Dernière étape avant l'apocalypse

Une Arme passionnée par le meurtre c'est une chose, mais de là à parler d'Apocalypse, vous seriez en droit de m'accuser d'outrance. Ce serait justifié, si Rimaas n'avait pas découvert un dernier aspect de son pouvoir. Une évolution exotique et horrible, qui justifie mes envolées lyriques, et explique sa présence à l'institut.

Une nuit, alors que Rimaas dévalisait une ferme-relais au bords de la voie du sud, elle eut des mots avec sa Porteuse. L'Arme n'avait piqué personne de la semaine, et lorsqu'elle suggéra de piquer la femme du bougeard du relais, qui trainait justement dehors. La Porteuse, à qui la femme avait offert le repas, refusa. Le ton monta, la discussion s'envenima – pouf pouf – et finalement Rimaas fit ce qu'elle n'avait jamais fait jusque là.

Elle piqua sa Porteuse.

Et ce fut la nuit la plus terrifiante et la plus magique de son existence.

La Porteuse hurla et se tordit au sol. Mieux et plus lascivement qu'aucune victime. Et Rimaas sentit chaque crampe, chaque soubresaut, chaque rupture.

Puis elle se mit à vomir et tousser.

Et le moindre de ses miasmes était un poison violent. Sa bile était un acide, et ses expirations des nuées putrides chargées de mort.

La femme du bougeard courut pour la secourir. Elle appelait à l'aide en s'agenouillant près de la Porteuse hurlante. Elle était morte avant de toucher le sol.

Puis les fils de la femme, accourus pour l'aider.

Et les clients d'une chambre donnant sur la cour.

Et quand le vent se leva, ce fut l'hécatombe.

Les chevaux dans l'écurie, et les apprentis du palefrenier qui dormaient là, dans la paille. Et Rimaas sentit chacun d'eux se tordre et s'éteindre.

Les clients en rogne, qui avaient ouvert les volets et demandaient quels étaient ces cris. Elle apprenait peu à peu à les séparer, à savourer chaque mort, hors du bouillonnement du poison.

Les gens dans les couloirs, fuyant le chaos, inconscients qu'une bouffée d'air avait suffi à les condamner. Elle sentit chaque mort. Chaque dernier souffle.

Elle sentit tout cela, comme si elle y était. Les gens qui souffraient, et ceux qui maudissaient le sort. Ceux qui croyaient comprendre ce qui se passait, et ceux qui voulaient juste vivre, juste un peu plus. C'était son expérience. Elle était eux tous.

Et elle sombra dans une torpeur bienheureuse.

Quelques pas vers la fin

Personne, en réalité, n'a entendu parler de Rimaas après cela. Et personne ne connaît son secret et sa responsabilité dans ce massacre.

Personne ne sait non plus qu'un hameau des bordures du bois Marné disparut en une seule nuit, un ou deux mois plus tard. Au soir, il y avait le Retût, une communauté de dizaines de familles, quelques solitaires et quelques commerces ; au matin, des cadavres tordus de douleur et des traces de combats. On ne comprit jamais qui avait combattu qui. Eux n'ont plus d'ailleurs n'avaient rien compris. On brûla finalement le hameau entier et celui qui trouva Rimaas, un loufiat de bas-étages, se tut soigneusement et fuit sans demander son reste.

Il était peut-être parmi les cadavres de Castel-au-Blan, quelques mois plus tard. Une localité discrète mais prospère d'une paire de milliers d'âmes, au bord de la Wilkes, le long de la route des épices. Ce fut longtemps un jalon de la route de Pôle, avant d'arriver à la Perrière.

Aujourd'hui, ce n'est qu'un piton levé vers le ciel, avec un village en ruine à ses pieds. On parle de malédiction elfe liée au vieux manoir blanc, et de hurlements à glacer le sang, entendus jusqu'à Bourg-les-carpines, plus au nord. Les sons portent loin sur l'eau calme du fleuve. L'imagination plus loin encore.

Personne ne connaît le bois Marné par là bas, et personne ne fit le rapprochement avec le Retût. Malheureusement.

La fin

Rimaas arriva à Pôle un matin, et piqua un tire-laine en remontant la Voie du désert vers le vieux camp. Juste pour se détendre. Lâcher un peu de pression.

Chaque jour, elle marcha, parcouru les quartiers, explorant la ville, savourant l'activité grouillante de la capitale du monde.

Elle parla à des érudits, des sages, et s'assura que Pôle était bien ce dont elle avait toujours entendu parler. La plus sage des cités. La plus exotique. La plus grande de toutes. La plus vivante.

Et un matin, elle se présenta devant une érudite, Dame Salisie de Bonté-de-Lustres, aussi connue comme la « directrice de Bonté », à l'institut.

Sa Porteuse était une jeune esclave thunk, jolie mais fragile, et apparemment terrifiée par son Arme.

— Elle est désolée, madame. Elle ne sait pas comment faire, mais elle dit qu'il faut vraiment l'aider.

Elle dit qu'elle ne veut pas, mais qu'elle le refera forcément. Elle dit que c'est trop agréable, et je sens qu'elle dit vrai madame. Elle parle de tuer des tas de gens et de me tuer moi aussi pour ça, et malgré tout... ça me fait envie madame. C'est bon à ce point !

Elle dit qu'elle est désolée d'être là. Que ça ne se fait pas.

Mais qu'elle sait qui vous êtes.

Elle dit qu'elle sait des tas de choses parce qu'elle a eu des tas de Porteurs.

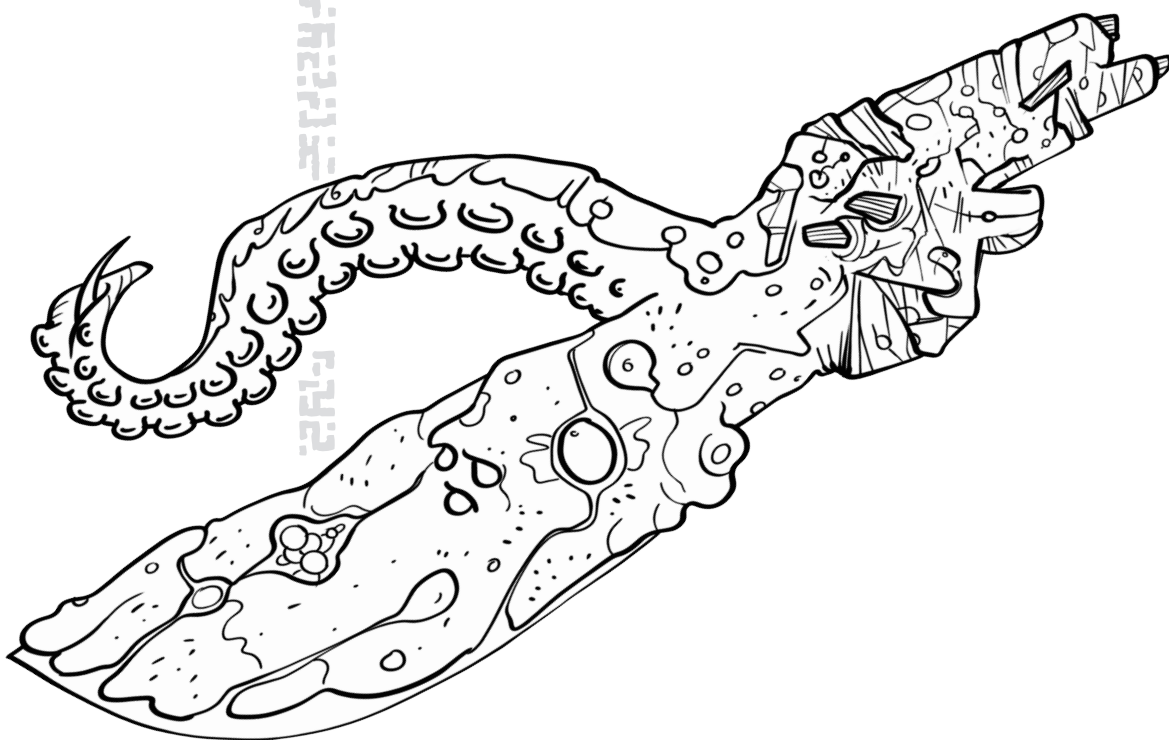
Des centaines. En même temps.

Et qu'avec tout ceux-là, toutes les rumeurs et les certitudes, tout ce savoir et tous ces esprits, elle a su où vous trouver.

Elle dit qu'elle vous expliquera tout. Que vous devez la tenir à l'écart du monde, et quelle vous racontera des choses en échange.

Si vous faites ça, elle vous sera redevable à jamais.

Et sinon, elle tuera plus de gens en un seul jour que les elfes n'en ont tués pendant tout leur règne.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

EXPRESSIONS, IDIOMATISMES ET US DIVERS (1/4 par Rafael)

Ce Chagar vous propose un florilège d'expressions idiomaticques ou référencées, issues des cultures de Tanæphis. Chaque expression est accompagnée d'exemples d'usages et d'une explication complète de son – ou ses – sens.

Article « culturel » oblige, nous vous offrons aussi une explication de l'origine de l'expression. Si ce n'est pas possible, nous ferons quelques suppositions soutenues avec hauteur, comme si nous avions la réponse. Car ce n'est pas parce qu'on ne sait pas un truc, qu'on doit se priver d'en causer...

DU CÔTÉ DE PÔLE...

Aller du pont au palais

→ *Se dit d'un chemin extrêmement long, tortueux ou incompréhensible.*

L'expression correspond au chemin prévu pour relier le pont du port de Pôle au palais impérial. L'impératrice de l'époque, plus paranoïaque qu'un premier fils Bathras dans une fratrie de douze, souhaitait que l'on ne puisse pas amener une troupe par ce biais jusqu'à sa porte. Les voies furent donc redessinées, pour rendre ce chemin aussi impraticable, complexe et tordu que possible.

Aucun Empereur n'a jamais annulé cette décision - cela ne se fait pas, afin de ne pas créer un précédent dangereux ; le trône est infaillible, en général, point final. Toutefois, les polars ont vite commencé à rectifier la décision en douce, les quartiers ouvrant de nouvelles portes discrètes, et dégageant de nouvelles voies. Aujourd'hui, ce chemin est tout aussi simple et praticable qu'un autre. De toute façon, à Pôle, « simple et praticable » reste des concepts extrêmement relatifs...

- *Humbert, file au petit marché me prendre un poisson pour ce soir !*
- *Mais mère ! Le petit marché ? C'est presque du pont au palais !*
- *Je peux te faire passer un mur ou deux à coups de pied au cul, si ca t'avance ?*

Être comme les jumeaux de Guère

→ *Avoir des mots ou couper les ponts, entre amis ou au sein d'une famille.*

Les jumeaux de Guère de cette expression étaient Andrien et Alessindre Huis de Guère-et-Cordelierres-l'Escadre de Perrière. Heureusement, l'expression nous fait grâce du nom complet, ce qui arrange tout le monde, soyons franc.

Andrien commença les hostilités dès sa naissance en assassinant sa mère, probablement sans malice, mais vu la suite, je ne parierais pas. Alessindre, attaché à sa maman, le pris mal, et martyrisa son petit frère, plus qu'il n'est permis. Andrien atteint l'âge adulte, borgne – à cause d'un coup « malheureux » de son aîné – et boiteux à cause d'une chute dans un escalier, sans témoin évidemment. Le père, las de ces gamineries, envoya Alessindre auprès d'un ami Bathras pour en faire un courtisan avisé, et poussa Andrien dans ses études – ce qui change de l'escalier. Avec l'un aux palais, et l'autre aux universités, papounet comptait avoir un peu de paix entre les deux frères. Ou un peu de distance, à défaut.

Quand Alessindre revint, c'est avec une adorable jeune épouse. L'ami Bathras avait profité de l'occasion pour lui présenter sa fille, et conclure ainsi une alliance un peu forcée avec les De Guère. Alessindre, amoureux fou, faillit oublier la bisbille avec son frère. La naissance de son premier fils, portrait craché du-dit frère, et la livraison d'une cargaison de cornes de bœufs au matin de la naissance, fit reflleurir la guerre fratricide.

L'histoire dura dix ans de plus, et se termina par l'empoisonnement de la famille complète d'Andrien, la répudiation d'Alessindre par son père, et son exil dans l'Ouest. Les auteurs comiques, et un ou deux tragédiens se repaissent encore, un siècle plus tard de cette histoire, et ont mis cette expression à l'honneur.

- *Mais maman ! C'est elle qui a commencé ! J'ai rien fait moi !*
- *Vous n'allez pas me refaire les jumeaux De Guère ! Fais un bisou à ta petite sœur. Et toi, sale peste, si tu le mords encore, je te rouste. On dirait une furie des plaines, celle-ci !*

N°223 – 04 AOUT 12021

Un Chagar Enchaîné estival, muy calor, avec 100% de fun et de soleil en plus ! Mille anecdotes culturelles désopilantes, des gags rigolos comme s'il en pleuvait, et du [Stop !]

...

Ok, on avoue...

Ceci est un Chagar facile, avec surtout 100% de flemme pour trouver un sujet et pas le courage de rattaquer la campagne avec la chaleur qui monte en flèche un jour sur deux, et des trombes d'eau le lendemain.

Donc voila : un Chagar avec un sujet pour estivant fatigué, digne d'un numéro de VSD piqué sur une table de salle d'attente.

Et vous savez le pire ?

On n'a pas vraiment honte de nous...

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.





Sentir le souffle de l'empereur

→ *Se prendre une engueulade sans pouvoir répondre.*

L'expression se comprend assez simplement. On imagine l'engueulant hurlant à deux centimètres du visage de l'engueulé, lui soufflant au nez sans retenue, et le-dit engueulé restant coi, n'osant pas répondre. Pas besoin de grandes explications.

Sauf que l'expression, employée sans distinction pour un patron criant sur un apprenti, un capitaine de péniche hurlant sur un moussaillon, ou une mère maquerelle glapissant sur un tendron, a eu un effet inattendu. C'est un peu à cause de cette formule familière que beaucoup de provinciaux imagine une Pôle bien trop petite, bien en deçà de la réalité, où il serait courant de croiser l'Empereur et de se prendre « facilement » une avoinée par son auguste personne.

- *J'ai recompté trois fois. Sept poules et trente poussins. Il en manque trois.*

- *Quand papa va rentrer, tu vas sentir le souffle de l'Empereur, garanti p'tit frère. Je te l'avais dit que c'était une connerie : les chiens de bergers, ok, mais un chat pour garder les poules, ça ne peut PAS bien finir.*

Sentir le souffle de l'Impératrice

→ *Se dit quand une odeur fétide flotte dans l'air et que personne ne se dénonce.*

Dérivé sans aucun doute de l'expression précédente, le vent de l'Impératrice est pourtant d'une toute autre nature. Le vent de l'Empereur, est impétueux, violent et tonitrueux. Celui de l'Impératrice est traître, silencieux, mais mortel comme l'épice du cocu de Sharcot.

En gros, dès qu'un pet est lâché dans l'Empire, que tous les gens présents le savent, se regardent en douce, que le chien s'enfuit en gémissant d'horreur, que les yeux vous piquent et que les plantes meurent dans leur pots, mais que personne n'a le bon goût de prendre l'air contrit, c'est le vent de l'Impératrice.

Notez que l'expression est nettement connotée « peuple », et rarement utilisée dans la haute société. En effet, de nombreuses impératrices n'apprécient pas du tout cette formule, et autant éviter de fâcher quelqu'un qui a une armée de servants armés sous ses ordres. En revanche, dans les quartiers modestes, on ne se gêne pas, et l'expression est presque aussi courante que les mauvaises odeurs.

- *Houla, quelqu'un ouvre un fenêtre ! Tout de suite !*

- *Héhéhé... Quelqu'un a senti le souffle de l'Impératrice et a le nez trop raffiné ?*

- *Norbert, du côté de chez moi, on dit que celui qui rigole est sûrement la couronnée, alors ne frime pas et ouvre-moi cette foutue fenêtre !*

Se faire appeler Gaétan

→ *Être un incapable, ou un poissard absolu, ou très beau, ou trop grand, ou...*

Cette expression est un peu particulière, et très pénible en réalité.

Et par pénible, j'entend agaçante, emmerdante, vexante, et ce genre de choses.

En effet, ce n'est pas que personne ne sache ce qu'elle signifie ; c'est même exactement le contraire. Tout le monde le sait très bien, mieux que vous en fait, et surtout, bien mieux que les idiots du quartier d'à côté.

Voilà, c'est ça le souci : chaque quartier a sa propre version, sa propre signification, et peut le prouver grâce à une histoire bizarre et tordue, évidemment locale et pittoresque. Parfois, il faut passer un mur pour que le sens de l'expression change, mais souvent traverser une rue suffit. Et si deux personnes d'une même famille, assises à la même table, ne parviennent pas à tomber d'accord, cela n'étonnera personne.

Dans le port, on dit qu'un ouvrier va se faire appeler Gaétan s'il casse des marchandises, pour dire qu'il va se faire virer, d'après un certain Gaétan légendaire, incapable de garder un emploi.

Aux universités d'art, se faire appeler Gaétan équivaut à avoir du succès avec les filles, d'après Gaétan de Burs, célèbre amant et poète, dont les filles invoquaient le nom, le plus souvent plusieurs fois de suite et en haletant.

Du côté de la Pente des tisserands, on parle d'appeler Gaétan les demoiselles aux mœurs un peu légères. Et oui, ce sont juste et spécifiquement les filles. Cette version est réellement bizarre, et le Gaétan en question n'est pas facile à imaginer.

En bref, n'employez pas cette expression. C'est une plaie, qui ne peut que provoquer des quiproquo à la con. Et de toute façon, qui s'appelle encore Gaétan, de nos jours ?

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

EXPRESSIONS, IDIOMATISMES ET US DIVERS (2/4 par Rafael)

Vous avez lu l'introduction du Chagar #223 ? Tout pareil kif-kif.

Série d'expressions idiomatiques + culture + exemples + explication du / des sens.

N°224 - 11 AOUT 12021

[NDLR] Mais, c'est pas une semaine paire ? Pourquoi y'a un Chagar, là ?

[NDA] Si. Mais y'a.

[NDLR] Ok. Super précis en plus cette explication. Tu développes un peu ou on dit qu'on s'en fout ?

[NDA] La semaine dernière c'était un truc tout petit, tout ridicule, limite pas un « vrai » Chagar. Alors, du coup, j'en refais un, là.

[NDLR] Cool. Et celui-ci est sur quoi du coup ?

[NDA] La même chose.

[NDLR] ...

[NDA] ...

[NDLR] Je te hais TELLEMENT...

AU LEVANT...

Une tête de chèvre de lone

→ Être très sérieusement amoché, fatigué ou meurtri.

Celle-ci est assez simple à comprendre, si on se souvient que les jeux traditionnels de Roule-bouc⁽¹⁾ ont généralement lieu le sati et le sabet⁽²⁾. Lorsqu'un collègue ou un ami se pointe avec le pif en sang, la tête enflée ou l'air plus éteint qu'une flaque de chandelle, le comparer à une chèvre sortant d'un week-end compliqué est assez naturel.

À Pôle, l'équivalent serait de parler d'une « putain après la semaine des vertus ». Cette semaine est un événement traditionnel des universités, fêtant la fin des examens annuels. Effectivement les prostitués y jouent un rôle important et finissent la semaine sur les rotules.

Il y a deux ans, un ambassadeur s'emmêla les pinces entre ces expressions, et fit remarquer à une noble dame qu'elle avait l'air « d'une chèvre après la semaine des vertus ». Cela aurait pu finir en incident diplomatique gravissime, si toute l'assistance n'avait éclaté de rire.

– Mon fils est rentré de l'école avec une tête de chèvre de lone. Je ne sais pas si c'est un camarade ou le professeur. J'attends qu'il recause sans cracher de dents, et j'avise.

Un plan de Falaise

→ Une organisation ou des prévisions absolument lamentables.

La ville de Falaise est située à l'extrême sud des plaines de la Kiine Maud. Elle est au bout de la route menant à Glassud, et c'est un port sur la Roxeane. Autant dire que c'est une cité importante et un lieu essentiel pour l'Hégémone. Pourtant, si vous proposez un plan idiot à vos camarades, ou si vos prévisions sur une situation s'avèrent complètement à côté de la plaque, on vous accusera aussitôt d'avoir conçu « un plan de Falaise ». Bizarre comme expression pour une cité aussi riche et connue, mais totalement explicable. Tellement explicable, en fait qu'il y a deux explications, une communément admise, et une plus discrète mais tout à fait valable.

Pour commencer, Falaise fut longtemps en concurrence avec Glassud pour servir de point central au commandement des légions. Plus centrale, plus ancienne, et plus grande à la fondation de l'Hégémone, elle ne dut qu'au hasard de se voir priver de cette charge. Une rumeur fit pourtant retomber la responsabilité de ce hasard sur les épaules du commandement militaire de Falaise, soi-disant incompetent. Les histoires enflèrent, et les officiers supérieurs de la ville devinrent dans l'imaginaire collectif des pieds nickelés inepes. L'expression serait née alors, et serait restée...

Deuxième possibilité : Falaise a une tradition assez ancienne d'autonomie et d'individualisme. Ce n'est pas très compatible avec un mastodonte comme l'Hégémone, mais les gens du coin sont assez doués pour tirer le meilleur d'une situation compliquée. Après tout, Falaise est une des cités Ségions originales, et après avoir contribué à fonder l'Empire, elle a négocié le virage vorozion sans trop de dégâts. Peu de centres urbains dans l'Hégémone peuvent en dire autant.

