

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°8-BIS - 02 NOVEMBRE 2016

Que... quoi?! Numéro 8 bis?

Mais c'est n'importe quoi!

Et pourquoi pas des numéros qui paraissent en plusieurs fois, ou avec plusieurs versions du Chagar! Et des covers alternatives aussi, ou des gadgets à monter soi-même? Vous êtes totalement saouls ou quoi!

Jusque-là, c'était facile! Un chagar tous les quinze jours, deux par mois,

et pas de bug. Maintenant, on va ramer pour se rappeler depuis combien temps le Chagar Enchaîné sort, et le nombre réel de numéros!

Et en plus, ça devient évident que le Chagar ne sera JAMAIS terminé au numéro 100! C'est de plus en plus visible, et ça n'a même pas l'air de les gêner, cette bande de dégénérés!

Participer, commenter, questionner!

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

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



## L'ÉDIT DE MANSARD

### Note historique utile concernant les Armes-Dieux à Rôle

Pendant la création de Bloodlust Métal, nous avons eu de nombreux moments amusants, et quelques grosses frayeurs. Certains événements, bizarrement, entrent dans ces deux catégories. Par exemple, ce moment terrifiant où, en coulant les textes du livre, nous nous sommes aperçus que nous avions oublié les épices batranobans. Ça vous paraît idiot? Attendez, c'est encore plus bête que ça en a l'air.

Quand je dis oublié, je ne parle pas d'une absence pure et simple. Il y avait même presque tout en fait. Des anecdotes, des exemples, une liste d'épices, et dans un tas d'endroits, des références à la guilde, aux trafiquants, ou à la richesse que la Nation tire des plantations. Presque tout. Presque.

Jusqu'à ce qu'un des relecteurs, qui ne connaissait pas l'édition classique ou le monde de Tanæphis, nous fasse une drôle de remarque: « Sur les Batranobans, j'ai mis un temps fou à comprendre ce qu'étaient les épices. Ça sort d'un autre jeu, ou c'est juste une référence bizarre à Dune? ». En relisant les textes, nous avons dû admettre l'évidence. En rédigeant le début du livre, j'avais oublié purement et simplement de dire ce qu'étaient les épices. La base. La définition basique. Ce fut facile à corriger, et le ridicule absolu fut évité.

Et le pire, c'est que ce genre d'erreur est très facile à faire, surtout sur un univers que vous connaissez un peu trop bien. Que ce soit une création personnelle que vous faites jouer depuis des années, une adaptation de votre livre de chevet, ou dans notre cas, le remake d'un jeu que vous retournez depuis presque vingt ans. À trop bien connaître le terrain, on oublie quelques évidences dont les touristes pourraient bien avoir besoin.

Heureusement, cet horrible épisode de l'épice fut notre seule gros bug, et nous n'avons pas laissé de côté un aspect culturel important. Ni une précision politique indispensable. Ou alors une toute petite...

## L'ÉDIT DE MANSARD

L'édit de Mansard est une règle politique de l'Empire dérigion, qui fixe des limites au rôle des porteurs d'Arme dans la hiérarchie impériale. C'est un édit simple, assez aisé à comprendre et à suivre, conçu de manière à ne pas laisser de place à l'interprétation ou aux tours de passe-passe juridiques.

- Au sein de la structure administrative de l'Empire, aucun chef de service et aucun directeur de division ne peut être porteur d'Arme. Cela concerne toute la structure administrative, les armées, les polices, les universités et les chefs de quartiers.
- Au sein des familles d'emblèmes, aucun chef de famille ou enfant héritiers ne peut être porteur d'Arme.
- Au sein de la noblesse familiale, il n'y a pas d'interdit absolu, mais si le chef de Famille est porteur d'Arme, il ne pourra plus participer à aucun vote, à aucune mission d'importance pour son emblème ou pour l'Empire, que ce soit politiquement ou au sein de l'armée.
- En ce qui concerne la famille impériale, l'interdiction est absolue, et s'étend à toute la parentèle à deux degrés. De plus, le « premier emblème » – l'héritier désigné par l'Empereur – est soumis à ce même interdit, y compris s'il n'est pas membre d'un corps concerné.

Un notable concerné par l'édit et « trouvant » une Arme peut choisir de démissionner, ou de renoncer à ses charges au profit d'un héritier. Mais hors de question d'imposer son Arme, de mentir ou de cacher son statut de Porteur. En cas de rupture de l'interdit, la solution est assez simple: la mort, sans appel et sur l'instant, sans aucune exception ou discussion possible.

