

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

INTERMÈDE – LES TROIS TRUCS – 1^{ÈRE} PARTIE

Le fichier texte contenant « *Les trois trucs* » traîne dans un coin de notre serveur depuis une éternité. Ce sont des textes conçus pour remplir des colonnes de bord de page, mais aucun de nous ne se souvient quelles colonnes, ni dans quel livre imaginé à l'aube du projet Bloodlust Métal. Ce devait être une bonne idée à l'époque, mais elle s'est éteinte dans les limbes de la production, et les textes se sont retrouvés là, sans place fixe et sans but. Aujourd'hui, ils ressortent de la naphthaline à point nommé pour nous sauver d'une quinzaine sans Chagar. Bienvenue dans notre petit rétro-pédalage ludo-temporel, avec ce Chagar # 130 contenant des textes écrits avant le Chagar #01, voire avant même que naisse l'idée de nos Chagars Enchaînés.

TROIS CHEFS-D'ŒUVRE TECHNIQUES VOROZIENS [les trois trucs vorozions]

L'Est a une longue histoire et bien des peuples ont vécu sur ses côtes et ses plaines fertiles. Pourtant, il ne demeure que très peu de vestiges de ces cultures. Le temps, les guerres et le passage des Piorads ont balayé jusqu'à leurs noms. Seuls les Gorns ont laissé des traces et l'Hégémone sait cultiver ce mythe des origines.

Selon les érudits de Pôle, c'est cette « malédiction de l'Est » qui pousse les Vorozions à semer les constructions comme un polac sème ses bouses. Un désir inconscient de marquer son territoire, de s'ancrer dans le sol. Voici quelques grandes œuvres des architectes et ingénieurs de l'Hégémone.

Le pont tubulaire de la Nasvéa

La Luse, avec son lit profond et ses berges boueuses, fut longtemps une frontière naturelle quasi-infranchissable. Jusqu'aux premiers jours de l'Hégémone, les côtes hadzanes et vorènes étaient pour ainsi dire étrangères l'une à l'autre.

L'un des premiers ouvrages mis en œuvre fut donc le grand pont de Nasvéa, mais sa construction fut un véritable calvaire. Plusieurs implantations et une dizaine de techniques furent essayées, laissant des ruines variées le long des berges. Au final, c'est une guilde spécialisée dans l'installation d'égoûts qui décrocha le contrat. Ils jetèrent dans le fleuve assez de tubes de pierre alignés pour « combler » le lit, puis maçonnèrent un pont par-dessus. Le fleuve, de son côté, poursuit tranquillement son cours au travers des tubes. Pas très classe, mais efficace.

Le canal des Vorhs

Ce large canal navigable relie le port fluvial de Nerolazarevskaya à la côte orientale. Officiellement, c'est pour améliorer ses contacts avec la mer que l'Hégémone a bâti cet axe d'une quarantaine de kilomètres. Si le commerce côtier est une excuse facile, il reste évident que le canal est surtout un ouvrage de prestige.

Tout ici évoque le canal de Pôle, du tracé général au style des pierres. Ce caprice dicté par la jalousie a demandé trente ans de travaux et tué plusieurs milliers de serfs. Une brouille, comparé à l'orgueil des Vorhs.

Les thermes de Gousselint

À la sortie des bois Grimaults, Gousselint est un gros bourg sans grand intérêt. Les vieux thermes et leurs sources chaudes sont la seule attraction locale, héritage de l'époque impériale. Depuis une vingtaine d'années, ils sont gérés par Hubin et Gassus Hilaire, deux frères ingénieurs passionnés d'art militaire.

Chargés, par pur hasard administratif, de l'entretien des thermes, ils ont commencé par pleurer leurs rêves d'affectation militaire. Puis, ils ont entrepris de tester toutes les applications guerrières de la pression géothermique. Aujourd'hui, aux heures de fermeture des thermes, ils travaillent à des catapultes à pression hydraulique et à des canons à eau brûlante. Ils sont parvenus à créer un système de brumisation capable de noyer la ville entière dans le brouillard. Le test grandeur nature leur a valu une semaine aux arrêts, puis une augmentation de salaire.

N°130 – 31 JANVIER 2018

Le studio étant toujours dans un état lamentable, entre quarantaine d'urgence et ambiance de fin de siècle, on reste dans les formats courts et les textes à l'arrache. Pire, cette fois-ci, on vous sort un vieux truc des cartons, en mode recyclage.