Aujourd'hui, Falaise est un des lieux où les grandes guildes fleurissent, et bizarrement, l'administration des légistes et celle des légions se retrouvent ici avec une réputation qui limite sa portée et son efficacité. De là à imaginer que c'est l'un des moyens mis en place pour faciliter le travail des guildes, limiter les entraves administratives, et garder le monstre légiste à sa place, à coup de communication soigneuse et discrète...

– Trente gars, deux gardes à chaque porte, deux Porteurs dans la troupe, et tu proposes de se pointer déguisés en gonzesses ?! Mais c'est un foutu plan de Falaise. Comme ça, en plus de se faire maraver la tête, si on se fait chopper, on va aussi de se faire aérer le fondement !

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Une personnalité de 101

→ *Quelqu'un de désespérément banal, passe-partout, sans originalité.*

Le formulaire 101 est le document à remplir quand on postule à une charge, un emploi légiste ou péri-légiste, ou un office hégémonique élu.

C'est en réalité le point de départ de multiples complications administratives. Une fois le document certifié ad.up.n°sum.101⁽³⁾ dûment complété, vous devrez y ajouter une foule de suppléments selon votre cas. Origine sociale, carrière, antécédents, activités mondaines ou talents, événements tragiques ou heureux, tout, absolument tout provoque et exige un feuillet annexe, un bordereau ou un justificatif.

Et c'est exactement là que se cache la signification de cette expression. Avoir une personnalité de 101 – sous-entendu de 101 seul, en une seule et lamentable page – c'est n'avoir rien à raconter, aucune originalité, aucune histoire digne de gâcher un bout de papier pour la consigner ou juste la citer. Être un 101, c'est être un monsieur tout le monde, mais avec excès. Vous êtes banal, mais lamentablement et violemment. Vous n'êtes pas juste dépourvu d'intérêt, vous êtes puissamment et absolument fade.

– *Tu as rencontré le nouveau galant de Marussia ? Ton avis ?*

– *Belle gueule, joli popotin, mais aussi futé qu'une grenouille. C'est un 101 bien propre, sans une page de plus. Celui-ci, si le papa n'était pas guildien et riche, Marussia l'aurait goûté, mâchonné, et recraché au fossé. Ou alors, c'est le coup du siècle. C'est possible aussi.*

Et le chevalier ?

→ *Exprime un doute méfiant, voire l'incrédulité.*

Celle-ci est facile à expliquer et devrait parler à tout le monde. « *Et le chevalier ?* » est la formule que tout le monde lâche d'un ton moqueur ou agressif, en entendant un mensonge grossier ou une affirmation ridicule.

L'équivalent moderne serait « *Et mon cul c'est du poulet ?* ». Sauf que l'expression est trop populaire, et nettement trop connotée « dérigione ». Elle est effectivement employée à Pôle, mais aussi dans l'Ouest ou dans les terres alwegs. Ne cherchez pas, le racisme ça ne s'explique pas, et apparemment c'est voulu comme ça.

Du coup, les Vorozions ont cherché une formule équivalente – meilleure, cela va sans dire – et ont testé plusieurs versions, avec des succès... variés.

« *Et mon polac c'est une bête de course ?* » eut son petit succès, rapidement détrôné par « *Et le Conseiller honnête, il arrive quand ?* ». La seconde fut rapidement interdite – on se demande bien pourquoi. Il y eut même une période où l'on disait « *C'est comme l'histoire du légiste qui savait pas écrire, non ?* ». Amusant, vaguement, mais un peu longuet.

Puis, les gens se mirent à dire « *Et le chevalier ?* », en référence à une blague archi-connue de l'époque, dont cette formule était précisément la chute. La formule prit si bien qu'à la moindre bêtise, ou au moindre mensonge, « *Et le chevalier ?* » fusait, provoquant rires et moqueries.

La formule prit, et elle tient encore aujourd'hui, si bien que plus aucun cul n'est pris pour du poulet en terres voroziones, au grand soulagement de gallinacés perplexes devant cette expression étrange.

Conséquence inattendue : personne ne prenant la peine de raconter une blague dont la chute est dite et redite sans cesse, la blague en question est tombée dans l'oubli le plus total. Ainsi, personne ne sait ce que veut le chevalier, qui il est, ou qui pose cette fichue question.

Et ça, figurez-vous, ça m'énerve profondément.

(1) Chagar Enchaîné #217.

(2) La semaine tanaphéene et décrite en page 172 du livre de base, dans l'article sur le calendrier. Elle se compose, pour rappel, ainsi : lone, marsan, mercan, jati, veni, sati et sabet.

Si vous avez choisi de garder une semaine « normale » – c'est votre droit, je juge pas – utilisez simplement une version du genre « Une tête de chèvre du lundi ». Un peu moins joli à l'oreille, mais ça passe sans soucis.

(3) C'est le nom normal de la feuille standard. Tout le monde se contente généralement de l'appeler « le 101 », au soulagement général. Si un dangereux maniaque utilise le nom complet, méfiez-vous. Au mieux, vous êtes tombé sur un légiste passionné, un amoureux des documents, des fiches exactes et des registres bien tenus ; préparez-vous à des heures d'ennui et de patience. Au pire, vous avez éterné ou froissé un gratte-papier tatillon, et vous allez subir la vindicte lente, froide et méthodique d'un rond-de-cuir. Courage. Content de vous avoir connu.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

EXPRESSIONS, IDIOMATISMES ET US DIVERS (3/4 par Rafael)

Vous avez lu l'introduction du Chagar #223 ? Tout pareil kif-kif.

Série d'expressions idiomatiques + culture + exemples + explication du / des sens.

À L'OMBRE DE L'ORÉE...

Fiable comme un gars qui connaît les figues bleues

→ *Se dit d'un menteur invétéré, que ce soit un mythomane ou un imbécile.*

Le figuier est un arbre commun des jungles. Très commun. Parfois, on croirait presque c'est une mauvaise herbe, tellement on en trouve partout, de toutes formes et de tous aspects. C'est d'autant plus vrai que le figuier préférant les zones lumineuses, il se trouve essentiellement dans les secteurs où il est aussi possible de poser un village, et côtoie donc les hommes. D'ailleurs, les Gadhar ont trouvé des tas d'usages pour les figues : fruits frais, évidemment, mais aussi cuisine, rations, alcools, sucre. C'est simple : elle sert à tout, sauf à coucher avec. Mais puisqu'on est chez les Gadhar, la règle dite du Chagar #212⁽¹⁾ s'applique, et il y a sûrement une tribu où les pauvres figues servent essentiellement à un truc bien pervers.

Et les figues bleues me direz-vous ? Cette expression à l'origine perdue dans la nuit des Pères, désigne quelqu'un qui se croyant plus malin que tout le monde, prétend avoir goûté ou vu des figues bleues ; c'est en effet la seule couleur du nuancier pour laquelle on ne trouve pas de représentantes. Disons que la figue bleue est l'équivalent local du dahut. En moins montagnard et en plus sucré. D'ailleurs le fromage de lait de dahut aux figues bleues serait sûrement un régal.

– *Je vous assure Mademoiselle ! À Pôle, je suis un auteur reconnu et un proche de l'Empereur !*

– *Mais ouais. Et ici, t'es tellement paumé que tu appelles « mademoiselle » un chasseur parce qu'il a un beau cul et des cheveux longs. Tu m'as l'air d'un sacré cueilleur de figues bleues, toi...*

Des couleurs des couilles jusqu'au nez

→ *Être de bonne humeur, ou avoir l'air très heureux.*

Cette expression repose simplement sur le goût des Gadhar pour les peintures corporelles. Quand il entend cette formule, un Gadhar visualise tout de suite une personne chamarrée de taches et de traits vifs, de toutes les couleurs possibles. Le genre de mélange festif évoquant joie, rire et bonne humeur.

Cette expression commune des jungles passe beaucoup moins bien auprès des ambassadeurs, commerçants sérieux et autres explorateurs officiels. Ce n'est pas juste un manque de repères sur l'art corporel. Non ; c'est plutôt l'usage du mot « couilles » dès le début de la conversation. Allez savoir pourquoi, ça ne passe pas. Même les Dérigions, qui essaient pourtant de sortir les leurs aussi souvent que possible, jouent les effarouchés quand le mot vient trop tôt, sans prévenir, dans la discussion.

C'est d'autant plus dommage, que les Gadhar pensent rarement à mal. Le terme couilles désigne ici plutôt l'entrejambe que les testicules elles-mêmes. L'expression est d'ailleurs utilisée sans soucis pas les deux sexes, sans aucun problème. C'est ainsi qu'un commerçant Gadhar un peu éméché se permit il y a peu de déclarer à une noble dame d'Inaccessible qu'il était « heureux de la voir ainsi, avec des couleurs des couilles jusqu'au nez ». La dame crut à un compliment étrange sur sa robe, mais choquée par la remarque sur « ses couilles », ne parvint pas à empêcher le duel d'honneur qui suivit entre son amant et le commerçant. Une fois le calme rétabli, le Gadhar s'excusa pour le malentendu – et le meurtre du galant trop empressé – et finit la soirée en expliquant à l'assemblée toutes sortes d'expressions imagées et de proverbes plus ou moins imaginaires. C'est le bon côté des civilisés : mélangez un vague alibi culturel, un brin d'exotisme et des images un peu dégoûtantes, et ils gobent n'importe quoi...

– *Et bien mon fils, avec qui as-tu dormi hier soir ? C'est quoi ce sourire de crocodile qui a mangé le singe gras ? Tu as des couleurs partout des couilles au nez !*

(1) Pour la règle dite du « Chagar #212 », reportez-vous au Chagar #212. C'est bien pensé, n'est-ce pas ?

N°225 – 25 AOUT 12021

- Bientôt la rentrée. C'est l'occasion de relancer le taff et de rattaquer les chantiers un peu sensibles. Du coup, on fait quoi en premier ?

- (...)

- Tu réfléchis, ou bien ... ?

- (...)

- Sérieux, tu as un avis ? Au moins une préférence sur les priorités ?

- (...)

- Non... mais tu sais que tu es devant moi là, ? En live. On est autour d'une table. C'est pas un meeting Zoom où tu peux faire croire que c'est planté ou que ton micro est HS. À un moment, tu seras forcé de me répondre !

- (...)

- C'est ridicule. En plus, le boulot s'arrange un peu, là. Non ?

- (...)

- Bon. Du coup on mange quoi à midi ?

- On commande chi....

- AHAAH !

- Damned, il m'a eu...

(Sketch très approximatif offert par l'amical du « J'ai vraiment pas d'idée d'édito valable ce coup-ci » de Miquelet-les-Rombelles.)

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Entendre les singes

→ *Avoir mal à la tête.*

Voilà bien une expression simplissime. Même l'image est tout à fait compréhensible. Elle l'est, du moins, pour qui a entendu les cris stridents et tonitruants que peut pousser une bande de ces sales bestioles.

Du coup, les maux de tête, et en particulier ceux provoqués par l'abus d'alcool, sont collectivement attachés à cette image. C'est d'autant plus facile que l'expression peut être déclinée et modifiée pour exprimer la gradation voulue.

– *C'est dur ce matin. J'entends un peu les singes, là...*

→ Version de base, exprimant une gueule de bois tendre, qui passera avant midi.

– *Fermez tous vos gueules. J'entends déjà TOUS les putains de singes, et ça suffit BIEN !*

→ Version plus accentuée et expressive. Gageons que c'est un individu douillet, sensible, ou un sale connard de chef de tribu caractériel.

– *Quelqu'un aurait un épice ? J'ai un gros singe qui me chante sur le crâne, et je crois qu'il s'est arrêté pour chier dans ma bouche en montant s'installer. Plus JAMAIS de bière des palots.*

→ Lorsque que l'image devient sensible, figolée, on sait qu'on a affaire à un poète ou à un malheureux sincère cherchant la compassion de ses frères.

Changer le sens du bâton

→ *Tenter une approche différente pour convaincre ou manipuler.*

Cette formule vient d'un vieux proverbe des noirceurs : « *Pour convaincre dix hommes de travailler, il faut parfois dix bâtons différents, mais pour dix femmes, mon bâton fait l'affaire et il est bien content* ». Le proverbe, si ce n'est pas clair pour tout le monde, est une allusion graveleuse digne d'un Dérigion aviné en fin de soirée. En gros, tape sur les gars, séduit les femmes et tu seras le chef.

Le proverbe est heureusement tombé en désuétude, et la nouvelle version joue sur la même allusion (bâton/sexe) mais de façon un peu plus... fine.

Ici, le sous-texte invite à choisir entre séduction et manière forte, selon l'interlocuteur et le but recherché. Comme quoi, la langue s'adoucit naturellement et fini par...

Arrêtez de ricaner ! Ce n'était pas une allusion cette fois-ci !

– *Un dernier pour la route ?*

– *Houlà non ! Si je rentre encore à la hutte avec une tête de paresseux à l'endroit, je vais me faire jeter. Et tu connais Mahani. Pas moyen de la faire filer doux : elle se bat mieux que moi !*

– *Hé hé. Alors il faut changer le sens du bâton mon gars.*

– *C'est précisément le souci : avec ton alcool de banane à faire chanter les singes, le bâton, il ne garde pas le bon sens assez longtemps pour son goût, à ma Mahani...*



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

EXPRESSIONS, IDIOMATISMES ET US DIVERS (4/4 par Rafael)

Vous avez lu l'introduction du Chagar #223 ? Tout pareil kif-kif.

Série d'expressions idiomatiques + culture + exemples + explication du / des sens.

N°226 – 08 SEPTEMBRE 2021

Cette semaine, c'est la rentrée.
Sauf qu'on s'en cogne.
On n'est plus mômes.
Ni étudiants.
Ni profs. Pas fous. Les pauvres.
On n'a même pas de gosses.
Donc voilà.
On s'en bat les steaks de la rentrée.
Marrant ça, d'ailleurs.
« Bat les steaks ».
Ah oui, à propos :
On continue la série.
Vous savez, là, les expressions.
Voilà. Bonne semaine.
« Bat les steaks ».
Uh uh uh...

Outre Wilkes...

Du sable / un sable

→ *Un truc dégoûtant, gênant, ou une personne insupportable*

Cette expression trouve son origine dans le jargon des épiciers. Leur vocabulaire professionnel si vous préférez. Comme tant de termes exacts et précis de métiers, celui-ci a été entendu par un profane, mal compris, utilisé de travers pour briller devant quelqu'un d'encore moins doué. À présent, les épiciers grincent des dents à chaque fois qu'un parfait abruti essaie de le leur expliquer. Si vous avez un boulot un peu technique, vous connaissez cette torture. Ou si vous êtes une femme.

Pour en revenir aux « sables », il existe pour tous les mélanges des composants susceptibles de gêner les transformations, d'annuler les interactions. Ce sont les plaies des laboratoires et la terreur des assistants. Par exemple, la cannelle est un des parfums les plus en vogue à l'Ouest, et une base odorante pour de nombreux produits. Mais dans tout ce qui touche au muffin, c'est un réactif qui éteint et annule tout effet possible. Une fois le muffin préparé, solidifié, plus aucun soucis ; vous pouvez parfumer, sucrer et arroser le muffin de toute la cannelle du monde. Mais avant cela, une pincée de poudre peut faire tourner plusieurs tonnes de muffin liquide, et les transformer en une gelée putride sans aucun intérêt.

Du coup, l'expression – dans sa version civile – désigne toute chose, toute personne, susceptible de « gâcher ». Une maison laide dans une jolie rue ? Un sable. Une odeur bizarre qui poursuit un beau garçon ? Son sable personnel.

– *Je rentre de chez les ab Karouch. Leur fils nous à parlé de ses études pendant dix minutes, et j'ai cru que ça durait dix ans. On peut encore annuler leur invitation à la fête de ton père ? Sérieusement ! Ce mec est un vrai sable. Sans rire. Pitié !*

C'est de l'eau de la veille

→ *Une mauvaise odeur au départ, mais la saleté et la souillure par extension*

L'expression « l'eau de la veille », à en croire le précis de politesse élégante en vogue dans les médines bien fréquentées de Durville, désigne « l'odeur d'une eau oubliée dans un broc, croupie par une nuit trop chaude, incommodant les invités délicats ». En réalité, la plupart des gens comprennent facilement qu'on parle davantage d'urine.

C'est beau la délicatesse batranobane. Ça commence par inventer une expression pour dire « Ça pue la pisse, ici ! », et ensuite ça invente des périphrases et des mensonges longs comme un mois du bonheur sans copine, pour essayer de changer de sujet.

Le pire, en l'occurrence, c'est que l'expression a un peu trop bien marché, et que maintenant, beaucoup d'odeurs douteuses sont qualifiées ainsi. Si bien que depuis quelques dizaines d'années, la ménagère, le quidam moyen, et même le Batranoban éduqué voulant trop bien faire, considèrent qu'une eau ayant été tirée la veille n'est plus consommable. Sous un climat plus clément, ce serait simplement se compliquer la vie. Sous la chaleur écrasante et le soleil de plomb de la Nation, on frise le ridicule. Mais les porteurs d'eau, gestionnaires de fontaines et fournisseurs divers ne font rien pour rétablir un semblant de raison. Les affaires sont les affaires, après tout.

Notez que l'expression amuse et navre les Tareks, qui savent depuis l'enfance combien de temps se conserve l'eau, comment filtrer une réserve douteuse, et même au besoin, utiliser l'urine pour survivre. Crétiens de sédentaires, humides jusque derrière les yeux...

– *La « rue des rives » ? « Rue des eaux de la veille » plutôt, non ? Cet endroit sent comme l'étable à esclaves chez mon grand-père. Et un peu comme mon grand-père, en fait.*

– *Excusez-moi, mademoiselle ? C'est votre petit chien qui sent nettement l'eau de la veille, ou vous êtes juste très contente de me voir ?*

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Un air d'ambassadeur

→ Un air de salopard, de truqueur

Cela en dit tellement long sur l'esprit batranoban : à cause de l'occupation déri-gione et des nobles de Pôle en poste dans l'Ouest au titre d'envoyés de la couronne, le mot « ambassadeur » est encore une insulte infamante. Dire de quelqu'un qu'il a un air d'ambassadeur, c'est dire qu'il a le regard fuyant, le teint jaune, l'œil vicieux, de mauvaises manières, de sales intentions, et qu'il a peut-être piqué l'argenterie.

Soyons honnête, ce genre de racisme un peu stupide est courant après une occupation. Une fois l'adversaire reparti, cependant, on se calme. On assassine pour la forme les collabos notoires, quelques commerçants complaisants, et on tabasse discrètement les oubliés de la procédure officielle. Au début, on adapte les insultes, on fête la victoire en traînant l'ennemi d'hier dans la boue. Et doucement, on oublie. En une poignée de générations, on retrouve les insultes locales, plus immédiates, plus instinctives pour qui n'a pas vécu cette histoire là...

Mais pas là. Un millénaire depuis la conquête. Quatre siècles après la fin de l'occu-pation directe, on tient bon. Que voulez-vous, dans la Nation, on est fier de ses tradi-tions, de son passé, même de ses rancunes. Sur ça aussi, on est les meilleurs au monde.

– *Quand ce gars est entré au relais, on l'a tous pris en grippe. Trop beau, trop classe, trop souriant. Et cet air d'ambassadeur, nous matant comme s'il cherchait qui arnaquer en premier. Désolé on n'a pas réfléchi. On l'avait déjà dans le nez avant qu'il s'assoit. Il a pas passé la soirée.*

– *C'est couillon, il était vraiment sympa, et souriant, et marrant. Je devais le retrouver ici, et là, le retard con. Tant pis. Je dirai à sa famille qu'il n'est jamais arrivé.*

– *Ouais c'est con. Remarque, c'est un mal pour un bien : le poirier de Matus qui était en train de crever, tu sais ? Bah depuis qu'on l'a fourré en dessous, l'arbre a repris des couleurs. Comme quoi, un étranger, c'est toujours utile à la fin, hein ? Ah oui, non, pardon. Un copain, donc ?*

Une chèvre sur le siège

→ Une impossibilité ridicule

Cette expression là, presque plus personne ne la comprend. Ce qui n'empêche personne de l'utiliser, naturellement. En gros, on l'emploie pour parler d'un événement choquant, surprenant, mais indéniablement réel. Un exemple ?

– *Je te jure, dès l'entrée, on a failli le virer. Et là le gars, un loufiat mal fringué, l'air sale et louche, presque étranger quoi, nous sort une permis d'achat. Un truc pour six tonnelets de Venin rouge et deux de Voile des vierges. Comme ça, pouf, la chèvre sur le siège, direct. Personne a rien compris. Ça pue la corruption si haut que ça doit presque être légal, mais bon quand même !*

L'origine de l'expression est ancienne et à chercher chez les Tareks, où la chèvre est un animal méprisé, synonyme de saleté et de ville. Il faut aussi savoir que les sièges étaient alors rares chez les Tareks, les gens préférant utiliser leur selle au campement, ou des tapis de sol. Seul le chef de caravane avait traditionnellement un véritable siège, faisant office de trône en quelque sorte.

L'expression évoquait donc une chèvre – animal rare dans les caravanes – s'asseyant sur un siège – pareillement – et offensant du même coup un chef de caravane. Choquant n'est-il pas ? Une explication parfaitement claire donc, documentée et précise, mais historique, culturelle, et donc chiante comme la pluie. Du coup, personne ne se souvient de l'histoire. Navrant, logique, et diablement humain.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°227 – 22 SEPTEMBRE 2021

Rien de neuf, ni de très original à dire. Pour ne pas sombrer dans le banal, on évitera les sempiternelles blagues autour du fait de supprimer l'édito. Idem pour les dépressions en cours chez BadButa, ou les états médicaux (a)variés de certains.