## MAIS POURQUOI ?

Durant une paire de siècles, l'Empire vécut et prospéra sans aucune règle concernant les Armes-Dieux. Fondé en partie grâce aux Armes, il ne pouvait se permettre de se les aliéner. Nombres d'entre-elles vécurent au sein des grandes familles sans déclencher de catastrophe trop visible. Les Armes s'affrontaient, évidemment, s'amusèrent, ou provoquèrent problèmes et conflits, mais à cette époque, la taille de l'Empire et le nombre des Armes rendaient encore les choses gérables.

Avec la croissance de l'Empire, les Armes-Dieux prirent de plus en plus leurs aises. Quelques-unes, les plus impliquées dans la création de l'Empire et « les grands projets », se retrouvèrent avec davantage d'efforts à fournir pour simplement contrôler ce chaos. Trop peut-être. Puis il y eut « l'incident de Laire ».

Esabelle De Laire, une noble dame ambitieuse et décidée, devint l'épouse de l'Empereur en 232 dN. Son époux, Allanin Mansard-du-pic, lui donna rapidement une brassée d'enfants, qui moururent les uns après les autres dans des circonstances étranges. Ces meurtres mal déguisés plongèrent les palais et les familles d'emblème dans une terrible paranoïa, empoisonnant l'ambiance de Pôle. Au pire des événements, des combats eurent même lieu en ville entre plusieurs grandes familles affirmant toutes se battre pour protéger l'Empire et le trône. On frôlait la guerre civile.

Allanin fut, évidemment, tué lors de ces combats. Aliette de Laire, sa fille de 9 ans, pris sa place sur le trône avec Esabelle comme conseillère principale. Les choses s'arrangèrent un temps, et la cité blanche poussa un soupir de soulagement. Le repos ne dura qu'une poignée de lunes, et les « festivités » reprurent. Rapidement, les désirs de la fillette devinrent délirants. Pôle fut le théâtre de nouveaux combats, et les complots bouillonnèrent comme aux pires moments du règne d'Allanin.

## DÉNOUEMENT...

Ce fut Emmaluenne Mansard-du-pic, la mère d'Allanin, qui révéla le pot aux roses en 245 dN. Aïeule retorse et patiente, elle avait pris le temps d'analyser la situation, d'observer chaque coup joué par les uns et les autres pendant des conflits. Elle fit parvenir à chaque grande famille et à quelques autres joueurs majeurs, une lettre expliquant l'affaire. Une Arme-Dieu, d'abord portée par Esabelle, puis par Aliette, était à l'origine de tous ces problèmes.

Cette Arme dont le nom est à présent un secret impérial, détestait l'Empire dérigion, et voulait mettre un terme à son avancée. Pour cette raison, beaucoup la pensèrent liée à la Nation, à l'épice ou aux grandes familles Bathras. En tout cas, c'était une manipulatrice exceptionnelle, capable de tordre les perceptions de ses ennemis comme de ses alliés, pour créer d'inextricables complots.

Son but, au cours de cette période, était de corrompre et de déstabiliser l'Empire. C'était Esabelle elle-même qui avait, sous la direction de son Arme, tué ses enfants. Elle avait à chaque fois semé des indices précis, destinés à chaque faction pour la guider dans une direction ou une autre. Ainsi, chacun était conforté dans ses certitudes, et tous travaillaient à la perte de l'Empire en croyant le défendre de leur mieux.

La lettre de Dame Mansard se finissait par un ensemble de conseils politiques, permettant selon elle de mettre l'Empire à l'abri des manipulations d'une Arme folle. Ainsi les humains retrouveraient leur Empire et leur tranquillité relative, alors que les Armes, en renonçant à leurs places dans les hautes sphères, retrouveraient leur terrain de jeu favori, sécurisé et prêt à servir des siècles durant.

Aliette fut arrêtée et exécutée dans la nuit, et son Arme remise dans une cave profonde sous le palais, à l'abri des curieux et des ambitieux. Après de terribles négociations, qui coûtèrent encore cher en sang et en vies humaines, « le camp de l'édit » gagna la bataille. Les conseils d'Emmaluenne furent compilés en une loi aussi précise et claire que possible, pour devenir l'édit de Mansard, qui interdit encore aux Armes-dieux de prendre le pouvoir sur l'Empire dérigion.