Honteux ? Même pas. C'est vous dire l'état des bêtes, et le manque total de scrupule.

Enjoy.

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.



TROIS BOUGES À NE PAS RATER À PÔLE [les trois trucs dérégions]

« Une chose essentielle nous différencie.
Tu es un barbare et je suis un civilisé.

— Tu as raison. Donc moi je suis plus poli.

— Vraiment ? Cette affirmation est le
comble du ridicule.

— Et pourtant... Chez toi, tu peux insulter
qui tu veux sans risque. Quelqu'un de
civilisé ne t'éclatera pas la gueule d'un
coup de hache parce que tu lui as manqué
de respect. Chez nous, un mot de travers –
« ridicule », par exemple – peut te coûter
la vie en un éclair.

— Dans ce cas-là, je m'excuse si mes paroles
t'ont offensé.

— Les excuses, c'est comme ça que les faibles
tentent d'échapper à leurs responsabilités.
Au lieu de t'excuser, demandes toi où est la
frontière. Sommes-nous encore sur tes terres
civilisées ou déjà dans mes Marches ? »

*Discussion entre Aldus Mangués, législateur
en mission, et Boron, son guide piorad.*

Dans cette ville titanique qu'est Pôle, les bouges, auberges, bordels et autres lieux de détente sont légion, comme s'il était impensable de ne pas prendre du bon temps. Chaque établissement a son histoire, ses particularités et ses spécialités. En voici quelques-uns.

Le Dôme des matins heureux

Cet établissement, situé dans un quartier étudiant, est tenu par un Alweg d'origine thunk nommé Tsunku. Ce bouge de taille modeste a su fidéliser sa clientèle grâce à deux choses : une nourriture délicieuse et des spectacles de premier choix.

Le spectacle est assuré par une troupe de jeunes danseuses et chanteuses thunks que Tsunku a ramenée du grand Nord. Cette quinzaine de filles charmantes font des ravages dans les cœurs étudiantins avec leurs chants exotiques et entraînants. Une rumeur tenace prétend que « les filles du matin », comme on les appelle, ont déjà donné une représentation privée à l'empereur lui-même. Mais peut-être n'est-ce qu'une rumeur orchestrée par Tsunku. Une dernière chose rend l'endroit si particulier : contrairement à la majeure partie des établissements de ce genre, les danseuses ne se prostituent pas. Rien que pour cette exception remarquable, cela valait le coup de parler de l'endroit.

Côté cuisine, les tartes aux fraises du chef Brandü sont réputées dans tout le quartier. Véritable chouchou des filles du matin, mascotte involontaire de la bande de danseuses, Brandü est détesté par des meutes entières de fans ivres de jalousie.

Les Rois de l'arène

Ce bouge, situé dans un des quartiers d'arènes les plus célèbres, est un des meilleurs lieux de beuverie pour le vrai fan de combats de gladiateurs. Le patron est un ancien entraîneur et la décoration du lieu est à la gloire du noble sport. Les murs sont décorés d'armes ayant servies au combat, le sol est recouvert d'un mélange des sables des cinq plus grandes arènes et une fosse circulaire permet d'organiser des pugilats amicaux entres clients. Régulièrement, le bouge accueille des stars de l'arène pour de grandes soirées thématiques. Et que dire de son bar : toutes les boissons sont nommées en l'honneur des plus grands : la Sueur du Warjarl Bajram, la Semence du Brisemuraille, etc.

Comme disait une cliente éméchée : cinq ceistes la Semence du Brisemuraille ? Faut que je goûte ça ! Ca doit être de la rudement bonne semence !

Le Pavillon étrange

Ce bouge aux airs de pavillon de chasse est installé dans l'un des jardins des hauteurs de Pôle. Il accueille une clientèle de riches excentriques attirée par la spécialité locale, les viandes étranges : diatrima albinos, ryans, dinosaures, etc. Les rumeurs qui courent sur les plats de viandes humaines ne sont, bien entendu, que de vils mensonges de la concurrence.

Régulièrement ce bouge organise des repas-tombola. Le client paie pour s'installer à une table numérotée. Ensuite, on présente des plats allant de l'exotique à l'extrêmement bizarre et la table à laquelle ils sont servis est tirée au hasard.

TROIS HISTOIRES D'ANIMAUX DU GRAND NORD [les trois trucs thunks]

Les Thunks ont des rapports bizarres avec les animaux. Et je ne parle pas ici des vilaines rumeurs qui courent sur leurs chèvres. Même s'ils chassent et mangent la plupart des bêtes sauvages du grand Nord, le petit peuple leur accorde un respect sans borne et invente milles histoires à leurs sujets.