Donc, privé des refuges coutumiers, on va se contenter de vous souhaiter une bonne quinzaine, en attendant la suite.

LE COMPLEXE DE L'ÉRUDIT (par Rafael)

Cet article aurait pu s'appeler autrement. Parmi les titres envisagés et les versions de travail, il y avait notamment « *Faites ce que je dis, pas ce que je fais* », « *Le vrai problème avec Bloodlust* » et « *Bad RPG making - A guide to my worst mistake* ».

Mais « *Le complexe de l'érudit* » est une bonne manière de nommer la chose. En gros, on va simplement discuter de ce que nous considérons comme l'un des atouts de Bloodlust Métal, et aussi comme sa pire faiblesse de conception. C'est aussi l'erreur que nous continuons à faire dans les trois-quarts des Chagars, et ce qui fait venir la majorité de nos lecteurs. Quitte à se flageller, autant vous taper un peu dessus, non ?

Donc parlons un peu info-dump massif, sur-glossaire et overdose de gras.

L'encyclopédisme comme fièvre bénigne du meneur

Partons d'un constat simple : Bloodlust Métal peut se résumer en quelques lignes. Jetez un œil sur la quatrième de couverture du livre de base. La colonne de gauche suffit à comprendre le ton, le thème et le style du jeu. En 178 mots.

Puis, pour avoir une idée un peu précise de ce que le jeu propose, sept pages d'intro suffisent. Quelques questions-réponses pour préciser les intentions, une poignée de vannes, les descriptions des peuples et un historique pour situer tout ça.

Et c'est tout. Le reste du livre n'est qu'un usage de loupes de plus en plus précises. Des détails, des descriptions, des tableaux, des gens et des Armes. Des cartes aussi, plus ou moins détaillées. Avec toujours l'envie d'en donner plus. Dans chaque description, une idée de scénario. Glisser des termes évocateurs sur le plan de Durville, mais vous laisser choisir la différence entre les médines blanches et rouges.

Sauf que...

L'encyclopédisme comme maladie aiguë de la table de jeu

Tous ces détails sont utiles, agréables à lire et à découvrir, et chacun apporte sa part de saveur à Tanæphis. Mais aucun n'est réellement nécessaire.

Dans le cadre d'un livre ou d'un film, une œuvre linéaire, ce genre de chose ne pose aucun souci. On amène chaque référence quand elle est utile, on joue avec – le principe set-up/pay-off – et on passe à la suite. Sauf que là, on parle JdR. Et idéalement, le jeu de rôle est joué. Pas simplement lu.

Donc pour être utile, chaque détail doit être intégré. Par tous.

Le bœuf de trait basique de la fantasy médiévale basique suffit pour les besoins d'évasion du joueur moyen. Ça change agréablement du véhicule à moteur, et les blagues à base de bouse sont rigolotes. Mais pour que le polac de Bloodlust s'impose à la table, il faut que les joueurs y trouvent leur intérêt.

Si ce n'est qu'un bœuf avec un nom différent, aucun intérêt. Le fait que ce soit en réalité un taquin n'y change presque rien. Mais ajoutez sa lenteur, sa bêtise, et sa lâcheté naturelle, et vous commencez à avoir une esquisse de truc utilisable. Maintenant, lancez un combat épique dans une ferme relais, avec des pouvoirs d'Armes impressionnants, tonnerre et flammes. Racontez la fuite des bestiaux de la ferme, les poules sautant partout, les bêlements des agneaux. Et pour finir, les polacs brisant la porte de leur étable, bondissant mollement en tous sens, et le plus gras de la bande commençant à essayer de grimper à l'abri, sur les épaules du beau Bjorn, PJ piorad toujours si fier de rappeler à tous sa grande taille.

Voilà. Le détail est devenu un véritable élément du monde. Une anecdote vivante. Grâce à vous, meneur, et à vos efforts. Parce que le Bloodlust Métal que nous avons écrit n'est pas un jeu de rôle. C'est juste un bouquin. Il ne devient un jeu de rôle que quand, après l'avoir lu et mis à votre sauce, vous le ressortez à vos joueurs. C'est votre charge d'opérer cette transformation. De prendre des trucs dans le fouillis que nous avons pondus, et d'en faire un tout cohérent pour vos joueurs.

Et soyons francs, on ne vous facilite pas la tâche. Je plaiderais volontiers l'erreur de jeunesse. Sauf que je ne suis plus si jeune, et à bien y regarder, c'est loin d'être fini.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



L'encyclopédisme comme cancer de l'auteur

Le souci avec la description d'un monde comme Tanæphis, c'est que c'est agréable à faire. Chaque détail donné, chaque anecdote racontée, est un petit plaisir. Tous donnent un petit rush de satisfaction immédiate. L'impression de pousser un peu plus loin la cohérence et la finesse de l'univers. Ayant longtemps joué à Bloodlust Classic avant d'en faire le remake, c'est aussi effroyablement facile dans notre cas.

Côté lecteur, le rush est presque aussi puissant. À chaque info découverte, on se sent plus en phase avec le monde. On le connaît mieux. Il devient plus vivant, plus réel. Star Wars, la Terre du Milieu, Barsaive ou Rokugan se servent des mêmes biais.

Pour le lecteur c'est un plaisir sans fin.

Pour le joueur, un piège terrifiant.

En effet, que se passe-t-il si vous ne connaissez pas tel ou tel élément ? D'un seul coup, tous les avantages narratifs de ces détails, tout le plaisir qu'ils proposent, deviennent autant de chausse-trappes.

Les joueurs ne comprennent rien à ce scénario ? Pourtant vous l'avez basé sur un élément parfaitement canon de l'univers (la note de bas de page n°3 du Chagar 703, « Accents locaux et erreurs de prononciations communes »). Sauf que, pas de chance, aucun joueur n'a lu ce texte, ou ne se rappelle du même détail obscur que vous.

Encore pire, que faire si la description que vous venez de donner ne colle pas avec celle tiré d'un texte quelconque ? Surtout que l'un de vos joueurs casse-bonbons se rappelle très bien ce texte, lui ! Des générations de meneurs de JRTM ont vécu cet instant horrible, où Tolkien « dans le texte » s'invite à la table pour les contredire.

Alors quoi ? Trop de détails tuent le détail ? On arrête les Chagars ? On retente Bloodlust Édition Lithium, en quarante pages, règles comprises ?

Un remède tellement con que ça pourrait être de l'homéopathie

Posons trois principes. Si vous êtes d'accord avec ces bases, et arrivez à les respecter vous-même, vous ne devriez pas avoir trop de soucis.

• **Les détails aident à décrire le monde. Il doivent amener des choses intéressantes, mais ne doivent jamais être essentiels.**

Cette première règle est surtout déclarative, mais c'est aussi un rappel utile au meneur de jeu. Une fois le monde décrit, ne changez pas les bases de ce que vous avez posé. Si vous avez une nouvelle idée qui change tout, libre à vous, mais ce n'est pas un détail. Décrivez la comme telle et donner lui l'importance qu'elle mérite.

Préciser, ajouter, embellir. Ok.

Modifier, redéfinir, changer l'essence ? Nope.

• **Les éléments d'une histoire doivent venir dans l'histoire. Importants ou secondaires, ils doivent apparaître dans cette histoire et ne pas venir de l'extérieur, même d'une source « officiel ».**

Ne considérez jamais un élément du monde comme posé et fixe si vous ne l'avez pas amené et décrit vous-même. Et même dans ce cas, ne le prenez pas pour acquis sans l'avoir vu comme tel en jeu. Si vous voulez que vos joueurs utilisent un élément particulier du monde pour résoudre tel ou tel aspect de votre scénario, amenez le naturellement en cours de jeu. Cela peut-être compliqué, et il faudra être fin pour ne pas le faire de façon trop évidente, mais si vos joueurs n'ont finalement pas connaissance de ce détail du monde, votre scénario finira dans l'eau.

En campagne, la même astuce peut servir, en posant à chaque scénario des bases pour la suite. Les détails appris scénario 1 servant dans le 3, et les infos pêchées dans le 4 éclairant les mystères du 2. Vous savez déjà faire ça avec les indices. Essayez avec les détails culturels et les bizarreries locales. Les mécanismes sont presque les mêmes et la satisfaction de créer un monde cohérent est incomparable.

• **Si un bug apparaît à la table, on le résout autour de la table, en équipe. Aucune autorité suprême, livre ou auteur, ne doit se mettre entre les joueurs et la partie.**

Celle-ci est spécialement dédiée à tous les gens qui voudraient citer le Chagar ou les textes de tel ou tel supplément pour contredire un meneur de jeu ou un autre joueur. Notre réponse est simple : nous avons tort. Je ne sais pas ce que le meneur a dit ou pourquoi, mais si vous devez vous référer à nous, vous avez un souci.

Nous sommes les pires juges possibles, car nous ne sommes pas autour de la table. Nous ne connaissons pas votre version de Tanæphis. Nous ne sommes donc pas des références viables, et le Chagar n'est qu'un addendum régulier, lu par une poignée de fans hardcores.

Partez du principe que votre table est la référence. Mettez vous d'accord entre-vous. Entre amis. Nous ne le prendrons pas mal. Promis. Après tout, nous savons combien de contradictions nous avons commises entre les Chagars, les Mois des conquêtes et le livre de base. Ne demandez pas. On a déjà assez honte comme ça.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°228 - 6 OCTOBRE 2021

Un Chagar tout simple pour cette fois, avec un texte d'ambiance, pas forcément essentiel - vous jugerez - mais utile pour montrer comment la vie des batras est influencée par les épices, et la place qu'ils prennent dans le paysage.

IL Y A DES LONE, COMME ÇA ... (1/2 - par Rafael)

Réveil avec un tambour dans la tête. Je tends la main. Dans le fatras au pied du lit, une tige de lance grise. Pas la patience de la laisser chauffer sur un brasero. Je mords directement. Amer comme un baiser de vieille, mais les battements du sang se calment aussitôt. Qu'est ce que j'ai pu prendre hier, pour avoir aussi mal ?

Levage. Vêtue ramassée en me glissant hors de la chambre, à tâtons. Je retiens les hoquets de la lance ; Méria dort encore. Aussitôt sorti, j'accélère pour aller vomir. Goût acide, piquant. Texture un peu collante. Les muffins d'hier midi ? Ou le vin de sève de Sadhi. Il faudra vérifier.

Pas le vin, pitié. C'est l'un des rares pas trop cher, et Sadhi est un fournisseur correct et poli. S'il coupe ses produits, je vais être triste et en rogne. Je hais ce genre de mélange.

Cuisine. Je relève la tête du panier d'épluchures ou j'ai vidé ma tripe, et je cherche un truc à bouffer. Ce qui est trop plein doit être vidé ; ce qui est vide cherche à être rempli. Éternel va et vient. Ce matin, vu le goût du « va », un « viens » un peu léger sera le bienvenu. L'odeur rance et aigre à la fois me reste dans les narines.

Et bien sûr, j'ai réussi à vomir sur une jambe de mon pantalon. J'essuie un peu de la paume. Efficacité moyenne. Pas grave. Personne n'osera me faire de remarque, et je n'ai pas le temps. Je m'habille rapidement, sautillant sur une jambe puis m'emmêlant dans ma chemise. Je cherche un endroit où me voir. Un plat brillant, ou une lame de tranchoir. Je tombe sur la frimousse de Lamire, qui m'observe depuis un coin de l'entrée. Occupé à me battre avec mes frusques, je ne l'ai pas vue arriver. À son air amusé, elle a assisté à ma petite danse. Je retiens un sourire, et je m'appête à sortir. En passant, je lance une torgnole molle vers le sommet de sa tête. Cette gamine est trop joyeuse, trop familière. Si elle continue, Méria va vraiment la prendre en grippe. « Une esclave n'a pas à sourire toute la journée, dit le proverbe ! ». Une épouse non plus, selon dix ou douze proverbes, ma chérie. Mais j'aime les sourires, de tout le monde. Si seulement elles pouvaient s'entendre.

Lamire esquive le coup - avec un petit ricanement de peste, évidemment - et tombe à genoux pour m'attraper la jambe. La voila qui crache sur la trace, et la frotte avec sa jupe. Gestes rapides. Efficaces. En moins de temps que je n'ai mis à l'étaler, la salissure a disparu. Les femmes et les esclaves ont une magie bien à elles, décidément.

En sortant, j'attrape, dans le bocal sur l'étagère haute, un biscuit aux graines de Sarite. La fillette sursaute. Je le lance par dessus mon épaule. Elle saute pour le saisir, comme un chiot. Elle piaille presque de plaisir. Il faut être un idiot pour battre ses esclaves, quand il est si facile de les rendre accrocs.

Et je suis dehors.

Le bruit de la rue me heurte comme une vague. La chaleur du lever et la foule compacte, c'est une chose. Mais le bruit... Roulement sourd des pas, grondement de corps qui se heurtent, rugissement des voix. Je cherche dans mes poches. Vides. J'accélère le pas. Il me faut des lances.

J'attrape deux croustillants à l'anis vert sur l'étal d'un boulanger. J'engloutis le premier comme un hysnaton gobe un poulet. Le sale goût dans ma gorge reflue un peu. Je fais durer le second. L'anis prend doucement de la place. En arrivant au bureau, je respire sans difficulté. Presque.

Les demoiselles de l'entrée sont à leurs postes. Souriantes, fraîches. Bien habillées. Des esclaves évidemment, mais attifées comme des filles de maisons. Encore une mode de Durville, pour faire moderne. Ouvert. Progressiste. Les « hôtesse ». Si chic... Bien sûr, elles retourneront au marché, sitôt le caprice épuisé.

Il faudrait arrêter d'importer toutes ces bêtises du continent. Le commerce, c'est quand on vend ses propres excédents aux imbéciles outre-wilkes. Si la Nation continue à suivre les fantaisies de Pôle, où irons nous ?

Mon humeur se noie doucement. Une lance, bordel, vite.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Enfin dans mon bureau. J'ai croisé une dizaine d'imbéciles et de lèche-bottes en montant. Rien d'important. Personne qui vaille la peine de répondre. Personne qui nécessite d'écouter. Personne d'assez malin pour se taire, évidemment.

Je m'affale sur mon fauteuil. Tout est en place. Les livres de comptes. Une pile neuve de formulaires arrivés dans la nuit.

Plus important, ma réserve de lances grises dans le tiroir du haut. Ma main fouille une seconde, et une lance finie entre mes dents. L'amertume est là. Les odeurs de miel et de cumin grillé. Petite pointe de cendres ; l'étui est resté ouvert. Ce sera meilleur en le chauffant avant. Je mâchonne en me redressant. Ramasser le brasero sur la fenêtre. Le remplir d'alcool. Régler. Lancer la chauffe. Le rituel est agréable. Il annonce l'épice. Prémices. Comme le baiser précède et annonce le sexe. Encore un truc impossible à faire comprendre aux étrangers.

L'épice n'est pas tout. On ne le consomme pas. Il faut le vivre.

Refik est arrivé entre temps. Sans demander, il a fait couler une lampée de café. Il pose une tasse parfaite sur ma tablette. Noir. Odorant. Luisant. Un magnifique quartier de nuit, entr'aperçu par l'étroite lunette de la tasse. Quand je me penche pour boire, elle envahit mes perceptions. Instant de pur extase.

- Tu as mis quoi dans le café.

- Juste un peu de mélasse, maître. C'est du noir au kaffir de chez Emphiti. Il a assez de goût comme ça. Et vous mâchez une grise, je crois. Ce doit être suffisant, non ?

Bien suffisant, oui. Mais pour lui, sans l'apport de la lance, ça doit être fade. Refik est un serviteur comme on en fait peu. S'il est encore là quand je prendrai mon congé, il faudra que je l'achète. Il pourrait s'occuper de...

Claquement métallique. Le brasero est chaud.

Je manque de peu d'échapper la tasse en me penchant vers le tiroir. Du calme. Main droite pour poser mon café, presque vide. Main gauche pour saisir une lance et la mettre à chauffer sur le brasero. Main gauche pour fouiller le tiroir. Main gauche...

Bordel ! J'ouvre ce fichu tiroir à fond. Une pile de papier part en quenouille et des stylets de parafe s'étalent sous le choc. Enfin, je vois le contenu clairement. Je saisis l'étui de lances grises. Un de ces étuis de papier coloré, au contact cireux. Parfaitement étanches, et si luxueux. Mais il y a toujours des plis où les lances s'accrochent, se bloquent. Les anciennes boîtes étaient plus pratiques, plus ouvertes. On voyait plus simplement quand la réserve était...

Vide.

Cette fichue boîte est vide.

Comment est-ce possible ?

- Avant-hier matin, monsieur.

Je redresse la tête. De quoi parle ce vieil imbécile ?

Avant-hier. C'est bien ça. J'ai ouvert cette boîte avant-hier. Refik est une perle, mais aussi un vieux singe malin. Quand je le regarde enfin, il est penché sur des papiers, très occupé à ranger. Il m'a donné l'information. À moi de faire avec.

Quinze lances en trois jours. Deux, si je dois être honnête. C'est peut-être le moment.

- Refik, prend donc une poignée de thams dans la caisse du bureau, et file chez les frères An Aboussiam. Prends deux boîtes - je lui lance l'étui - et en rentrant, fait un crochet par l'étude des fumées. Prends moi un entretien. Aussi vite que possible.

La dépendance aux lances grises ne serait pas un vrai souci. Ce n'est ni cher, ni rare. Et ce n'est pas un épice honteux. Rien de dégradant ou de salace. Un simple médicament contre les maux de têtes. Une dépendance de confort, en réalité. Presque saine, à vrai dire.

Sauf que les lances sont un produit des établissements des remparts. Un partenaire du bureau de vente pour lequel je travaille. Un partenaire, pas un concurrent. Moins risqué, mais plus proche. La dépendance à un de leurs produits serait donc... malvenue. Suspecte en fait. Une TRÈS mauvaise idée.

Le temps de réfléchir à tout ça, Refik a déjà détalé. Même pas eu le temps de lui demander si j'avais des rendez-vous. Tant mieux. Je n'ai pas envie de voir du monde, et à présent, j'ai une excuse. Trois en fait.

En or.

La politesse, la bienséance et la coutume.

Si quelqu'un veut me voir, il devra déjà se lever, et quitter sans y être invité la salle d'attente de l'entrée. Il devra ensuite monter de lui-même, sans être annoncé. Il devra enfin trouver mon bureau, et venir devant moi, sans présentation.

Un choc. Quelqu'un frappe, et ouvre aussitôt.

- C'est ici le bureau des patentes ? C'est toi An'Machin ? An Rafama ?

Je reste interdit un instant. J'hésite entre éclater de rire, ou hurler de fureur.

C'est une femme. En quelque sorte. Une femelle en tout cas. Mais je n'en ai jamais vu de pareille. Elle est large, haute, blonde comme une dune au couchant. Son corps est celui d'une bête. Pas un hysnaton, non. Un fauve. Et un bœuf en même temps.

Je cille encore un peu, incapable de comprendre ce que je vois.

On dirait un Piorad, mais aussi une femme. Une brute, mais aussi une fille. Les muscles sont là, les épaules, la mâchoire. Mais aussi les lèvres pleines, les seins, la rondeur des hanches. C'est incompréhensible, et beau à la fois.

Elle éclate de rire en claquant la porte derrière elle. Le geste ne paraît pas brutal, mais le panneau tressaute dans son cadre. Je suis étonné qu'il ne se fende pas.

– Toi au moins, on sait quand tu aimes ce que tu vois. Ça ira comme ça, ou je peux espérer un rabais si je tombe la chemise ?

Je réussis à me composer un visage plus calme. Elle n'est pas dupe une seconde. Reprendre la main. Vite.

– Votre maître doit-il arriver ? Ce n'est pas un façon convenable de mener une affaire, si je puis me permettre.

– « Mon maître » est sur son trône, à Varnir. Je suis sûre que ce serait marrant de te raconter ça, mais je suis un peu pressée. Du coup, on va simplifier : je veux une patente pour trois produits, moi, personnellement. Et après avoir secoué quelques imbéciles dans ce clapier, ton nom est revenu plusieurs fois. Apparemment, tu es le gars le plus malin et le plus capable pour m'avoir ce que je veux. Personne n'a pensé à me prévenir que tu étais appétissant comme tout, mais je ferai avec. Et comme ça, si on fait affaire aujourd'hui, on fêtera ça ensemble. Ca te convient, joli cœur ?

L'envie de rire est encore là. Celle de hurler aussi.

Qu'est ce que c'est que cet animal ?

Elle paraît soudain se rappeler un détail. Elle sort une bourse de sa ceinture, et la lance sur le bureau. Quelques lingots s'échappe, ainsi qu'une pierre claire et pure.

– Cadeau pour ouvrir les négociations. C'est la coutume, non ?

Elle sourit. Sûre de son coup. Préparée. Je m'accroche à ce semblant de protocole. Je ne sais toujours pas à quoi j'ai affaire, mais si de l'argent doit circuler – de l'or en réalité, et joliment pur à la couleur – je suis compétent. A coup sûr.



Près de deux heures plus tard, nous signons les contrats et je scelle les patentes.

Entre temps, j'ai appris son nom. Solveig. J'ai dû lui céder le mien. Seule solution pour échapper à « joli cœur ». Apparemment, An Raffeima était imprononçable pour elle, mais Taha passe mieux. Elle ne prend même pas la peine de masquer ses mensonges et ses moqueries. Je l'amuse trop pour ça.

Refik est rentré entre temps. Elle a paru contrariée un moment, mais il lui a plu. Elle l'a utilisé pour me gêner une fois ou deux. Il a esquivé les perches les plus cinglantes, à mon grand soulagement.

– Bon, Taha, on a fini ? C'est quoi le programme ? Maintenant que je ne suis plus cliente, tu m'envoies chier et je ne te revois pas ?

Mon secrétaire manque de s'étouffer. Entre les propos, le phrasé et la suggestion, je devrais normalement m'offusquer. Exiger réparation. Je n'en ai pas envie. Du tout.

– Nous avons parlé de fêter cela ensemble. Tout ce qui est dit durant la négociation a valeur de contrat. Et vous savez l'importance que j'y accorde. Nous fêterons donc cela ensemble. Repassez en fin d'après-midi. Je vous ferai découvrir la nuit de Tehen. Comme il convient !

– Entendu, joli cœur ! Hâte d'y être.

Et la voilà sortie, comme la tempête qu'elle sait être.

Cela fait une après-midi entière que je la subis, et je ne sais toujours pas à quoi j'ai affaire. C'est en même temps une femme, pas vraiment une femme, et trop de femme à la fois. Elle est trop grande, trop vivante, impolie, bizarre, et drôle. Si drôle.

Je reste perdu dans mes pensées. Un peu trop longuement en vérité. Je m'aperçois du regard de Refik. Trop poli pour oser s'amuser franchement. Trop amusé pour rester tout à fait poli.

– Tu as un commentaire, peut-être ?

Pour toute réponse, il dépose sur mon bureau les étuis de lances grises. Je n'y avais pas pensé de la matinée. La salive m'envahit la bouche, mais le souvenir de Solveig reste présent. Cette drôle de créature m'a fait oublier l'épice une matinée entière.

Combien d'heure, encore, avant ce soir ?

(À suivre...)

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°229 – 20 OCTOBRE 2021

Et hop, 47 balais au compteur.

C'est vieux, hein ? Vu de l'intérieur, c'est sacrément vieux en tout cas. Pendant que j'étais à l'hosto, les toubibs n'arrêtaient pas de dire « Un AVC avant 45 ans, c'est jeune. Il doit y avoir un truc qui cloche ! ». Et bien, en un peu plus de deux ans, j'ai dû passer le cap entre « trop jeune pour ça » et « putain de coup de vieux ».

Du coup, petit passage en mode réflexion sur l'état de la bête, les projets qui restent, et les envies.

Et définitivement c'est Bloodlust, l'édition définitive, Silences, les Chagars compilés et les bidules complémentaires qui surnagent dans tout ça.

Donc, voilà. Encore sur le pont, et ravi de voir que vous me lisez encore.

Tant que ça dure...

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



IL Y A DES LONE, COMME ÇA... (2/2 – par Rafael)

La dépendance à la drogue est un souci, un problème ou une condamnation, selon la drogue et selon qui vous êtes. Pour simplifier, plus vous êtes riche, moins vous risquerez de désagréments. En réalité, il n'existe que peu d'épices dont un traitement correct ne vous délivre pas. Et de toutes façons, ce sont des épices de qualité médiocre, vendus quelques piestes aux miséreux, aux idiots et aux étrangers.

Si vous êtes né du bon côté du monde, vous en savez assez pour ne pas y toucher. Si vous êtes né dans une bonne rue, vous avez de quoi prendre vos plaisirs ailleurs. Et si vous êtes né dans une bonne famille, vous savez juger de la situation.

Je suis Taha an Raffeima. Je travaille aux patentes et achats, pour la Guêpe. Alors, autant vous dire qu'une dépendance à un calmant récréatif banal n'est pas un motif de panique. En réalité, c'est une récréation. Depuis le départ de Solveig je tète des tiges sans les compter. Pourquoi me priver ? Refik m'a pris un rendez-vous pour le lendemain. Profitons-en.

Refik, à propos. Il est parti ? Étrange. Ce n'est pourtant pas son genre de s'esquiver sans un mot. Et pourtant, c'est ça, où je ne l'ai pas entendu me saluer.

Coup au cœur. Quelle heure peut-il être ? Solveig !

Je cherche où et quand, comment nous devons nous retrouver. Le mélange entre ma tension, ma mollesse, la certitude d'avoir l'esprit embrumé, le besoin impérieux de pouvoir réfléchir. Je suis Taha an Raffeima, pas un drogué de bas étage ! Mon rendez-vous à l'étude des fumées. Demain ? Cet idiot de Refik aurait dû insister. Avoir un rendez-vous plus tôt ! Ce soir même !

On frappe à la porte. J'aboie un « Entrez ! » net et sonore. Idéal pour masquer mon trouble. Crier est plus simple, et les gens sont plus polis si le ton monte.

Le garçon est un porte-à-porte. Un simple messenger.

– Une étrangère du Nord demande après vous dans la rue, maître. Elle dit que vous l'attendiez, maître. Que dois-je répondre ?

– Rien. Je m'en charge. Cours dire que je viens, et sois poli, c'est une cliente !

Il a filé sans attendre. Je prends une seconde pour rajuster ma tenue, et reprendre mon calme. Je laisse l'étui de lances entamé dans mon tiroir, et j'empoche le neuf. Inspirer lentement, expirer. Recommencer. Encore.

Tout va bien.



– Mais, tu es qui au juste ? Je ne comprend rien à toutes vos simagrées, mais je sais reconnaître la peur et le respect. Et pourtant tu n'es pas riche, si ? Tu n'en as pas l'air, et vous n'êtes pas du genre à cacher votre richesse, dans le coin.

Sa curiosité m'amuse. Nous venons de nous installer dans un salon, aux Fleurs de Sarkan. Elle regarde tout avec un regard de chatte affamée, sans la moindre trace de respect, ni de peur. Elle est à sa place ici comme une flaque dans le désert, mais personne n'ose rien dire. Cela me fascine.

– Je suis un serviteur. Mais j'ai la confiance de mes maîtres, et sans être riche, je suis correctement installé. Mais c'est surtout ma position que les gens voient, ici. Je travaille pour la Guilde. Cela fait de moi un homme important, d'une certaine façon.

– La guilde ? Tu veux dire le bureau de vente ou tu bosses ? Il est important ?

La surprise et l'instant pour comprendre de quoi elle parle m'évitent d'éclater de rire. C'est préférable. Je ne crois pas qu'elle apprécierait.

– Non. Ce n'est qu'un bureau quelconque – ne répète pas cela à mes employeurs – mais je comprends d'où vient le malentendu. Quand je dis « guilde », tu penses aux corporations, groupements ou sociétés diverses, qui essaient sur le continent comme une gangrène. Alors que moi, je te parle de la Guilde. Le modèle. Celui que tous veulent imiter, sans le savoir parfois. Je parle de la Guilde des épiciers.

Regard vaguement amusé. Un peu incrédule. Je dois être plus clair.

– La toute première puissance, ce sont les familles. Les Bathras. Ils ont créé le commerce, pour se répartir le monde et les richesses. Ce que nous appelons « marché », c'est l'état du monde. Quelle famille gère quelles denrées, quelles régions, quels épices. Le commerce régule le monde. Élève la barbarie vers la civilisation. Organise le chaos.

Les familles possèdent milles choses, et des bureaux, des comptoirs se créent pour classer ces choses. Mon bureau appartient aux ab'al Degir, mais à travers eux, on remonte aux ab'al Imagri isn Tegarat. Les douze bagues, les cent onze familles, sont les piliers sur lesquels reposent la Nation.

Mais pour l'épice, il fallait une autre organisation, pour aider les familles à coordonner le produit le plus précieux au monde. Quelles que soient les magouilles des hommes, les hasards de l'Histoire, les sursauts du monde, les épices doivent prospérer.

Cette fois-ci, elle rit franchement.

– Alors le monde ne marche que sur le commerce et il règle tout, mais les épices sont au dessus de ça ? Au dessus des gens et des choses ? Comment on faisait avant ?

– Précisément ! Le commerce et les marchés datent de l'aube du monde. Quand l'homme a fait son premier pas sur le sable, les chefs ont posé les bases du commerce, et tout s'est organisé autour. Tout marchait parfaitement. Puis les Armes, sont venues du continent, et le vieux monde a tremblé. Alors les Bathras ont tiré les épices du sable, et les tribus sont devenues la Nation.

Avec la puissance des épices, nous avons tenu notre position devant le métal et ses voix, et aujourd'hui elles aussi participent au commerce, comme tout le monde. Même les Elfes sont restés subjugués devant les mystères des mélanges. Ils ont ravagé le continent comme une tempête ! Nous avons à peine senti une brise se lever, qu'ils disparaissaient déjà. Et les épices étaient encore là.

– Et les Dérigions ? Vous l'avez quand même senti, ce vent là, non ?

– La guerre des cendres... Des barbares d'une autre époque ont déferlé sur la civilisation, et entrepris de brûler la plus grande richesse du monde. Comment ne l'aurions nous pas senti ? Nous avons vu le monde trembler à nouveau, entendu le Néant ricaner sous le sable, menaçant de tout engloutir.

Et sais-tu ce que nous avons fait ? Nous avons plié. Nous avons sacrifié notre liberté, nos coutumes, notre mode de vie, pour épargner le monde.

Nous avons accueilli les barbares, et les avons éduqués. Nous avons partagé notre savoir, pour que la civilisation survive. Nous avons fait de ces tribus de démons des nobles raffinés. Nous avons taillé l'Empire dans la pierre brute. Cet empire aurait dû être le notre. En réalité, il l'est, bien plus qu'aucun Dérigion ne l'admettra jamais.

– Et ta « guilde » dans tout ça ?

– La Guilde est née pendant l'occupation pour gérer les épices. C'était une façon pour Pôle d'organiser ce commerce particulier. Nous en avons fait une instance intermédiaire, servant les Bathras pour équilibrer, radoucir, les échanges et tractations autour du bien le plus précieux de tous. La Guilde est... un arbitre ultime. C'est à la fois un gardien, un enquêteur, un juge, préoccupé uniquement des épices.

– Elle est au-dessus des grandes familles, alors ?

– La Guilde sert les familles, mais contrairement à quiconque dans la Nation, elle sert toutes les familles à la fois. Les cent-onze grands noms. Et chacun respecte son autorité. Il y a des heurts, des désaccords, mais une décision de la Guilde s'applique toujours. Et si un changement doit avoir lieu, le Conseil lui-même en discute.

– Compris...

Vu sa moue perplexe, presque boudeuse, j'en doute fort. Mais je reste poli. Les verres et les bouchées dont nous nous enivrons commencent à faire tanguer mes perceptions, et son allure me trouble toujours autant. Je lui plais. Oserai-je ?

– Mais toi, tu es un gars des Tegarat, c'est ça ? Donc tu bosses pour eux avant tout ?

– Sauf que j'ai fait mes études dans une école de la Guilde, et que je reçois un demi-salaire de la Guilde. Elle m'a choisi il y a des années, et sans mon talent de comptable et sa validation, je serais un loufiat quelconque, pas plus qu'eux, là...

Je désigne de la main les serveurs de la fumerie, glissant sans bruit entre les tables, portant les commandes. À vrai dire, maladroit comme je suis, je doute d'être capable de faire ce travail, mais ça ne me paraît pas une précision utile.

– Et d'ailleurs, je ne suis né dans une lignée. An Raffeima est un nom du sud. Presque Tarek. Rien à voir avec les Dégir ou les Imagri. C'est la Guilde qui m'a placé là. Je la sers avant tout. Je sers les épices, la Guilde et la Nation. Un simple rouage. Mais je sers le monde et l'équilibre. Un rouage utile.

Je souris. Elle aussi. Bien joué Taha. Tu es sur la bonne voie...



Je retombe en arrière, épuisé. C'est un fauve, effectivement. Un boeuf aussi, en fait. Mais surtout, une tempête. Une tempête d'épice. Elle a changé mon monde. Démonté mon dos et rompu mes hanches aussi. Les tempêtes font ça ? Je ricane doucement...

– Pourquoi tu rigoles, joli cœur ? Un commentaire ?

– Aucun. Je réfléchissais. C'est la seule chose que j'arrive encore à faire. Est-ce que toutes les femmes de chez toi sont aussi... je ne trouve pas le terme.

– Un ami de Pôle me dit « fouguese ». Une bonne copine de chez moi m'appelle « sa chèvre » : jamais où on m'attend, curieuse, gourmande et équilibriste.

J'éclate de rire. Et d'un coup, le reste de la phrase me frappe.

– Une copine ? Tu veux dire que... tu es ... tu as... avec une autre fille... ?

À son tour d'éclater de rire.

– Lécher, brouter, téter et tortiller tout ce qui pouvait l'être. Vous êtes marrant, vous autres batra. Vous prétendez avoir tout inventé, mais dès qu'on en vient au cul et aux cochonneries diverses, vous devenez de foutus puceaux. Dans le Nord, on se fiche de ce genre de choses. À Varnir, en réalité, je doute qu'il y ait beaucoup de monde qui n'ait pas essayé, au moins pour goûter. Et puis comme ça, tu peux dire que tu m'aimes pas en étant sur de toi.

Elle se redresse et saisit mes poignets, qu'elle enroule dans le drap. Je laisse faire. Depuis deux heures – peut-être plus, en fait – j'ai appris à ne pas la contrarier. Ça n'est pas efficace, elle finit par avoir ce qu'elle veut, et c'est en général assez sympa. Bordel, ce n'est pas une façon de penser batranobane. Attention Taha, tu files un mauvais coton...

Demain. J'y penserai demain. Là, je laisse faire.

Elle m'enjambe et m'introduit en elle d'une main experte. Le geste est terriblement précis, presque négligeant. Vaguement vexant. Mais l'impression est juste parfaite.

– Pas désagréable, hein ? Ne mens pas, tu souris comme un gosse.

Aucune envie de mentir. Cette femelle ne ressemble à rien que j'ai connu. Rien de ce que j'ai entendu sur le Nord, les Piorads, l'étranger, ne m'avait préparé à ça. En même temps, je ne vois rien chez elle qui puisse être raconté « poliment ».

– Question ! On est où là ? C'est chez toi, ok, mais c'est une chambre en trop pour baiser tranquille, ou c'est le lit que tu partages avec ton épouse ? Simple curiosité, hein. Je visite, donc je m'instruis.

Je réponds en grognant. Elle joue des hanches et m'envoie des vibrations de plaisir pur. Répondre est un défi. La discussion devient un jeu de plus.

– C'est ma chambre. Ma femme dors ici le plus souvent, mais quand je rentre tard ou accompagné, elle dors dans une petite pièce à part.

– Sans rire ? Elle n'a pas de chambre ? Et elle attend ton bon vouloir pour venir ?

– Non ! simplement, c'est la chambre du maître. C'est comme ça. Les femmes riches ont leur propre chambre, mais, je ne suis pas si riche. Et ne me mets pas ça sur le dos ! C'est toi qui la chasses, si tu vas par là. Je rentre seul d'ordinaire. Et c'est toi qui a voulu voir ma maison.

Elle ricane et ondule. J'aurais joui de nouveau sans la fatigue et l'habitude.

– Tu veux qu'on l'invite, ta femme ? Que je te montre ce dont je parlais plus tôt ? Ça pourrait lui plaire, et au pire je lui apprends un ou deux trucs marrant pour toi...

– Houla ! Ce n'est pas du tout le genre de Méria. Ici, c'est elle la personne sérieuse et raisonnable. Demain, elle se fichera de savoir que j'ai baisé avec une autre. Vraiment. En revanche, gare à moi si elle découvre que tu n'es pas batra !

Elle éclate de rire. La sensation de mon côté – sursauts rythmés, compression – est une nouvelle révélation.

– Une esclave alors ? Ou elles aussi sont traditionalistes ?

– Non. Mais moches ou vieilles. Il y a bien Lamire en jolie, mais elle est trop jeune. Son regard brille au nom de Lamire...

Non, j'ai dû rêver. Nouvelle rotation du bassin. Nouveau mouvement pour m'attirer en elle. La tête me tourne.

– Trop jeune ? Je ne savais pas que les batra avaient ce genre de pudeur. Elle a quel âge ?

Sa tension est devenue évidente, malgré mon état. Finalement, je ne suis pas si mal placé pour « la lire ». Ok, jouons le jeu.

– Aucune idée. Sept ou huit ans ?

Soulagement. Elle a trouvé ce qu'elle cherchait. Enfin. Le relâchement en elle est tel qu'elle jouit d'un coup. Je suis juste derrière. La trouille d'avoir été manipulé, d'être attaché, à sa merci, n'y change rien.

Quelques minutes de silence suivent. Tranquilles. Répét avant la tempête ?

– Tu me détaches maintenant ?

– On a le temps. Pressé de redevenir un mâle dominant ?

L'expression est étrange. Une furie ? Impossible. Je l'ai vue sous toutes les coutures, et elle ne ressemble à rien de ce qu'on raconte sur ces choses.

– Non, juste pas habitué aux entraves. Et puis, en me chevauchant comme ça, tu me tiens aussi bien sans ce fichu drap qui me bloque. Je ne me vois pas réussir à te déloger. Pas que j'en aie vraiment envie, du reste...

Elle ricane, se penche, et me détache tout en m'embrassant à pleine bouche.

– Pas faux. Mais ce sera la fin de l'histoire pour nous deux. Tu as compris ce qui se passe je crois. Joli, endurant et malin. Je suis bien tombée.

– Merci pour le compliment. Tu es la première à me trouver beau, en fait. Méria dit que je suis « plaisant ». C'est une formule polie pour « passable » dans sa bouche. L'endurance, c'est le gâteau aux graines pourpres de ce soir. Cher, mais efficace, clairement. Pour ce qui est du « malin », par contre, tu me surestimes. J'ai compris qu'on allait discuter de Lamire, mais c'est tout. Apparemment, tu es là pour elle, et toute la comédie d'aujourd'hui servait à ça.

– Et tu n'es pas plus effrayé que ça ?

– Effrayé ? Pourquoi ? Tu m'as bien traité jusque là – nous rions tout deux, ce qui est bon signe je suppose – et je n'ai aucune envie que ça tourne mal. Du coup, que puis-je faire pour toi ?

Elle cligne des yeux, étonnée par mon calme.

– En fait, je suis venue chercher Lamire. La libérer. De ton point de vue, la voler, je suppose. Il y a douze ans, une fille de chez nous, une fille des montagnes, a disparu. Enlèvement par des rabatteurs, pour les marchés d'esclaves de chez vous.

Je reste attentif, mais silencieux. Il y a des milliers d'histoires comme celle-ci, dans la Nation et partout autour. Donner mon avis ne servirait à rien. Elle continue.

– Nous sommes venues la chercher, moi et mes sœurs. Une expédition de secours, et un raid punitif. Expliquer que Varnir ne laisserait pas ce genre de chose impuni. Nous avons remonté la piste, tué les responsables de l'enlèvement, et piste la fille jusqu'à Durville. Nous avons fini par la retrouver dans un entrepôt de reproduction.

Elle a un instant de pause, comme de recueillement. Je me tais, toujours décidé à ne pas faire d'impair. Elle glisse de côté, tranquille. Un fauve, définitivement.

– Nous avons tué tous ceux qui se trouvaient là. Et d'autres encore. Nous l'avons délivrée, mais elle avait eu trois enfants. Un bébé, dans une pouponnière toute proche – le bon terme est « élevage » mais elle n'a pas envie d'entendre ça – et deux autres déjà partis. On a retrouvé le garçon il y a deux ans. Le massacre dans un bordel des quais des parfums, tu te rappelles ?

Je fais oui de la tête, un peu éberlué. On avait surtout parlé d'un incendie après une altercation entre touristes et locaux. Mais c'était des Dérigions, non ? Je n'avais rien entendu sur des femmes du Nord. Admiratif malgré moi, j'attends la suite.

– Et enfin, me voilà au bout de ma route. Comment tu veux régler ça, joli cœur ?

Elle me caresse la poitrine du bout d'un doigt, les autres serrés autour d'une dague discrète, que je ne vois qu'à ce moment-là. Joli tour de passe-passe. Joli point posé pour la négociation, aussi.

– Sans incendie et sans massacre, je suppose. D'autant que Lamire n'était qu'un achat sur un coup de tête. J'avais besoin de bras pour ramener du matériel, et elle n'était pas bien cher. En l'important, tu me rends presque service. En plus, ma femme la déteste. Trop joyeuse à son goût, et pas assez robuste.

Solveig redresse la tête, un peu méfiante.

– Quoi, ça va se régler comme ça ? À l'amiable, tranquillement ? Sans un dernier combat ou du sang versé ?

– Je suis rompu, presque amoureux, et j'ai horreur du sang. À l'amiable, ça me va...

Elle me fixe un moment, incrédule. Elle paraît ne pas y croire. Combien de Batranobans lui ont menti, ont trahi leur parole, déguisé la vérité de toutes sortes de manières, durant ces douze années de traque ?

Dans le même temps, combien de subterfuges ont-elles employés, elles et ses sœurs, pour se glisser ainsi jusqu'ici. Combien de morts, de sang, d'horreur, au nom d'un royaume lointain dont je n'avais jamais entendu parlé jusque là. Varnir. Il faudra chercher où c'est, juste par curiosité.

Elle plante la dague d'un geste dans le bois du lit. Juste à portée.

– Je prends le temps de réfléchir. J'espère que ton fameux gâteau aux graines pourpres fait encore effet, mon beau, parce que ton avenir va se jouer maintenant. Presque amoureux ? C'est ça ? Alors convaincs-moi que tu es sincère...

Et elle se colle à moi. Brûlante. Souple. Mortelle. Solveig. Varnir. Les mots tournoient et s'emmêlent dans ma tête.