Le lynx

Les lynx et les loups du Nord se haïssent cordialement. La seule raison pour laquelle ils ne se battent que rarement à mort est que leurs chairs sont également immangeables. Cela ne les empêche pas de se coller de monumentales peignées lorsque l'un s'aventure sur le territoire de l'autre. Les lynx évitent généralement les Thunks, dont ils semblent avoir compris qu'ils sont en bons termes avec leur vieil ennemi.

Cela n'empêche pas les Thunks d'avoir un grand respect pour ce félin, qu'ils considèrent comme l'un des meilleurs chasseurs au monde. Les jeunes pisteurs testent parfois leur valeur en suivant et en observant un lynx des semaines durant. Cet apprentissage est une véritable gageure, d'autant qu'il se fait en solitaire et loin du clan – ce à quoi nombre de jeunes Thunks sont peu habitués. Ceux qui reviennent de cette épreuve en tirent une grande fierté et sont surnommés Lynx-levés par les clans. Ils délaissent parfois la voie de l'arc, préférant cultiver la discrétion et le combat au poignard, domaines où ils se sont taillé une belle réputation.

Le phoque

Les phoques sont d'étranges bêtes, avec leur regard si doux et la drôle de confiance qu'ils accordent à l'homme. Sans qu'ils se rappellent bien pourquoi, les Thunks sont persuadés que les phoques accueillent les âmes humaines fatiguées de la rude vie des clans. Là, dans ces corps lourds, douillet et confortables, les âmes se reposent un temps et se préparent à reprendre la route.

Les Thunks ne chassent les phoques qu'à l'arc, choisissant des bêtes isolées du troupeau pour ne pas effrayer les autres, ni troubler leur repos. Les Thunks tuent leurs proies aussi vite et proprement que possible, et consomment ou utilisent la moindre miette de leurs corps.

Le rhinocéros laineux

S'il existe une bête qui fait perdre leur flegme aux Thunks, c'est probablement celle-ci. Il faut dire que le rhino paraît étrangement agressif envers les clans. Il charge à vue les groupes de chasseurs, renverse les repères des routes et semble, en fait, allergique aux moindres traces d'occupation humaine. Ainsi, lorsqu'un rhinocéros traverse une vallée où les Thunks ont installé des abris pour leurs troupeaux, il quitte rarement l'endroit sans avoir soigneusement piétiné l'installation et dispersées les bêtes.

Pour ne rien arranger, le rhinocéros est affreusement difficile à tuer. Pourvu d'une couenne lourde et solide, d'un pelage épais, souvent emmêlé en plaques, il est aussi imperméable aux flèches qu'un légiste vorozion l'est aux sarcasmes

TROIS JARLS DONT ON SE PASSERAIT BIEN [les trois trucs piorads]

Le terme jarl désigne n'importe quel chef à la tête d'une communauté, du plus puissant jusqu'au plus humble. Un jarl doit être capable de tenir la bride à toute une bande de Piorads et cela ne se fait pas avec de la gentillesse et des mots doux. Bref les jarls ne sont pas des gens faciles à vivre. Pourtant il y en a certains qui sont encore moins fréquentables que les autres.

Legdar, jarl de Veltlând

On raconte que, pendant leur migration, les Piorads se heurtèrent aux Velts, un peuple de chasseurs brutaux et indomptables. Les Velts furent anéantis, mais le souvenir de leur ardeur perdura. Le grand-père de Legdar s'étant pris de passion pour les Velts, modela sa jarlfarbând à l'image de ce qu'il savait de cette tribu. Les Piorads de Veltlând vivent de manière très communautaire et les enfants, garçons et filles, subissent une éducation stricte et terriblement brutale. Ce sont des athlètes extraordinaires, ainsi que des guerriers effrayants et extrêmement disciplinés. Legdar est le fruit de cette éducation. Il dirige sa bând d'une main de fer et a des envies d'expansion. Il ne supporte plus d'avoir un suzerain qu'il considère comme un être inférieur, puisqu'il n'est pas né en Veltlând. Installé dans l'est des Marches, Legdar rêve d'abandonner le nom de Piorad et de bâtir un royaume des Velts dont il serait le maître.