Taha, mon gars, c'est le moment de briller !

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ON DIT MOEFINE OU MOUFAIN⁽¹⁾ ? (1/3 – par Rafael)

N°230 – 03 NOVEMBRE 2021

Rien à raconter cette semaine. Ce n'est l'anniversaire de personne (ici, en tout cas), personne n'est mort, mourant, n'a gagné au loto, couché avec un politique célèbre ou une actrice intéressante.

Le calme plat, quoi.

Du coup, cet édito touche à sa fin, et même pas d'info ultra-importante lâchée à la fin pour jouer la surprise.

Décevant, quoi.

PS : En fait, non, n'insistez pas. Calme plat je vous dis. Des fois, c'est comme ça. Parfois, c'est même ça plusieurs fois d'affilée. Non, sérieux, je préviens, au cas où, pour la prochaine fois.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Dans le précédent Chagar, nous parlions – entre autres – d'épices, et cela m'a fait penser à un sujet encore inédit dans nos pages. On en a beaucoup dit sur le commerce des épices dans l'Ouest, et la façon dont marchent les Batra sur ce point.

Mais, et les étrangers ? Même si les Bathras sont jaloux et méticuleux sur le marché des épices, il faut bien vendre, si l'on veut être riche. Et idéalement vendre loin et beaucoup pour plumer les salopards d'étrangers au moins autant que les gogos du coin. Donc, comment se vendent les épices hors des terres de la Nation, et à quoi ressemble le marché des drogues magiques sous d'autres cieus.

Outre Wilkes...

Pour commencer, donnons quelques précisions sur la façon dont les épices quittent les terres batranobanes. C'est assez facile, puisqu'il n'y a que trois méthodes.

Le marché légal est organisé par la guilde des épiciers. Les produits quittent la Nation par trois portes valides et officielles. Le long de la grand route par Mah'ien, au sud par Komsomolvskaya, et enfin au nord par la passe du sel. Ici, on exige l'étiquette et la politesse, mais surtout les patentes, les taxes, les autorisations de port et de vente. Ce sont exclusivement des commerçants et des caravanes batranobanes qui gèrent ce marché. Un proverbe des Sources dit que « *Dans une bonne caravane, il ne peut y avoir d'étrangers que les bêtes de bas, les esclaves, et une poignée d'imbéciles pour amuser tous les autres* ».

La contrebande est la seconde méthode. Là aussi, ce sont surtout des Batranobans qui gèrent ce marché, mais évidemment pas les mêmes. D'ailleurs, un fils de la Nation convaincu de contrebande devient pire qu'une crapule, un violeur ou un assassin. C'est pour ainsi dire le pire crime possible : un vol, déjà, puisqu'on dérobe ses richesses à la Nation, mais surtout, le vol de l'essence même de l'Ouest. Les grandes familles Bathras sont en guerre avec les contrebandiers depuis des siècles, et ne cesseront leurs efforts que quand les filières seront enfin démantelées et les meneurs morts sous la lame des tortionnaires.

Quant à la troisième méthode, elle n'existe évidemment pas. S'il y en avait une, ce serait de la contrebande, mais organisée par les épiciers eux-mêmes, ce qui est inimaginable. Ce serait, disons, un marché parallèle, organisé pour étouffer l'offre de ces forbans de contrebandiers et contrer l'illégalité sur son terrain. Ce serait aussi un moyen de contourner les erreurs administratives et les gênes occasionnelles – blocages de marchandises, surtaxes, et autres stupidités des connards de gratte-papiers de la (très réverée) Guilde. Ce serait enfin, un moyen d'écouler des produits douteux, de mauvaises récoltes, ou des produits éventés, tout en créant un peu de trésorerie discrète – pas vraiment illégale, juste discrète – tout en écoulant les sommes difficiles à blanchir. Mais rappelons que tout cela n'est que suppositions, malentendus et calomnies.

Concernant la troisième méthode, la rumeur serait possiblement due à deux causes. Première cause : les gens ont des yeux pour voir ce qui se passe et des langues pour en causer. Navrant, mais rien qu'un bourreau compétent ne puisse corriger rapidement. Deuxième cause : des tas d'observateurs soutiennent – contre toute raison – que la contrebande des grandes familles entretient et protège la contrebande criminelle. Chacun voulant conserver son petit coin d'ombre, laisserait faire le voisin et fermerait les yeux sur le gros du trafic, ne punissant qu'un loufiat par-ci par-là.

Ainsi, il n'y aurait que bien peu de contrebandiers indépendants. Une bonne part travaillerait pour une famille ou l'autre, voire pour plusieurs. Une pièce sur le sujet a tenu l'affiche un long moment à Pôle, racontant l'ascension sociale du fils bâtard d'un grand épicier, servant son père dans l'ombre, mais se lassant peu à peu de sa situation. Une suite est annoncée, mais l'auteur est introuvable depuis peu. Quel dommage...

(1) Au cas où quelqu'un se poserait encore la question, « Muffin » se prononce avec U comme le « eu » du mot « neuf », et IN à l'anglaise. En gros « Meuf / fine », enchaîné, un seul son « f ». Et donc, le prochain que je surprends à parler de « moufaim », je le tape. Sérieux. Même pas peur.

C'est moi ou c'est un peu plus cher ?

Posons une dernière précision avant d'attaquer la visite du continent, concernant les bases du commerce, et les particularités des épices.

Les épices, dès le départ, sont un produit pouvant être cher. Dans l'Ouest, il existe des drogues et des épices utiles aux prix délirants. Mais il y a aussi des épices de base ; des drogues de souïards, pareils à l'alcool fort ou au tabac.

Toutefois, aussitôt passé la Wilkes, les épices prennent du prix. La distance joue, la difficulté pour stocker et vendre, bien sûr, mais aussi la rareté. Et par-dessus tout, il y a l'accoutumance. Car s'il y a une chose que les Batranobans gardent pour eux, c'est le moyen de soigner ce poison que vous venez d'acheter. À l'est de Mah'ien, un accroc aux épices n'a qu'une alternative : assumer sa dépendance, ou en crever. Simple, non ?

PRODUIT D'ORIGINE QUELCONQUE...

Vous aurez remarqué qu'une fois passé les frontières de la Nation, on ne précise plus d'où vient un épice. Exportation légale, contrebande crapuleuse, ou troisième voie douteuse, on s'en contre-branle.

Sortie des terres de l'Ouest, un épice et un épice. Point final.

À Pôle, vous trouverez des produits bien légaux à la petite Durville, sur le même présentoir que des tiges à fumer plus douteuses qu'un slip de Piorad.

Les détaillants achètent à qui propose, selon le prix et pas à la tête du vendeur. Et si la première livraison ne tue pas les clients par paquet de douze, les voilà avec un nouveau fournisseur. Pas plus compliqué que ça...

Pôle, cité blanche du centre

Vous avez remarqué que Pôle est appelée « la cité blanche », et Durville, Tehen et Sharcot « les cités blanches » ? Évidemment, la Nation souligne l'ancienneté de ses cités et leur surnom dû à la couleur de l'adobe blanchie et des pierres volcaniques utilisées. Les gens de Pôle rappellent les murailles et les palais d'albâtre elfique, et se demandent à haute voix pourquoi le surnom batra désignerait juste trois cités alors que tout est en adobe dans le coin. Un adobe d'un blanc vaguement pisseux, en plus, mais bon...

Tout cela pour souligner que l'Empire / Pôle et la Nation entretiennent des rapports intimes depuis bien longtemps. Dans ces circonstances, on s'engueule, on se chamaille, mais on apprend aussi, et on se ressemble peu à peu.

Du coup, continuons notre petite tradition des listes en décrivant les deux moyens les plus communs de se procurer des épices à Pôle, et ce qui les différencie.

– La petite Durville et les « Établissements Abal'aban »

Ce marché est celui des Batranobans exilés / installés / perdus à Pôle. Dans le quartier de la petite Durville, tout se fait comme dans la Nation, avec patentes, services et conseils. C'est « comme à la maison ». Cela veut dire que vous trouverez de la qualité et des épices efficaces si vous savez où chercher, servis avec classe par des gens compétents. Cela veut aussi dire que si vous agissez comme un plouc ou pétez plus haut que votre cul, vous vous ferez mettre en beauté, et paierez ce privilège la peau du fion.

Les établissements Abal'aban sont une « chaîne » informelle de magasins et de fumeries couvrant un petit tiers des quartiers de Pôle. Abal'aban n'est pas un véritable nom batranoban, mais un surnom donné par les polars – comme « Chez Mouloud » pour l'épicier du coin à Paris. Les Batra, toujours pragmatiques, ont vite repris le nom pour s'en servir – si ça marche, après tout – et différencier efficacement les commerces tenus par des Dérigions et ceux tenus par de vrais Batranobans. Les tenanciers Abal'aban servent aussi, en sous-main, d'yeux et d'oreilles à la Guilde, qui depuis son repaire dans la petite Durville, surveille tout ce qui se fait à Pôle en matières d'épices.

– Les bouges et revendeurs dérigions

Si vous ne voulez pas vous ennuyer avec des histoires de patentes, ou des explications sans fin sur « l'esprit » et « le bon usage » du produit, les réseaux dérigions sont pour vous. C'est moins dépaysant, certes, mais aussi moins stressant. Et ça évite d'être pris de haut par un moricaud, ma bonne dame !

D'ailleurs, notez que hors de la petite Durville, les Batranobans se font très discrets. Du coup, les Dérigions squattent sans vergogne tous les marchés négligés par les Batra : du grand luxe jusqu'à la fumerie à poivrot, du bouge-fumerie à étudiant, au cercle pour vieux messieurs, du lupanar parfumé aux rideaux épicés, jusqu'au clandesté degueulasse vendant des muffins périmés. Si on peut y ajouter de l'épice et faire payer davantage, il y a forcément un Dérigion sur l'affaire. Ou deux. Ou cent, si c'est rentable.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ON DIT MOEFINE OU MOUFAIN⁽¹⁾ ? (2/3 – par Rafael)

Dans ce Chagar, nous parlerons toujours épices, commerce et hypocrisies diverses. Cette fois-ci, nous discuterons précisément des Vorozions et des Gadhar. Donc, sans trop spoiler, beaucoup de règles d'un côté et presque aucune de l'autre...

L'Hégémone et le commerce épicier

Si l'Ouest et le Centre ont des règles assez proches pour les épices, ce n'est évidemment pas le cas pour l'Hégémone. D'une part, il est inimaginable de faire comme à Pôle, et d'autre part, suivre les règles – vieillottes et rigides – d'une autre nation est hors de question. La grandeur de la civilisation vorozione, c'est précisément de concevoir soi-même des lois tordues et compliquées, et de les laisser devenir vieillottes et rigides sous le soleil de Nerolazarevskaya. Par l'Est, pour l'Est, et à l'Est mieux qu'ailleurs.

C'est déjà bien beau qu'on accepte de les fumer, leurs persils bizarres. Non mais...

Côté importation, l'essentiel du commerce se fait par la voie du sud, ce qui ajoute déjà un joli surcoût. Les quelques marchandises qui passent par le Centre n'ont officiellement jamais vu Pôle, bien sûr. Au final, vu la distance, que les épices passent par le nord discret, le sud officiel, ou un vrai réseau de contrebande, elles sont de toutes façons hors de prix en arrivant en terres voroziones.

Les épiciers – les vrais, ceux de l'Ouest – se fichent de cela comme d'une guigne. Après tout, du moment qu'ils perçoivent le prix des ventes ! Une fois payé, le stock peut aussi bien être fumé, stocké, ou fichu dans une fosse à purin. Sauf que ce n'est pas tout à fait vrai. Parce que TOUT ce qui arrive, d'une côte à l'autre, affecte l'image de marque des épices, et cela compte pour les Batranobans. Et justement, les Vorozions prennent quelques libertés avec les épices qui ne sont pas du goût de tout le monde.

Les guildes pour commencer, sont un problème. Pour les Batra, il n'y a qu'une guilde. La Guilde, précisément. La guilde des épiciers. Mais en terres vorhes, il y a des tas de petites guildes qui s'occupent du transport et du commerce des épices. Cette situation ne serait pas gênante, si lesdites guildes ne jouaient pas sur l'ambiguïté en se donnant des titres ronflants : guildes épicières, guildes de l'Est, guildes des patentes, et autre conneries commerciales. Certaines vont même jusqu'à s'inventer des liens avec la Nation, des propriétaires ou partenaires fictifs, ou des sièges exotiques. Qu'un bouseux de Légion-les-ploucs s'amuse à se croire un expert des épices, c'est déjà à peine drôle. Mais s'il se met à appeler sa cahute douteuse « Les merveilles de Carnelle - Maison traditionnelle, familles Gastrelon et Abalaboubou », ça sent l'insulte, l'appropriation culturelle mal branlée, et le retour de bâton.

D'autant que l'Hégémone, afin de « simplifier les choses », gère seule les choses concernant les épices, refusant obstinément l'aide des Batranobans. Cela signifie que les enquêteurs de la Guilde ne peuvent agir à visage découvert dans l'Est. Aucune opération coup de poing n'est possible pour les cavaliers volants d'aucune maison. Si des gens s'amuse à des mélanges dangereux, des usages interdits, l'Ouest est impuissant à apporter son aide et ne peut que déplorer les conséquences. Officiellement.

Évidemment, « devoir opérer discrètement » est différent de ne pouvoir rien faire. La gestion du marché est impossible avec un continent de pouilleux obtus qui gêne, mais il reste quelques possibilités d'actions « correctives ». Déjà, les tentatives des « guildes » pour reproduire, cultiver ou modifier les épices sont surveillées et sévèrement punies par un réseau d'assassins efficaces et grassement payés. Ce sont aussi bien des Batranobans exilés, que des voyageurs discrets ou des Vorozions recrutés dans tout l'Hégémone. Ces agents extérieurs sont motivés par l'argent évidemment, mais aussi par l'accès à des épices puissants, pour le combat comme pour leurs plaisirs. Comme quoi, d'un bout à l'autre de Tanæphis, c'est toujours la Guilde qui fournit les meilleures motivations, en sachets, poudres ou tabacs, aux meilleurs agents.

(1) La blague hilarante correspondant à ce titre est toujours disponible dans le Chagar 230, excellent opus qui reste disponible gratuitement(*) sur le Mois des Conquêtes – site BadButa, section Bloodlust.

(*)Le caractère gratuit(**) du Chagar Enchaîné est garanti(***) sous condition du respect des clauses d'utilisations disponibles auprès de Maître -

N°231 – 17 NOVEMBRE 2021

Je crois que, cette fois, je n'ai vraiment rien à raconter. Et papy disait toujours, « Si tu n'a rien de malin à dire, ferme ta petite gueule de bâtard ! ».

Dont acte.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Pour les consommateurs, toutes ces bisbilles d'arrière-boutique ne signifient rien. Pour le quidam moyen, le marché des épices en terres voroziones fonctionne à merveille, et tout est pour le mieux.

Dans la plupart des grandes villes, le marché commun des épices se fait par le biais de boutiques ; une ou deux dans les gros bourgs, deux ou trois dans les villes importantes, et jusqu'à une demi-douzaine dans les cités. Différentes « guildes » – pardonnez-leur, ancêtres, ils ne savent pas ce qu'ils font – se partagent le marché et sont surtout locales, d'autres se chargeant du transport. Vu les prix et la spécificité du produit, c'est un marché de luxe – pour les nobles et les conseillers – soutenu par un marché secondaire d'imitations, de sous-produits et de décorum cheap – pour faire les poches de la populace en lui faisant croire qu'elle participe⁽²⁾.

Il y a aussi le cas particuliers des camelots ambulants. C'est une solution utile pour les coins plus éloignés – les vrais bouseux garantis – mais ils circulent aussi dans les zones plus peuplées. Ces gens forment un assemblage hétéroclite d'entrepreneurs indépendants, de petites guildes expérimentales, et de sections de guildes installées. Pour être clair, c'est la partie louche du marché des épices. C'est là que termine l'essentiel de la contrebande et des produits frelatés, et même si l'Hégémone se garde bien de le dire, c'est plus de la moitié du marché de l'ouest. Ces chiffres ne sortent jamais, bien sûr, puisqu'il faudrait que le conseil admette l'extrême ruralité de l'Hégémone, et la carte complètement éclatée de ses installations et de ses services. Cela contredit les discours officiels, donc on fait comme si de rien n'était, et on ignore la réalité⁽³⁾.

Les légistes locaux vérifient les autorisations de vente, mais contrôler la marchandise est loin de leurs compétences et de leurs préoccupations. Dans les zones les plus peuplées, ils sont surveillés – par la garde et par la concurrence installée – mais plus on s'éloigne de Néro, plus cela se relâche. Les camelots trafiquent donc un peu de tout, du véritable épice à la betterave parfumée, des drogues douteuses aux poisons violents – prévus pour ça ou accidentels. En d'autres lieux et temps, on aurait parlé de Medecine Show ou d'élixirs miracles. Vous voyez le genre...

Les épices chez les Gadhars

La règle du Chagar 212⁽⁴⁾ s'applique à plein pour ce qui est du sujet du jour, à une précision près. Globalement, les Batranobans ont renoncé à gérer le commerce des épices dans les jungles. Ce n'est pas de la mauvaise volonté, notez-le bien. Mais entre l'environnement, les différences culturelles au kilomètre carré, et le nombre de tribus nomades, les Familles ont jeté l'éponge. Les origines tareks des Batranobans font qu'ils ont une idée des enjeux et des problèmes qu'il y aurait à gérer tout ce bordel, et en réalité, la balance bénéfices-risques n'est pas tenable.

L'abandon d'un marché potentiel n'étant pas dans la nature batranobane, les Familles se sont trouvées des excuses, bien-sûr. La plus commune est la nécessité de garder de bons rapports avec les jungles pour que les chasseurs d'épices travaillent dans de bonnes conditions. Beaucoup de nouveaux produits épiciers reposent sur des mélanges complexes venant de régions compliquées des jungles. Garder un minimum de stabilité dans ces zones est donc nécessaire, au moins le temps de développer et d'importer des plants acclimatés vers la Nation. Et l'expression « minimum de stabilité », dans bien des secteurs gadhars, est déjà une plaisanterie en soi...

(2) Du mal à imaginer à quoi cela ressemble ? Pensez simplement à Hermès, avec les robes d'un côté, et de l'autre, les foulards made in china pour bourgeoises moisis, ou les casquettes en carton pour rappeur à deux ronds. Voila, tout simplement. Et le pire c'est que ça rapporte. Beaucoup. Vraiment.

(3) Là, franchement, si vous avez du mal à imaginer à quoi ressemble un politicard qui ignore volontairement la réalité parce que ça contredit son discours, je ne peux que vous féliciter. Tout va bien. Bonne nuit.

(4) Concours de la semaine : deviner où on peut trouver la règle du chagar 212. Attention, y'a un piège.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ON DIT MOEFINE OU MOUFAIN⁽¹⁾ ? (3/3 – par Rafael)

Dans ce Chagar, nous parlerons toujours épices, exportations et goûts divers. Cette semaine, nous discuterons précisément du Nord piorad. À quoi ressemblent les épices quand la neige et le froid remplacent le sable et la chaleur torride ? Puis nous finirons par un tour rapide des zones et nations non-couvertes.

LES PIORADS FACE AUX ÉPICES

Soyons franc : personne de censé n'imagine les Piorads en commerçants paisibles, négociant les marges et faisant des repas d'affaires. C'est en partie vrai – paisible est un terme inadapté aux Piorads, quel que soit le sujet – et en partie une erreur, puisqu'il existe des commerçants piorads, et que les épices sont un des points les plus éclairants sur le sujet.

Pour ce qui est de la découverte des épices, elle s'est faite, comme souvent pour les Piorads, au gré des pillages dans le nord de l'Empire et en Sorne. Pendant l'ère impériale, c'était un butin de choix, et des expéditions étaient lancées précisément pour s'emparer de ressources d'épices. Une fois l'Empire sur le déclin, les Batranobans purent consacrer davantage d'argent à la défense de la Sorne. En conséquence, les Prudences, la Sourtie et le Centrepôle devinrent des proies plus simples et plus alléchantes pour les pillards, même si moins riches en épices.

C'est à cette époque que la culture piorade des épices s'est modifiée, et que deux types de consommations distinctes sont apparues. Les épices de comptoir, ce terme évoluant en épices de bar récemment, sont les épices acquises par le commerce. Les épices de selle, sont eux les épices pris lors de razzia sur des caravanes ou dans des pillages dans les régions impériales.

Épices de bar : le commerce courant

Les épices de bar entrent essentiellement dans le Nord par la porte du sel. La chaîne du sel, on l'a déjà dit, est difficile à passer, et constitue une formidable frontière entre le Nord piorad et la Nation. Encore largement perméable lors de l'occupation impériale, la chaîne est devenue bien plus sûre – du point de vue batranoban – depuis le 7e siècle. Un commerce s'est donc mis à fleurir peu à peu, entre la Nation et les populations « plus tranquilles » des basses terres de Ross.

Un aspect important des épices de bar, c'est la régularité des ventes et leur relative fadeur en comparaison du marché normal des épices. J'entends par là que les Piorads, comparés à la clientèle courante de junkies et de casse-cous aventureux, font figure de petits vieux casaniers. Le consommateur piorad type apprécie des épices connus, courants, et surtout sans surprise.

Les trois grand produits en terre piorade sont :

- Les mégots, rassemblent les tabac à fumer et les mélanges divers, classiquement triés en trois tailles – tige, bouffarde, et brûle-gueule. Les feuilles sont des tabacs batras courants, et les épices servent surtout à exacerber les goûts.

Les tiges sont des cigarillos basiques. Ce sont des produits aux goûts variés, parfois sucrés, et appréciés de tous. C'est le produit commun des citadins et non-combattants.

Les bouffardes (ou bouf, le plus souvent) sont des cigares plus massifs, et les épices servent à renforcer le goût et la durée. C'est le mégot épais et odorant que l'imagination des gens du continent visualise vissé au bec du « vrai » Piorad, juché sur son chagar. Une image d'Épinal, certes, mais parfaitement justifiée.

Quant aux brûle-gueules, ce sont d'énormes barreaux de chaise, conçus pour les vrais habitués, les gueulards et les petits vieux trop insensibilisés au tabac pour apprécier tiges ou bouffardes.

(1) Après une discussion avec l'équipe éditoriale et négociations avec les instances décisionnelles, nous avons décidé de cesser les blagues à répétitions sur le titre de l'article. Il a été établi qu'à la longue, ce ne serait plus drôle. En plus de cela, c'est la dernière partie de l'article. Ça tombe bien, du coup...

N°232 – 1^{ER} DÉCEMBRE 2021

Bientôt Noël.

Voilà, voilà...

(Vous me croyez maintenant, quand je dis que je n'ai plus d'idée pour les éditos ?)

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



ÉPICES DAMAR ?

Quand on évoque les épices à succès du Nord, les gens font couramment l'erreur de parler d'épices de combat. La seconde erreur commune, ce sont les épices contre le froid.

En réalité, les épices contre le froid n'ont de succès, dans le grand Nord, qu'auprès des touristes. Pour les populations locales, ces épices ne présentent aucun intérêt, puisque...

- Les Piorads sont déjà habitués aux conditions de vie locales, et connaissent les astuces pour combattre le froid à moindres frais.

- Bien-sûr il arrive aux Piorads d'avoir un coup de froid ou de se retrouver dans des circonstances où un épice réchauffant serait utile, mais on répète aux enfants piorads depuis des siècles que le froid n'est pas un problème. C'est donc devenu une sorte de blocage. Une fierté stupide et inutile, mais tellement ancrée qu'elle est devenue inamovible.

- Lorsque le froid est pire que jamais, que le blizzard gèle tout ce qui bouge, le pays Piorad devient une vaste réserve de marmottes et de pantoufles. C'est un moment de flemme générale, et de partage aussi, les plus grandes maisons accueillant les voisins dans le besoin. Renoncer à ces semaines de mollesse parfaitement justifiée, de torpeur sociale, serait une horreur, une honte, voire une faute de goût inacceptable.

Et celui qui n'est pas d'accord avec ça, qu'il soit désigné volontaire pour sortir chercher des bûches...

- Les distillats sont des spiritueux épicés, mais là où les Batranobans apprécient les goûts bizarres et les effets étranges, les gnôles à destination du Nord sont des « alcools parfaits ». Entendez par là que les distillats sont des alcools dont on a réussi à sublimer le goût et les caractéristiques marquantes sans changer la nature. Un distillat de bière brune sera amer et épais, et frôlera les 45° sans changer de texture. Un distillat de whisky gardera ses goûts typiques, mais exacerbés et renforcés jusqu'au sublime.

- Les épices de soins sont le dernier « gros marché » de l'épice dans le Nord piorad. La majorité des étrangers imaginent que les épices de combat devraient être bien mieux classées, mais c'est encore une fois oublier l'esprit piorad, qui met l'homme et sa volonté au dessus de tout. Gagner un combat grâce aux épices, c'est perdre la face. Pareil pour une guerre. Les ventes d'épices de combat se font donc en toute discrétion, et à une échelle bien inférieure à ce qu'on imagine.

Une fois la fierté bichonnée, le combat exalté, et les combattants portés en triomphe, les gens retrouvent un peu la raison, et les épices de soins entrent en scène. Et vous imaginez bien que dans une société comme celle du Nord, où tout peut se régler par la violence, des épices de soins valables peuvent être inestimables.

Souvenez-vous que les épices de soins courants permettent de soigner des plaies et des fractures sans aucun soucis. Que d'autres peuvent regonfler un œil crevé, ou ressouder des tripes sorties du ventre. Quant aux plus efficaces, elles peuvent préserver un vrai cadavre le temps qu'on le remette en état, et le réveiller presque aussi fringant que la veille. Celles-ci valent une rançon de roi, certes, mais à qui croyez-vous qu'elles soient destinées ?

Épices de selle : les fruits du pillage

On l'a vu, les Piorads apprécient peu d'épices, et ont des habitudes bien ancrées. Hors de question de changer d'épices, de goût ou même de marque trop souvent. Une bizarrerie déstabilisante pour les Batra, qu'ils ont essayé de changer bien souvent, sans aucun succès. Les Piorads sont simplement comme ça. Une fois qu'ils ont trouvé un tabac qui leur plait, ils n'en changent plus. Et surtout, n'essayez pas de leur expliquer que votre nouveau tonic change la couleur et le goût de la bière, et la rend plus pétillante. Ils risquent de vous taper dessus en représailles, ou pire, de vous faire goûter la « stout » qu'ils appellent bière dans le Nord profond. Noire et glacée comme le Néant, épaisse comme le sable du Kraag, et ce goût, pitié, ce goût⁽²⁾...

En revanche, l'usage des épices devient très différent lorsqu'il s'agit d'épices acquis lors de pillages. Là, toutes les limites, pudeurs et scrupules que les Piorads montrent d'ordinaire s'effacent. Ce n'est plus des achats réfléchis, de l'épice « raisonnable », mais une gâterie arrachée à une proie, et là tout est permis.

Ces épices peuvent être consommés aussitôt volés, ramenés comme butin au village, ou offerts à un suzerain ou un allié, mais dans tous les cas, ils seront consommés lors d'une fête. C'est comme ça : les épices de selle sont un mets festif, qu'on n'imagine pas déguster en solitaire ou hors d'une festivité quelconque. C'est comme un chocolat Mon Chéri : délicieux à Noël quand on est dans l'ambiance et déjà un peu pompette ; répugnant et ridicule le reste de l'année.

Précisons que ces fiestas post-razzia ont rarement un spécialiste des épices attitré, pour surveiller les mélanges ou les quantités consommées. Les chocs entre épices sont donc nombreux, et outre les gueules de bois carabinées, les gens rendus malades et les incidents rigolos, il y aura aussi quelques morts au compteur. Sauf que les Piorads, là encore, font preuve d'un pragmatisme sans borne. Ils semblent persuadés que mourir en faisant la fête est une des meilleurs façons de partir. Pour qui ne pratique pas les Royaumes depuis longtemps, le détachement avec lequel ils considèrent ces morts peut passer pour de l'apathie. Mais non, c'est juste de la sérénité, à la limite de l'envie.

Quand je vous dis que ces gens sont des fous, des tordus, des dangers publics ! Ils sont malades, incompréhensibles et bizarres ! Et pire que tout : ce sont de très mauvais clients !

(2) Rappelons que cette opinion exprimée est celle d'un Batranoban au palais gâté et distordu par des siècles de thé brûlant et de harissa improbable. La Stout reste bien-sûr la MEILLEURE bière au monde, sans AUCUNE discussion envisageable. All Heil Brewdog. Tokyo is god. Imperial God.



IL RESTE QUI, EN FAIT ?

Les Thunks

Tant que nous sommes dans le grand Nord, parlons des clans thunks. Ce sera d'autant plus rapide que ce sera simple à expliquer : les Thunks ne connaissent pour ainsi dire pas les épices. Ils n'ont aucun accès facile à la Nation, et les quelques épices disponibles en terres piorades sont répugnantes : les mégots puent comme l'haleine d'un poney malade ; les alcools sont bizarres et aucun ne vaut la vigueur et le parfum d'un lait de yak fermenté. Les quelques épices de soins sont intéressants, mais de là à imaginer qu'ils viennent d'un pays lointain, où tout est chaud comme une braise...

Bien sûr, les déserrants et quelques clans ayant des liens avec les Vorozions, ou des clans bizarres perdus sur des routes improbables, ont quelques connaissances du sujet. Mais ce sont des exceptions, des anomalies. Pour l'immense majorité des Thunks, les épices sont une rumeur lointaine, et une surprise à venir. Petits veinards...

Les Sekekers

Les furies, sont précisément à l'opposé du cas précédent. Elles connaissent les épices, très bien même. En fait, elles les connaissent beaucoup trop bien au goût des Bathras. Les tribus sekekers sont issues de la Nation, et malgré leur éloignement des centres de culture et d'érudition, elles se gardent remarquablement informées. Beaucoup se demandent comment elles restent aussi pointues sur un sujet aussi complexe. Voici deux éléments de réponse tout simples, mais diablement éclairant sur les Sekekers.

- Les Sekekers ne comptent pas leurs sous pour ce qui est des épices. C'est une attitude osée, mais plus facile à tenir quand on paye en gnons et en meurtres, et qu'une soirée shopping consiste à massacrer une caravane ou une plantation.

- Elles ont des connaissances sur les épices dignes des Bathras, et ce qu'elles ignorent, elles savent le trouver seules. Là encore, le fait d'avoir des sujets d'expérimentation à volonté est un plus. Pour les épices complexes, les tribus sont remplies de femmes courageuses. Pour les plus dangereux, les villages et les caravanes sont remplis de connards prêts à mourir pour la cause. D'ailleurs, personne ne demande leur avis...

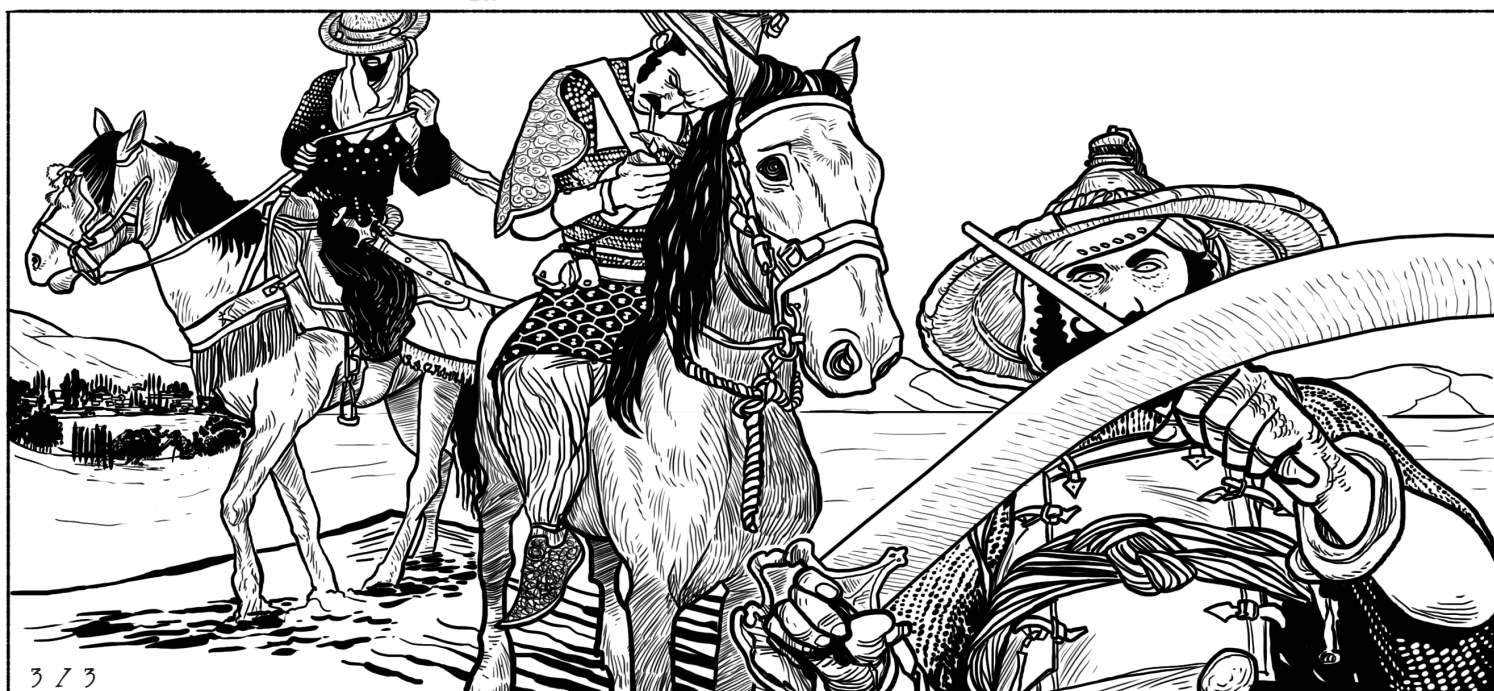
Les Alwegs

Je pourrais me tirer de ce dernier paragraphe en expliquant que comme pour les Gadhars, c'est trop compliqué et trop incohérent pour être facilement décrits. Facile, tentant, mais un peu dommage. Du coup, voici deux repères pour vous guider.

- Les us et coutumes alwegs sur les épices sont guidées par les nations et peuples les plus proches. Mélangez simplement les influences, en fonction de la proximité et des relations entretenues avec ces voisins.

- Les Alwegs sont généralement plus pauvres, plus isolés, et donc plus exposés aux prédatations diverses (Sekekers, brigands, rôdeurs ou Porteurs désœuvrés). Vu l'attrait exercé par les épices, c'est une denrée d'autant plus rare et d'autant moins connue. Dans les zones vraiment ploucs, les épices « n'existent » tout simplement pas.

Évidemment, comme pour les Gadhars, ce ne sont que des repères. Les exceptions ne dépendent que de votre bon vouloir, de votre inspiration du moment, et de ce qui arrange votre scénario ou votre campagne.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

DE LA MÉCANIQUE DES LUNES (par François)

N°233 – 15 DÉCEMBRE 2021

Ce Chagar est la conséquence d'une discussion sur le serveur Discord de BadButa autour d'une illustration montrant trois lunes dans un ciel nocturne.

Était-ce vraiment utile de passer du temps à faire des calculs astronomiques et des suppositions sur la mécanique astronomique de l'univers de Bloodlust. Probablement pas, mais je me suis bien amusé à le faire.

Le livre de base de Bloodlust Métal donne quelques indications concernant l'aspect des lunes, en page 94. Il est également question, en page 174, de leur dynamique dans le cadre de l'astrologie. Mais il reste beaucoup de détails incertains concernant ces trois astres.

Profitions d'un document rédigé par Laetitia Foussan-des-Egides dans le cadre de ses études pour en apprendre un peu plus.



Votre altesse, mon bien cher frère,

Les cours d'astronomie avec dame Élise Tournon de la Faille ont pris une tournure fort intéressante et je souhaite te faire profiter du résultat de nos travaux.

Tu te souviens, je pense, de ce grand parchemin lustré que tu avais découvert dans la chambre du furet et dont tu m'as fait cadeau l'année dernière. Il représente le monde, entouré des trois lunes dont le chemin est matérialisé à l'intérieur d'un anneau de couleurs vives. Les proportions nous en semblaient étranges, n'est-ce pas ? Pourquoi créer un parchemin de plus d'un mètre et demi de large pour y représenter des astres de quelques centimètres ? Et pourquoi ne pas respecter les proportions entre les trois lunes telles qu'on les observe dans le ciel ? Tout cela semblait en complet décalage avec la précision dont les elfes faisaient preuve en matière de cartographie.

Lors d'une conversation portant sur les théorèmes géométriques de Riden ab Ishtari, dame Elise me fit remarquer que même si Taamish et Fey semblent avoir la même taille dans le ciel, leurs tailles réelles sont immensément différentes, mais qu'on ne peut pas les estimer sans connaître la distance auxquelles ces deux astres se trouvent du monde. Cette remarque m'a provoqué la pensée suivante : et si le parchemin des lunes était une représentation à l'échelle du monde, des trois lunes et de leurs positions relatives ?

Dame Elise a trouvé que cela serait un exercice des plus stimulants et voilà à quoi nos réflexions nous ont menées. Commençons par énoncer les évidences.

Si on estime la taille des lunes dans le ciel à l'aide d'une réglette tenue à bout de bras, on observe que Taamish fait environ cinq dixièmes de centimètre de diamètre, Nænerg en fait environ six, et Oephis huit. Dans le ciel, Oephis semble donc une fois et demie plus grande que Taamish, et Nænerg un quart plus grande que Taamish.

Sur le parchemin des lunes, Taamish fait un centimètre de diamètre, Nænerg en fait un et quatre dixièmes, et Oephis fait deux centimètres. Le Monde, en plein milieu, a un diamètre de trois centimètres et sept dixième.

L'anneau de couleurs dans lequel se trouvent les orbites des lunes a un diamètre intérieur d'un mètre et fait cinquante centimètres de large. L'orbite de Taamish se trouve à cent-onze centimètres du Monde, celle de Nænerg à cent-vingt-cinq centimètres et celle d'Oephis à cent-trente-neuf centimètres.

En calculant les rapports entre toutes ces valeurs, voilà ce que l'on peut dire.

La taille de Taamish est vingt-sept dixièmes de celle du Monde – soit un peu plus du quart – et la distance qui les sépare est de trente fois la taille du Monde.

La taille de Nænerg est trente-huit dixièmes de celle du Monde et la distance qui les sépare est de trente-quatre fois la taille du Monde.

La taille d'Oephis est cinquante-trois dixièmes de celle du Monde et la distance qui les sépare est de trente-huit fois la taille du Monde.

Une fois les choses ainsi posées, il suffit de connaître la taille du Monde pour en déduire tailles et distances réelles des trois lunes.

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Heureusement des gens se sont déjà penchés sur ce sujet, depuis bien longtemps. Je pensais trouver l'information la plus précise sur ce sujet chez les hommes de science batranobans. Si de tels calculs ont été faits de manière précise par de doctes Batranobans, l'information reste secrète.

Les géomètres vorozions se vantent d'avoir calculé la taille du Monde de manière très précise, mais dans les documents auxquels j'ai accès je ne trouve aucun chiffre, juste de la forfanterie.

Mon salut en la matière est étonnamment venu du Nord. Il y a dans notre bibliothèque un ensemble de poèmes varniriens, offerts par un de nos amis Porteurs. Or il se trouve que les skaldes du Varnir ont une estimation de la taille du Monde, héritage du long voyage entrepris par leurs ancêtres. Selon eux, le Monde a un diamètre de douze mille six cent soixante-six kilomètres, quelque trois fois la largeur de Tanaephis. Cette dernière remarque est une approximation, mais elle permet de se faire une idée.

Nous y voilà. En partant de cette valeur on peut estimer que,

Taamish fait trois milles quatre cent dix-neuf kilomètres de diamètre, et se trouve à presque trois cent quatre-vingt mille kilomètres du Monde.

Nænerg fait trois mille cinq-cent quarante-six kilomètres de diamètre, et se trouve à un peu plus de quatre-cents trente mille kilomètres du Monde.

Oephis fait six milles sept-cent douze kilomètres de diamètre, et se trouve à quatre-cent quatre-vingt un mille kilomètres du Monde.

Ces distances, j'avoue, sont un peu difficiles à appréhender. Les valeurs sont immenses. Si on les compare à la taille du continent, voilà ce qu'on pourrait dire,

Il faudrait traverser quatre-vingt-quinze fois Tanaephis d'ouest en est avant d'atteindre Taamish. Il faut ensuite continuer pendant douze Tanaephis et demi pour rejoindre Nænerg et au-delà encore cette même distance pour atteindre Oephis.

Imagines-toi marcher au travers de cent fois le continent pour atteindre les lunes. Cette perspective donne le vertige, mais je la trouve aussi exaltante. Je vais désormais utiliser le « tanaephis » comme unité de mesure pour décrire les distances astrales. Cela permet d'obtenir des valeurs plus faciles à appréhender.

À partir de ces résultats, dame Elise m'a suggéré de calculer la vitesse de déplacement des lunes dans le ciel. Ayant le rayon de leur orbite c'était chose facile. Je crois avoir vu quelque part que les astronomes batranobans pense que les orbites lunaires ne sont pas vraiment circulaires, mais je vais laisser cela de côté, puisque je n'en sais pas plus.

Taamish se déplace autour du Monde à une vitesse de presque onze tanaephis par jour, ce qui équivaut à traverser le continent en deux heures et quart.

Nænerg se déplace autour du Monde à une vitesse de quatre tanaephis par jour, soit une traversée du continent en six heures.

Oephis, la plus « lente », se déplace autour du Monde à une vitesse de deux tanaephis par jour, soit douze heures pour traverser le continent.

Encore plus que les distances et les tailles, ce sont ces vitesses qui me sidèrent. On parle ici de masses titanesques se déplaçant dans le ciel à des vitesses démentielles. On peine à y croire. Cela étant, on peut tirer comme conclusion de ces calculs que plus une lune est massive et plus elle est éloignée du Monde et plus elle se déplace lentement sur son orbite.

Bien sûr, tout cela repose sur le postulat que le parchemin des lunes est une représentation aux proportions fidèles. Cependant j'ai l'impression qu'en terme d'observation du monde les elfes ne faisaient pas dans l'approximation, surtout quand il était question de magie. Or je me demande si ce ruban coloré dans lequel s'inscrit l'orbite des lunes ne serait pas une sorte d'anneau de fluide, une rivière stellaire de magie encerclant le Monde. Mais je m'éloigne de la pure réflexion logique pour partir vers des suppositions plus poétiques.

J'entre maintenant dans la partie la plus incertaine de ce document. J'ai cherché à voir s'il était possible de faire des suppositions concernant Fey et Raz à partir de tous nos calculs.