Hagbard le cupide ; jarl pillard typique

Le nom de Hagbard le cupide est très connu à Pôle et dans les Prudences. Ce jarl est actuellement l'un des chefs pillards les plus actifs. Depuis un bourg fortifié, situé à deux jours de chevauché de la chaîne des forts, il mène des raids en terre dérigione aussi souvent qu'il le peut. On ne compte plus les pillages perpétrés par ses troupes. Hagbard a un instinct redoutable lorsqu'il s'agit d'organiser des attaques à la fois brutales et tactiquement bien pensées. Nombre de chansons populaires de Pôle le tournent en ridicule, mais cela n'atténue que très peu la peur qu'il inspire dans les chaumières. Hagbard et le suradar Albert d'Arcosel sont des ennemis de longue date qui se haïssent cordialement.

Eldride, tueuse de thunks et jarl vengeresse

Un jour, le petit village de Turnvald, en lisière des Bûchers, vit arriver une jeune femme épuisée et blessée. Dès qu'elle fut face au jarl local, elle le défia et le tua sans attendre. Elle fit de même avec tout ceux qui se dressèrent devant elle et prit le contrôle du village. Depuis ce jour, Eldride a transformé Turnvald en machine de guerre bien huilée d'où elle mène des attaques dévastatrices sur tous les clans thunks qu'elle peut localiser. Allant de succès en succès, Eldride est devenue la porteuse de Hatemonger, une hache tueuse de Thunks. C'est désormais une vassale directe du roi de Byrd, qui finance en partie ses activités. Personne ne sait ce qu'elle désire venger avec autant d'ardeur.

TROIS RÉGIONS PAUMÉES ET BIZARRES [les trois trucs alwegs]

Tanæphis est vaste et les petites régions isolées abondent. Souvent ignorants de l'immensité du monde qui les entoure et des enjeux géopolitiques, les habitants de certains de ces coins paumés ont des traditions bien à eux. Il y en a de si bizarres qu'on pourrait les croire le fruit d'une lubie d'Arme. Les humains n'ont pourtant pas besoin des Dieux pour se comporter d'étrange manière.

Le rocher de Galligie

Au sud-ouest des bois Grimault, se trouve un petit plateau cerné de marais. Une communauté y vit depuis une éternité, dans le plus grand dénuement. La survie des autochtones repose sur la seule ressource abondante des marais : les batraciens. Les galligiens sont les seuls fous à domestiquer des grenouilles, qu'ils élèvent pour leur viande et leur cuir. Grenouilles et crapauds font aussi partie de la gastronomie locale, accompagnés de plantes aquatiques peu ragoûtantes. Mais le summum de l'art galligien est l'alcool de crapaud : le crapôtine. Ce breuvage improbable est obtenu par pressage et macération de certaines espèces de crapauds. Il est doté de propriétés hallucinogènes terrifiantes. Et on ne vous parle même pas du goût.

Depuis peu, une guilde vient acheter du crapôtine pour le revendre dans l'Hégémone, après l'avoir amplement dilué dans de l'alcool de betterave pour le rendre consommable.

Les Ujusturuls

Aucun Batranoban « digne de ce nom » ne voudra l'admettre, mais la petite peuplade alweg nommée Ujusturul, qui vit dans quelques villages le long de la Wilkes, a très probablement des origines batras. Ces Alwegs à la peau sombre et au regard halluciné vivent dans la plus grande pauvreté. Ils pêchent et vendent poteries et colifichets aux marchands massans. Leur principale activité est celle d'ouvriers saisonniers dans des plantations du désert. Ils sont en effet des spécialistes du brûlis d'épices, qu'ils pratiquent de main de maître pour les épiciers en échange d'un salaire de misère. Il faut dire que les Ujusturuls sont accros de naissance aux fumées dégagées par les brûlis d'épices utilisés pour fertiliser les champs.

Les douces, parias pacifiques

Cette communauté vit de manière semi-sédentaire dans les bois de Mortepente. Elle fut fondée il y a un siècle par un groupe de Sekekers souhaitant fuir tant la violence des mâles que celle de leurs sœurs. Au fil des ans, elles accueillirent des femmes de tous les horizons fuyant les guerres et les maltraitances. Les douces sont des pacifistes convaincues. Elles vivent de chasse et de cueillette et évitent les contacts avec les étrangers. Quelques-unes s'adonnent au vol, s'en prenant discrètement à des caravanes en lisière de la forêt. Des hommes partageant leurs aspirations pacifistes rejoignent parfois les douces. Pour être acceptés dans la communauté, ils doivent subir une émasculatation rituelle, pratiquée sans douleur.