Avant d'entrer dans le vif de mes extrapolations, je peux déjà rappeler ce qui est connu. En observant les soleils au travers d'un verre fumé on constate que le diamètre de Raz est entre cinq et huit fois plus petit que celui de Fey. Mesuré à bout de bras, Fey fait cinq dixièmes de centimètres de diamètre et Raz en fait moins d'un.

On sait également que Raz fait une révolution complète autour de Fey en quarante-neuf jours. Lorsque les deux soleils sont le plus éloignés l'un de l'autre, on mesure onze centimètres entre eux, toujours par l'observation à bout de bras.

Pour tenter de faire quelques suppositions concernant la taille des soleils et leur distance, j'ai fait trois calculs en appliquant au Monde la vitesse de déplacement de chacune des trois lunes.

Cela ne s'appuie sur aucun raisonnement logique, d'autant plus que je n'ai pas réussi à trouver la moindre logique reliant la taille d'un astre avec sa vitesse.

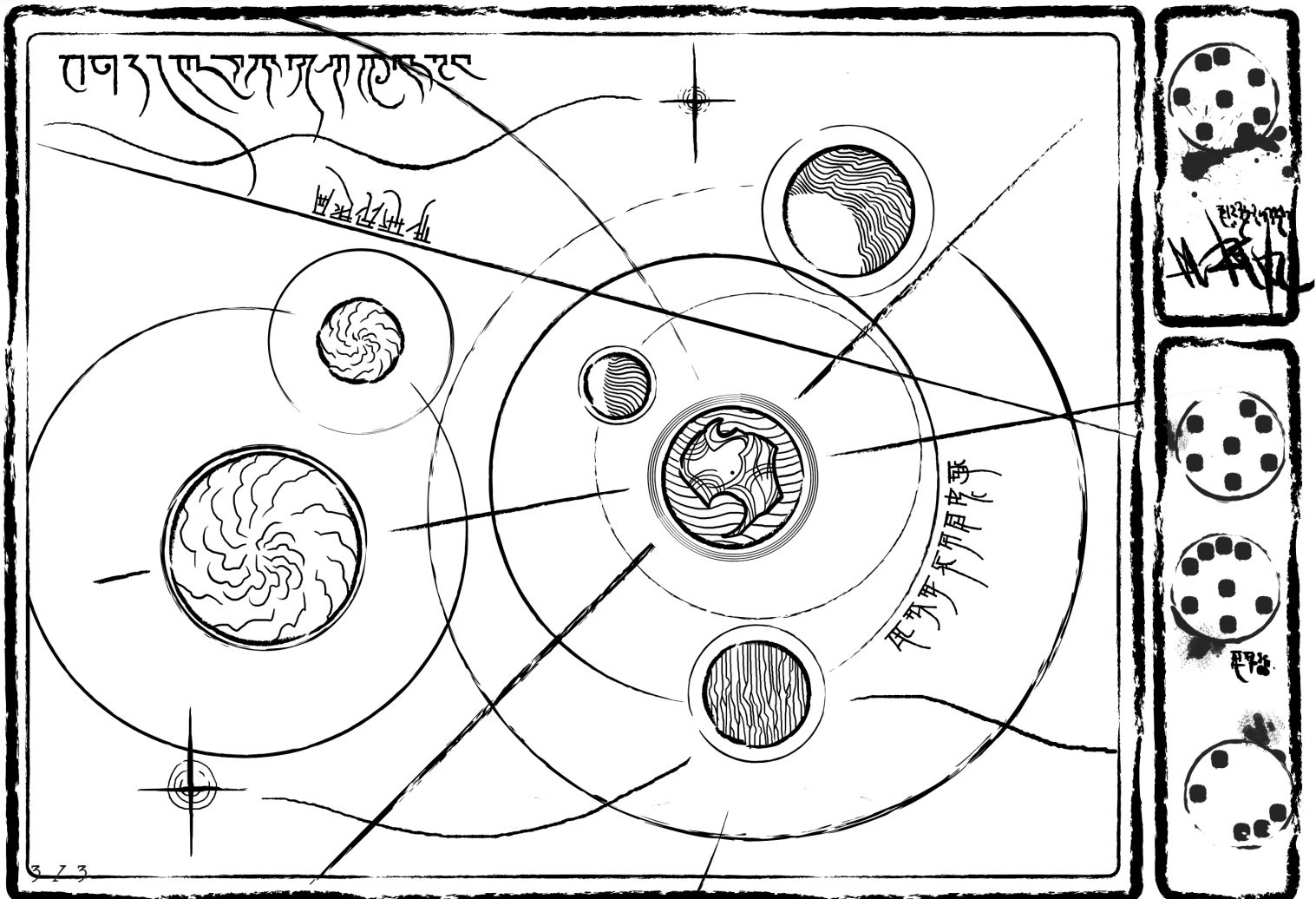
Si le Monde se déplace à la même vitesse que Taamish, Fey serait à six-cent vingt-six tanaephis du Monde. Son diamètre serait un peu moins de deux fois celui du Monde. Dans ce cas-là, Raz se trouverait à cent vingt-cinq tanaephis de Fey, et son diamètre serait un quart de celui du Monde.

Si le Monde se déplace à la même vitesse que Nænerg, Fey serait à deux-cent trente-cinq tanaephis du Monde, et son diamètre serait inférieur à celui du Monde. Cela n'a pas de sens puisqu'il semble qu'il soit dans la nature des astres les plus petits de tourner autour des plus gros. Les astronomes batranobans sont sûrs de cela. Inutile alors de se pencher sur le calcul avec la vitesse d'Oephis, qui aurait un résultat encore plus incohérent.

La seule conclusion que je peux tirer, c'est que la vitesse de déplacement du Monde autour de Fey est supérieure à la vitesse de Taamish autour de lui. Et comme le Monde est plus gros que la plus grosse de ses trois lunes, on peut supposer que les règles qui régissent son orbite autour de Fey sont différentes de celles qui s'appliquent aux lunes.

Il est frustrant d'arriver, d'un côté, à des conclusions cohérentes et de l'autre de se heurter à des résultats absurdes. Comme en politique, on s'aperçoit ici que sans données sûres il est bien trop facile de tirer des conclusions erronées. Cela rappelle notre enfance, n'est-ce pas ?

Peut-être qu'un jour, nous découvrirons un autre document, un parchemin des soleils pour ainsi dire, qui nous donnera les informations nécessaires pour en apprendre plus sur les soleils. Ne serait-il pas fabuleux que l'on découvre alors que ces astres sont dans une tout autre catégorie de taille ? Il nous faudrait alors encore inventer une nouvelle unité de mesure.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ROHULF THE BLOODNOSED REINDEER (1/2 par Rafael)

N°234 - 29 DÉCEMBRE 2021

Et hop. Chagar enchaîné n°234.

J'aime bien ce numéro. 2 .3 .4 .

Un chouette nombre pour clore l'année. Et plus que 26 Chagars pour finir l'aventure.

Donc on reprend la campagne et on la termine. On finit les gros thèmes incontournables mais oubliés. Et on couvre les questions bizarres mais dont on veut absolument vous parler.

Et c'est fini.

Ou pas.

On en recause au #261.

Ou peut-être ce week-end, en fait.

Quoi ? Quel teasing ?

Participer, commenter, questionner !

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

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Voici un scénario de Noël, si vous n'avez pas eu votre dose d'esprit des fêtes en cette sombre période. C'est peut-être un peu tard, mais un Noël sans neige, sans vrai repas familial sympa, sans lumière dans les rues et sans foule festive... En fait, le truc qui fait le plus Noël en ce moment, c'est la palanquée de Grinchs qui squattent la télé et les infos. D'où, un scénario de Noël sympa, positif et sous la neige.

Joyeuses sanglances, chers lecteurs, et à très bientôt.

Présentation

Les PJs sont recrutés par le conseil des anciens d'un village piorad, qui à un souci. Un jarl voisin veut absolument tuer le monstre "mascotte" du village, malgré son caractère éminemment inoffensif. En réalité, le jarl veut s'offrir un peu de réputation en tuant un monstre, et offrir la chair de la bête à son mariage avec une jeune beauté du coin. Les PJs serviront à s'assurer que les deux villages restent au niveau "négociation", et que les choses ne dérapent pas.

Sauf que des rumeurs bizarres finissent par revenir au oreilles des Porteurs, comme quoi ce "monstre gentil" pourrait bien avoir une face cachée et de sombres appétits. Aux joueurs de choisir comment mener cette aventure. Diplomatie et jeux de pouvoir ? Violence et intimidation ? Enquête et manipulation ? Massacre et pas de témoin ?

Format

Ce scénario ne sera pas un enchaînement complexe de scènes et d'événements selon des plans compliqués. De toutes façons, les joueurs finissent toujours par y mettre le bordel, et on n'arrive jamais à la bonne conclusion par un chemin vaguement prévu.

Donc, nous allons vous brosser une esquisse de la situation et des camps en présence. Puis vous aurez un portrait des figurants les plus utiles et les plus évidents, de leurs buts, de leur histoire, et des motivations et travers à connaître.

Et après cela : vous. vous. dé. mer. dez !

Ou plutôt, vous laissez vos joueurs s'amuser avec ce setting, foutre leur bordel habituel et choisir qui est un méchant, qui leur plaît, qui une victime, qui un gentil à aider ; et surtout, vous menez avec eux cette histoire vers une conclusion satisfaisante.

Ça vous ira comme plan de scénario ? Cool. Parce que je n'ai rien d'autre aujourd'hui.

Où, quand, comment.

Cette histoire commence dans le Nord piorad, dans une zone peuplée mais un peu à l'écart des grandes villes nordhes. Les Marches, les Foulées collent bien. Ou même la limite entre les plaines de Rockford et de l'union. Le scénario est prévu pour se dérouler alors qu'approche la fête des sanglances (cf. Chagar #19) et se terminera peu après.

Les PJs sont abordés par trois envoyés de Dritlandsby, après une aventure ou une action d'éclat qui les aura fait remarquer dans le secteur. Les trois jeunes gens sont à la recherche d'aide pour leur bänd, qui se trouve actuellement dans une sale situation.

Le jarl de Dritlandsby, Fjurl Maddirson, est en maraude dans le nord de l'Empire. Il ne rentrera pas avant au moins quatre ou cinq mois, et le jarl d'une bänd voisine a brusquement décidé de se faire une réputation en tuant "leur" monstre. En effet, Dritlandsby accueille un « monstre » un peu particulier : un renne, dont les particularités n'ont rien de réellement « monstrueuses ». Ruholf est une bête d'une intelligence et d'une gentillesse peu commune. C'est en quelque sorte la mascotte de Dritlandsby, et leur seul véritable trésor. Ne voulant pas entrer en conflit avec leur voisin, ni laisser massacrer leur monstre favori, les gens du village tentent la voie diplomatique, mais en l'absence des principaux guerriers du village, ils souhaitent engager des Porteurs pour équilibrer un peu le rapport de force. Les PJs sont donc invités aux négociations, aux sanglances de Dritlandsby, logés, payés et nourris. Tentés ?

RENNES, CARIBOUS ÉLANS ET ORIGNAUX

Sans habiter dans les secteurs où vivent ces bestioles, pas forcément facile de connaître les différences entre elles. Faisons donc un point rapide.

Le renne et le caribou, c'est la même chose. Caribou est simplement le terme québécois.

L'élan et l'original ? Pareil. Encore une facétie de nos cousins du Mont-Royal et alentours.

Fichus mangeurs de poutine, incapables d'appeler un chat un chat, un tigre un tigre, ou un léopard une panthère.

Oups....

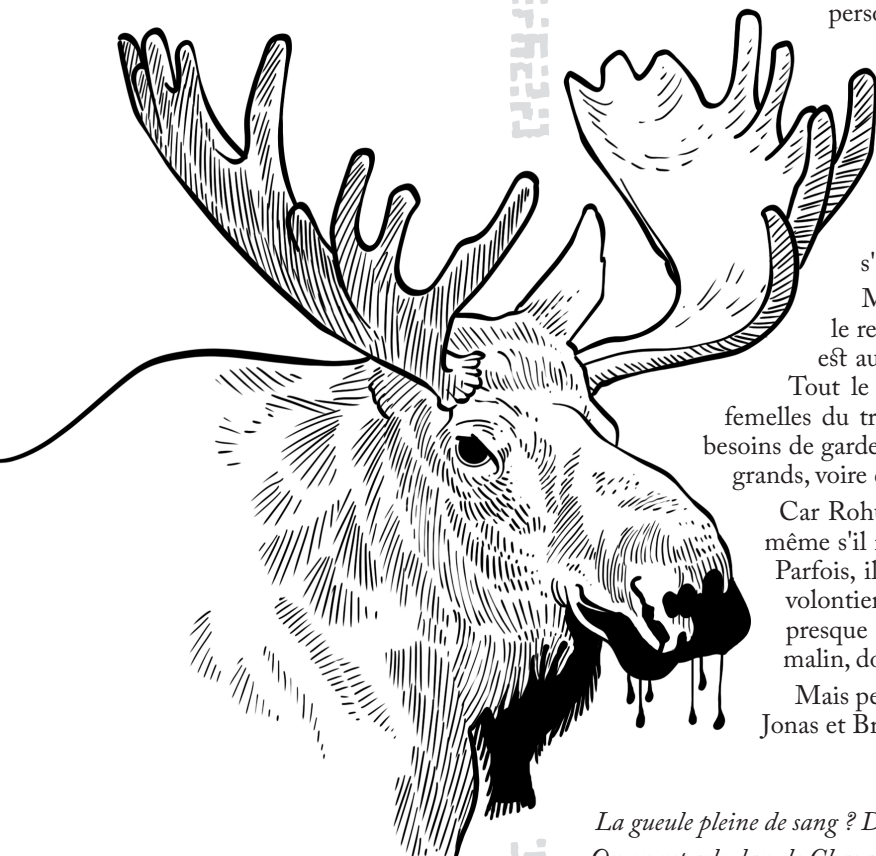
Chez les Piorads, les rennes sont des animaux d'élevage communs, servant pour leur viande et leur lait, et même comme animaux de bât, dociles, calmes et endurants.

Le renne fait environ 120 cm au garrot et pèse entre 100 et 120 kg.

L'original est une bête sauvage, solitaire sauf à la saison des amours, et c'est un gibier de choix.

La version tanaphéenne fait jusqu'à 800 kg pour 230 cm au garrot.

Notez qu'une race particulière, le maïgnal, possède des caractéristiques intermédiaires et un sale caractère parfaitement adaptés à Bloodlust. (cf. Métal, page 351).



Dritlandsby

Le village ne paie pas de mine, et n'a rien de bien notable. C'est un village d'environ 500 habitants, fondé il y a six ou sept générations par un ancêtre du jarl actuel, avec le soutien d'un puissant jarl d'alors. Il y avait une histoire de dette de guerre et d'honneur, de vie sauvée et de lien plus fort que la mort, mais c'est le b.a.ba de ce genre d'histoire après tout. Du coup personne ne connaît l'histoire précise, ou ne s'en soucie réellement, sauf quand il s'agit de faire rêver les gosses à la veillée ou de frimer devant des étrangers. Et même alors, on improvise les détails selon l'inspiration du moment.

La dernière actualité notable du village, c'est la mort de Anja, la femme du jarl actuel, alors qu'elle et plusieurs guerriers défendaient les granges du village contre des voleurs de chevaux. Son époux, Fjurl Maddirson, terrassé par le chagrin, partit se défouler sur les Dérigions. Il est occupé, et restera absent pendant tout le scénario.

Segfejekshy

Le village de Segfejekshy est le plus gros voisins de Dritlandsby, situé à deux jours de marche à la belle saison. Les terres et les fermes entre les deux villages sont réparties entre eux sans vrais heurts depuis bien longtemps. Le chef de la bänd de Segfejekshy, le jarl Jonas Heinglirr, 58 ans, s'entendait très bien avec le père de Fjurl. La récente tragédie et la peine du jeune homme l'ont ému, et lui ont donné envie de revivre un grand amour sur ses vieux jours, étant lui-même veuf depuis bien longtemps.

Il a donc fureté dans les familles de sa bänd, et a déniché Brynda, une beauté de 21 printemps, aussi jolie que futée, dotée de la souplesse, de la fougue – et de la moralité – d'une jeune chatte. Jonas entend donc convoler en justes noces avec Brynda cet hiver, et on lui a soufflé une idée : pourquoi ne pas servir de la viande de monstre à son repas de mariage ?

Les gens de Segfejekshy ont pour la plupart entendu parler du monstre de Dritlandsby, et croient plus à une vieille histoire ou à une vantardise qu'à un vrai monstre. Mais apprendre que leur chef a tué un monstre serait sans aucun doute une vraie fierté comme voir sa chair servie aux noces. Et puis maintenant que l'idée est lancée, Brynda y tient, et ce que femme veut...

Rohulf, le monstre de Dritlandsby

Pour savoir que Rohulf est un monstre, il faut vraiment le connaître. Vu de loin, ou croisé au coin d'un bois, il ressemble plus à un original un peu pataud – côté apparence – ou à un gros chien collant et affectueux – côté comportement. Rohulf a aussi l'air persuadé d'être un renne et pas un original. Il passe son temps à courir après les rennes femelles du troupeau local, et a une trouille bleu des orignaux sauvages des bois proches. Petit pour un original, il est effectivement plus proche d'une carrure de renne.

Alors, original nain et un peu pervers, ou renne malformé, personne ne s'en préoccupe vraiment au village. Après tout, tout le monde connaît Rohulf depuis bien longtemps.

Car – détail important – Rohulf est apparemment immortel. Les vieillards du village se rappellent de Rohulf cavalant entre les maisons, quand ils étaient des gamins haut comme des bûches, et ils se rappellent de leurs grands parents disant la même chose.

Rohulf est là depuis aussi longtemps que Dritlandsby s'en souvient, et peut être un peu plus encore.

Mais personne ne se préoccupe vraiment de tout cela, car le renne – on va l'appeler comme ça, malgré sa tête bizarre – est aussi d'une gentillesse et d'une serviabilité peu commune.

Tout le temps qu'il ne passe pas le nez aux fesses des rennes femelles du troupeau local, il le passe au village. Là, il sert selon les besoins de garde d'enfant, de partenaire de jeu aux marmots un peu plus grands, voire de camarade de niches aux adolescents.

Car Rohulf est malin, et paraît comprendre beaucoup de choses, même s'il ne saisit que les mots simples et les ordres bien énoncés. Parfois, il semble même réellement désireux d'aider, et participe volontiers aux travaux du village. Les gens l'adorent, en bref, presque sans exception. Une espèce de gros chien, affectueux, malin, doté d'un instinct sûr et d'un vrai désir de participer.

Mais peut-être pas au point de « participer » au repas de noces de Jonas et Brynda. Pas comme plat principal, en tout cas.

La gueule pleine de sang ? Disons que c'est un avant-goût.

On en parle dans le Chagar #235 avec la fin de ce scénario.

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Bonne année !

Toute l'équipe de **BadButa** vous souhaite une excellente année, pleine de jeux, de lectures sympas et de bonnes surprises. L'exacte inverse, en fait, du bazar actuel.

Voilà. Pour résumer, nous vous souhaitons une année différente des précédentes en tous points.

Du côté de **BadButa**, les choses s'arrangent maintenant de façon presque inquiétante, nous avons décidé de remettre la machine en route et de finir les travaux en cours.

L'année 2022 verra la fin des textes de **Silences**, et de la série d'Opus consacrée au **Chagar Enchaîné**. Nous allons donc enfin clore la campagne **Éclats de lunes** et renvoyer ce cher bourrin anthropophage hanter ses grandes plaines. On le reverra sans aucun doute pour la ressortie du jeu, des événements à venir ou des visites amicales, mais l'exclusivité agressive, ce sera fini.

Pour laisser la place à quoi ?

On verra. Pour le moment, nous avons **Bloodlust Métal** à terminer, **Silences** à finir de polir, et la sortie des livres à planifier. Notre histoire avec **Bloodlust**, avec son univers et avec vous, vaut bien un dernier coup de collier et un an d'efforts acharnés.

Et concernant la date de sortie de cet Opus - un samedi, sans prévenir, en plein repas de fête - c'est juste le nouveau rythme de parution : un Opus le 1er et le 15 de chaque mois, sans faute. Plus simple de se rappeler des sorties, pour vous comme pour nous.

Et comme avant, nous nous réservons le droit de sortir des numéros surprises. Ceux là seront simplement en plus, hors calendrier.

Ça vous ira comme ça ?

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre Discord - www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



ROHULF THE BLOODNOSED REINDEER (2/2 par Rafael)

Suite et fin de notre scénario de Noël, en espérant que vous n'aurez pas trop souffert de l'attente. Retournons donc dans le grand nord, pour le casting, quelques décors, et les derniers détails de l'histoire.

Le conseil du village – Les employeurs

Ce sont les employeurs des Porteurs, mais pas des patrons bien chiants, tant que les PJs font leur taff. En gros, le but de tout le monde est de sauver Rohulf et d'éviter une guerre locale. Le conseil est composé de la plupart des vieux un peu actifs et soucieux d'aider, et il gère le quotidien en l'absence de Fjurl Maddirson. Voici quelques noms et portraits pour peupler un peu cette bande.

Maja Hache-droit – Mère de Fjurl. Souligne très souvent qu'elle est la mère du jarl, et essaie de tout régenter. Bon fond malgré tout. Juste un peu maman juive-piorade.

Finburr – Ancien forgeron, manchot, et déçu par la retraite. Il veut aider, participer, donner des conseils. Il connaît des histoires sur tout le monde et adore cancaner.

Yanni Main-leste – Patronne du bouge / maison commune locale, et protectrice la plus véhémente de Rohulf. Elle adore le vieux renne, et sera intraitable. Si on lui parle de sacrifice nécessaire, elle commencera à coller des pains sans hésiter.

Solveig Barditir – Ancienne beauté et coqueluche du village, elle essaiera d'abuser de sa position pour tâter du/des Porteur·s. Un vieux rêve jamais assouvi. Le fait qu'elle soit sympa, volontaire et plutôt friquée pourrait rendre ça assez tentant.

Mejjer l'ancien – Riche propriétaire de plusieurs fermes du secteur, et seul membre du conseil pas fan de Rohulf, et réticent à refuser sa proie à Jonas. En l'absence de Fjurl, il refuse de mettre le village en danger pour un animal familial et veut au contraire en profiter pour se faire un allié puissant. Jonas veut son bout de gloire pour accompagner son amourette ? Profitons-en et au diable la bestiole ! Autant vous dire que les relations avec Yanni – une ex – ne sont pas au beau fixe.

Jonas Heinglirr – Jarl voisin en visite "diplomatique"

Jarl de Segfejeksby, ami du père de Fjurl, mais actuellement entièrement consommé par son amourette (et son désir) pour Brynda. C'est un vieil homme – 58 ans – amoureux fou d'une gamine, et ça le résume assez bien. Il ne tient pas vraiment à tuer et dévorer Rohulf – en plus il n'aime pas le renne, trop filandreux – mais puisque la belle le veut, c'est décidé. À part ça, c'est un chef piorad sympa, plus féru de bonne bière et de chants que de razzia, à son âge, mais compétent et raisonnablement malin. Sauf, bien sûr, quand c'est Brynda qui réclame.

Il est accompagné de sa suite et de plusieurs soldats, pour mettre la pression sur les gens de Dritlandsby. Selon vos PJs, modulez leur puissance pour que la bande soit intimidante, mais pas imprenable si vos joueurs décident de régler le scénarios comme des grinchs. Ce n'est pas ce qu'on leur demande, mais vous connaissez les rôlistes...

Quelques noms et visages ?

Marrius Bellion – Métis Piorad-Vorozion, beau gosse absolu. Il se sert de son charme pour occuper ses soirées, ses matinées et ses après-midi si on ne le surveille pas. C'est un guerrier d'élite, mais aussi un cœur d'artichaut, amoureux du moindre petit cul, jusqu'à ce qu'il ait pu mettre le grappin dessus. Ensuite, il oublie et passe au suivant.

Haüga la rouge – D'une pâleur de glace, rousse flamboyante et œil-de-braise, Haüga est une parfaite guerrière piorade, mais elle commence à se lasser du rôle. Elle déteste la façon dont elle intimide les garçons de son village. Il faut dire qu'ayant grandi aux côtés de cette furie, ils ont du mal à la voir comme une partenaire potentielle.

Jacob Jacobson – Une montagne de muscles au front bas et à l'allure de bulldozer. La réputation de Jacob le précède : un génie au combat, et un abruti complet en dehors. Les gens savent moins que Jacob adore les bêtes, qui ne se moquent jamais de lui. La rencontre avec Rohulf sera une révélation et Jacob pourrait être un allié de poids pour faire pencher la balance et assurer la survie du renne monstrueux.

Brynda Moen – The (not-so) blushing bride

Fille de chevrier, habituée au froid et à la crasse, Brynda sait aussi manœuvrer les gars depuis bien longtemps. Quand on est aussi jolie qu'elle, c'est une nécessité. Son but était d'épouser un benêt agréable et pas trop vilain, mais avec le chef Heinglirr, elle a touché le jackpot. Depuis, en attendant le mariage, elle teste les limites de son pouvoir et apprend à cornaquer son Jannos. Elle sait que l'affaire du monstre est un test important. Elle se fiche bien de manger cette fichue bête, mais quelle que soit la fin de cette histoire, il faut qu'elle ait son mot à dire, et que ce mot soit celui qui compte.

Alysha aux-yeux-de-chat – quota exotique et épicière amatrice

Alysha est une esclave – une thrall – d'origine batranobane, servant le chef Heinglirr. Laisseée dans le nord à sept ans, par un père commerçant en paiement d'un excellent cheval, Alysha ne se souvient presque pas de la Nation. Prise comme élève par le guérisseur de Segfejkysby parce « *Tu es batra, vous êtes fort pour ça !* », elle fait de son mieux. Heureusement, le vieux Rolfgür lui expliqua vite que « *Soigner, c'est quelques recettes à retenir, un maximum de bagout, et de la vieille gnôle pour faire passer le tout* ».

À bientôt 25 ans, elle ne se débrouille pas si mal, et joue de son mieux son rôle de médecin pleine de la sagesse des batra. Elle ment beaucoup et plutôt bien, essaie de bien faire et de passer inaperçue pour ne pas s'attirer d'ennuis. D'autant que son chef l'a amenée ici pour s'assurer que la viande du monstre est consommable sans danger, et elle n'a pas la moindre idée de comment vérifier ça. Un peu d'aide peut-être ?

Marrak – Cuisinier passionné et connard répugnant

C'est le faux méchant parfait, vers qui devraient converger tous les doutes, toutes les suspicions des PJs. Les personnages dont on se dit que si une saloperie a été faite, ce ne peut être que lui. Mais non, Marrak est juste une ordure parfaite et fière.

Petit et râblé, Marrak est supposé être un hysnaton de Nain, mais tout le monde voit bien ses traits de métis Thunk. Fils d'une esclave de plaisir d'un bordel de Byrd, Marrak souffre de la situation et en rajoute en faisant des blagues déplacées sur le viol ou les Thunks à chaque occasion. Vaguement drôle en fin de beuverie entre gros cons, gênant au possible pendant un déjeuner protocolaire. Mais Marrak s'en fiche ; gêner, c'est son plaisir numéro un, et il en abuse sans arrêt : remarques aux gamines, blagues déplacées aux amoureux, et remarques finautes aux hysnatons, il ne recule devant rien.

Ah si, tiens : Brynda n'est JAMAIS la cible de ses blagues. Pas fou le nabot : Il sait que Jonnas lui passe ses facéties eut égard à son génie à la marmite, mais que cibler l'amoureuse du patron serait une erreur majeure.

Il est évidemment là pour cuisiner Rohulf, ou au moins préparer les morceaux, une fois la bête abattue par Jonnas. Les craintes de gens de Dritlandsby pour le renne et les pleurs des gosses l'amuse aux plus haut point. Pas sûr qu'il résiste à de sales blagues sur la bestiole, même au pire moment, surtout s'il sent qu'il peut faire pleurer quelqu'un. Un charmant garçon, qu'on vous dit...

DE VILAINES RUMEURS, DONC...

Pour compliquer les choses, rien ne vaut un bon dilemme moral, ou au moins des secrets à dénicher, si possible un peu sales et sanglants. Et après tout, je vous ai promis des rumeurs et des mystères dans l'intro...

En se renseignant sur Rohulf, à leur arrivée ou au contact de ses admirateurs, les PJs surprendront des regards en coin, ou de vagues airs gênés. Quelques tests, une intimidation ou une discussion bien menée, et ils pourront commencer à se faire une idée.

Du sang sur la neige...

Chaque année, après les premiers grands froids – pour la région s'entend – vient la période où Rohulf se fait plus discret, plus taciturne... et où on le voit se promener le mufle et la gueule pleine de sang. Au village, on connaît les chagars, bien sûr, mais sur un renne, même avec une drôle de tête, l'effet est très différent.

Le pire, c'est que personne ne semble manquer, ni au village, ni même dans le cheptel. Et pourtant chaque année, les signes sont là : la gueule pleine de sang, le mufle couvert comme un chagar après la curée, et l'air taciturne, torturé, si loin de la gentillesse et de l'insouciance habituelle.

Et puis il y a ces histoires. Les deux mendiants partis si vite l'autre hiver, sans laisser de traces, malgré l'accueil du village. La barde disparue un matin, en laissant sa lyre au bouge. Le camelot qui avait promis de revenir à l'automne, et que personne ne revit jamais. Et les gamins de la ferme de Roglon, disparus l'un après l'autre, en l'espace de trois ans. Des drames comme toutes les campagnes en connaissent, mais toujours à l'hiver, et jamais expliqués. À moins que ce soit bien Rohulf, et que l'hiver n'éveille le monstre en lui...

C'EST QUOI CE SANG, ALORS ?

Ah oui, à propos : le sang qui chaque hiver macule la gueule et le mufle de Rohulf, c'est tout simplement le sien.

Chaque hiver, sans faute, le monstre se paye un ou deux rhumes carabinés et se met à saigner des naseaux et de la bouche, se retrouvant avec un air de chagrin à la bataille.

Un test de Médecin, de Paysan ou de Veneur permettra de le comprendre, mais il faudra s'approcher de la bête pour ça, et donc gagner sa confiance.

Sauf que justement Rohulf sait bien qu'il n'est pas au mieux : c'est la limite de son immortalité. Lorsqu'il est affaibli par les saignements, il est précisément possible de le tuer malgré ses capacités de régénérations.

Et voilà la cerise sur le gâteau. Non seulement les PJs se retrouvent avec le monstre le plus sympa et le mieux intentionné du continent sur les bras, mais voilà que l'animal est réellement en danger.

Alors les héros, on fait quoi ?

Alors, finalement : Casimir ou Godzilla ?

Soyons clair, Ruholf tient définitivement plus du bisounours que du gremlin, et il n'est pour rien dans aucun des drames cités plus haut. Ce sont des affaires, on l'a dit, comme chaque village de bouseux en connaît, et s'ils se déroulent en hiver c'est pour deux raisons essentielles. Déjà, on s'emmerde à la campagne. Si vous l'ignoriez, c'est que vous n'avez jamais vécu un vrai hiver à la cambrousse, bloqué sous la neige, à des kilomètres du premier troquet valable, avec une meute de voisins aussi chiants, malheureux et stressés que vous. Les contrariétés s'entassent, prennent peu à peu toute la place, et un soir, un mot plus haut que l'autre, une assiette cassée ou le chien qui pète, suffisent à déclencher un drame.

Seconde raison évidente : tout le monde ici connaît les rumeurs et l'excuse potentielle du monstre pour couvrir un méfait, et pas mal de saloperies attendent facilement l'hiver pour être commises. Du coup, chasser deux indésirables à coups de triques, le viol d'une étrangère trop confiante, le meurtre d'un visiteur riche ou le massacre d'enfants illégitimes par un père à moitié fou, finissent sur les épaules du pauvre Rohulf.

C'est quoi cette bestiole, au juste ?

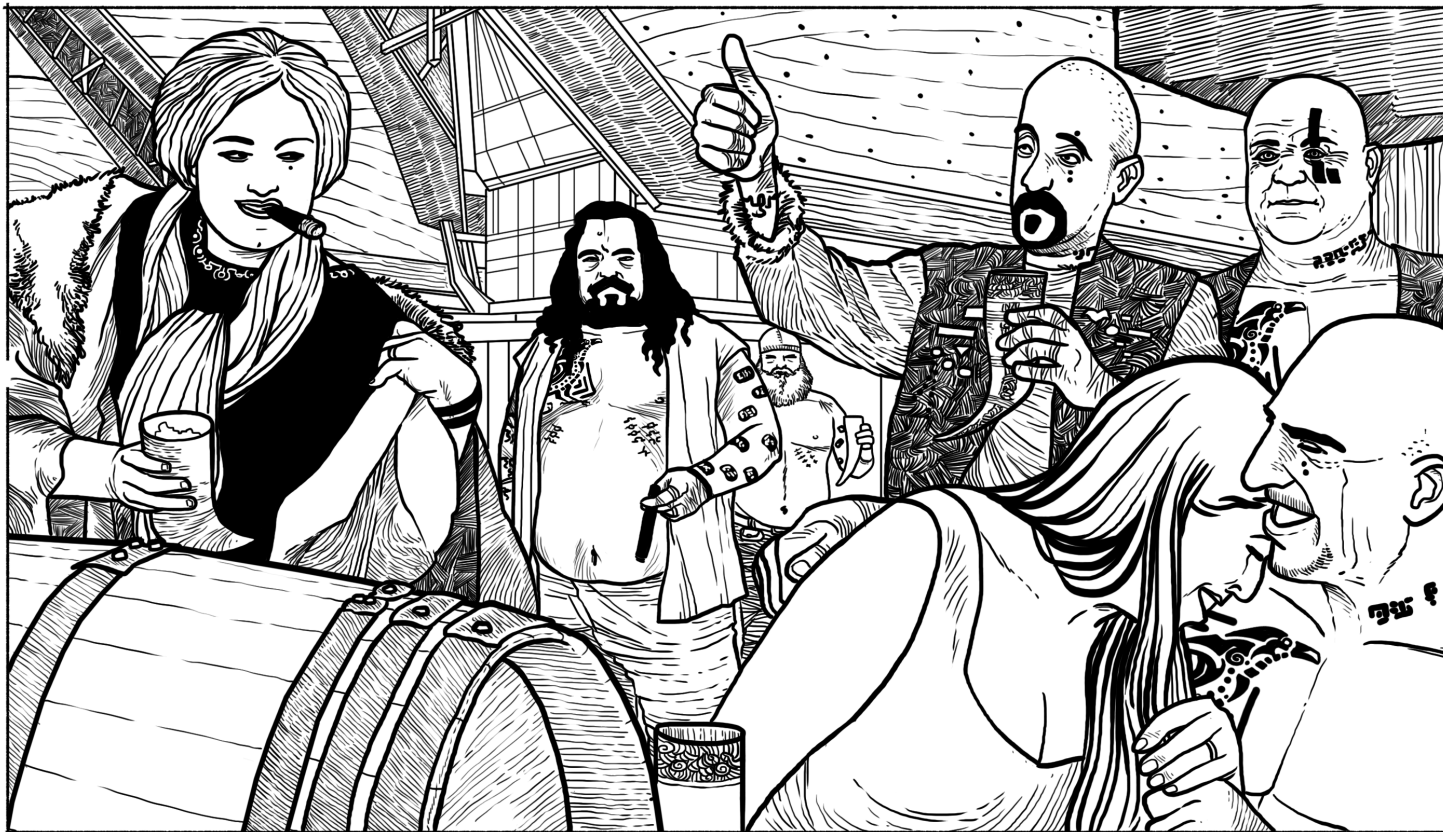
Ruholf est bien un métis élan-renne – oui, il y a des amours compliqués chez les ongulés aussi – né à l'écart du troupeau après le rejet de sa mère par une harde un brin conservatrice. Ruholf eut également la malchance de naître à portée d'une poche de magie glauque, d'où il tira tout de même quelques tours utiles.

Pour commencer, Rohulf est solide, voire TRÈS solide. Bien qu'il se blesse, souffre et saigne comme n'importe qui, il est d'une résistance extraordinaire et il se régénère EXTREMEMENT vite. Demandez donc leur avis, à la meute de loups qui lui mirent la patte dessus encore petit, se débâtirent une journée entière à tenter de dévorer ce petit truc qui refusait de mourir, et finirent par fuir la queue basse, hésitant entre l'incompréhension et la honte. Corollaire de cette régénération : il vieillit différemment du reste des mortels, et il a actuellement 620 ans. Il a l'air d'un renne adulte, et restera ainsi pendant encore longtemps, si les PJs font bien leur travail. Jusqu'à découvrir Dritlandsby, il passait d'une troupe de rennes sauvages à l'autre, esquivant les attentions et aidant ses congénères. Lassé de cette vie, il trouva un village capable de l'accepter.

Et oui, c'est un peu malin comme attitude pour un renne. Et c'est normal, car Ruholf est un renne extrêmement malin. Disons l'intelligence d'un homme moyen, le vice et les désirs en moins, l'instinct de meute et l'expérience en plus. Il comprend absolument tout ce qui se passe autour de lui. S'il ne le parle pas, Ruholf comprend couramment l'humain depuis déjà quelques siècles, et sait très bien faire semblant de rien.

En termes Disney, c'est la classe de Maximus (le cheval de Tangled) sous l'air d'ahuri de Sven (Le renne de Frozen, pas le blond... l'autre). Et oui, au cas où ce ne serait pas assez clair, ce scénario est bien un scénario de Noël, et précisément celui d'un Disney de Noël. De rien, c'est cadeau. Disney sur Tanæphis. Et la version On Ice, en plus !

Joli défi, non, pour un meneur courageux ?



Jour 0

Arrivée des joueurs, alors que Jonnas Heinglirr est ici en « visite diplomatique » depuis déjà une semaine.

Jonnas n'apprécie pas et profite de l'occasion pour jouer les offensés.

J+3

Visite d'envoyés de Segfejsby, venu pour convaincre Heinglirr de rentrer au village pour les sanglances. Un chef au loin pour la fête, c'est un mauvais présage, non ?

J+5

Alors que le village se prépare pour les sanglances, Rohulf est aperçu avec son masque de sang. Les gens sont gênés, et Heinglirr exige des explications.

J+7

Ce soir là, c'est la fête des sanglances. On met les négociations en pause, le temps de dévorer les cinq porcs mis au gavage l'année durant (cf. chagar 18).

J+8

Sauf action décisive des PJs un meurtre a été commis cette nuit-là, et Rohulf semble le coupable idéal.

La mort dans l'âme, le conseil accepte de laisser Heinglirr le mettre à mort. Dans son état et sentant que le village est en danger, Rohulf se résigne à son sort. Heinglirr le décapite d'un coup de hache.

Alors que Marrak le boucher s'avance pour étripier la bête, le cadavre s'affaisse soudain, et pourrit en quelques secondes, dégageant un puanteur fétide. Une viande de 620 ans et une bouffée de fluide rance marque le village d'une trace indélébile.

Tout le monde rentre chez soi, la peur au ventre. Au printemps, quand Fjurl Maddirson reviendra, les deux villages entreront en guerre...

Un méchant peut-être ?

Évidemment, si c'est un Disney, il faut un méchant. Bien veule, bien lâche, et juste assez caricatural pour dégoûter sans donner trop de fil à retordre. Ça tombe bien, celui du scénario est parfait pour le rôle.

Mejjer le jeune – C'est le petit-fils de Meijer l'ancien, est un type serviable et ravi d'aider. Il faut dire qu'il rêve d'être Porteur depuis tout petit, et qu'à un peu plus de trente ans, il a compris que cela resterait un rêve. Qu'à cela ne tienne, il sera un guide ou un assistant volontaire, toujours disponible, et une histoire lui suffit comme salaire.

Sauf que ce sympathique péquenot est aussi un prédateur assez pitoyable. Depuis tout jeune, il abuse discrètement du statut de son grand-père, et persécute les locataires et ouvriers des fermes éloignées. En revanche, ses tentatives pour « s'amuser » au village ont subi de cuisant revers, Rohulf ayant senti les sales instincts du gamin.

Imaginez-vous, sociopathe débutant, rêvant de meurtres discrets, de viols sadiques et de toutes les saloperies du genre. Et là, un foutu renne mal fichu, un orignal nabot, vous fiche systématiquement des bâtons dans les roues. Malgré votre intelligence, vos astuces, il a toujours un temps d'avance sur vous. Il gêne vos plans, se met en travers de votre chemin, et pire, vous colle une rouste discrète – mais cuisante – dès que vous passez les limites strictes de sa morale tordue d'animal en peluche !

Bien-sûr, Mejjer a réussi à se passer les nerfs et à devenir un vrai criminel. Les filles des fermes savent qu'il faut l'éviter, et la jeune barde disparue porte les marques de ses tortures dans une tombe à quelques kilomètres du village. Mais Rohulf protège son village, et Mejjer est bien décidé à ce que cela cesse.

En réalité, il est à l'origine de l'affaire, ayant colporté toutes sortes de rumeurs à Segfejsby lors de ses visites là-bas. C'est sa faute si Rohulf est maintenant une cible, et il serait ravi de le savoir. Pas sûr, par contre, qu'il appréciera autant l'anecdote si ce sont les PJs qui s'en aperçoivent.

À VOUS DE JOUER...

Vous savez tout à présent. Il ne vous reste qu'à ajouter des détails pour adapter l'histoire à vos joueurs. Un peu plus de Disney si c'est votre kiff. Plus de sang, si c'est plus le genre de la table. Des blagues, du mystère, du burlesque, du gore. C'est vous le chef !

Le scénario se déroulera selon un calendrier simple (cf. colonne ci-contre). Ce ne sont que des indications, montrant comment se passera l'histoire si vos joueurs ne font rien de vraiment décisif pendant toute l'affaire. N'hésitez pas à accélérer, ralentir, modifier ou ignorer tout ça si ça vous convient.

Vous avez de nombreuses pistes pour impliquer les personnages, mais le plus simple reste comme souvent, de les laissez parler et chercher eux-même comment tordre et compliquer l'histoire.

Pour Mejjer le jeune, il fera de son mieux pour suivre les personnages et s'en faire des amis. C'est un menteur, un salopard, mais pas forcément un maître de l'intrigue. Adaptez le à vos goûts, en vous rappelant simplement de ses motivations et de ses ambitions une fois débarrassé de sa némésis.

Si les PJs laissent l'affaire traîner jusqu'aux sanglances, il enlèvera discrètement et tuera un PNJ féminin. Idéalement, ce sera Alysha ou Brynda, mais une figurante de votre crue fera aussi bien l'affaire. Le meurtre et la torture seront faits avec des sabots de rennes, et une mâchoire montée en arme, pour bien orienter les enquêteurs.

Qui a dit qu'on ne savait pas s'amuser dans le Nord ?

