

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE – TROIS MENACES DE LA GRANDE CITÉ

Voici trois histoires décrivant chacune une « menace ». Elles peuvent, à votre choix, devenir un adversaire pour vos PJs, un allié dans leur quête, ou de simples éléments de décors, des histoires à raconter, des fausses pistes ou des rumeurs.

Ces menaces ne seront pas réutilisées dans nos textes et sont donc à votre disposition. Libre à vous de les utiliser telles quelles, de les bricoler, de les délocaliser, ou de les démonter en petits morceaux pour employer les éléments de votre choix dans d'autres cadres ou fonctions. Profitez...

LA REVANCHE DES PICLOTS

Dans les légendes Dérigione, les Piclots sont de petites fées assez horribles, qui s'acharnent sur un village, une famille ou une lignée noble. Leurs pouvoirs sont assez changeants selon le conteur, comme leur apparence ou leur niveau de dangerosité.

En revanche, leur origine est généralement la même : Ils sont les descendants d'un groupe d'enfants, abandonnés par de mauvais parents. Que ce soit pour échapper à la famine, par colère ou par lassitude, les parents décident de se débarrasser des gosses, et les perdent dans une zone sauvage. Les gamins survivent, perdus et isolés, et fondent une tribu dans un coin reculé du monde. Nourris de la rancune de leur parents, sauvages et consanguins, les nouveaux membres de la tribu deviennent de vrais petits monstres, qui décident un jour de se venger en anéantissant leurs ancêtres civilisés. Ils s'attaquent donc aux descendants des parents des « fondateurs », qui ont souvent oublié ces lointains cousins, s'ils en ont jamais connu l'existence. Les histoires finissent très mal, en général, et quelques drames poignants du patrimoine des théâtres sont de simples transpositions de vieux contes des Piclots (cf. « *La cousine masquée* », de Tartanin Parelue de Crosse, collection Héritages des vieilles pierres, 841 dN).

Depuis le printemps 1006 dN et le massacre de la place des Annonces, le nom de Piclots est de nouveau bien connu, et pas seulement des amateurs de belles lettres. C'est en effet le nom choisi par un mouvement terroriste qui prétend vouloir se venger de Pôle, au nom des provinces abandonnées par l'Empire depuis la chute du Pégase. Comme les Piclots, ils se disent abandonnés, laissés sans défense par une capitale seulement préoccupée de sa seule protection. Ils prétendent donc la faire souffrir comme eux-mêmes et leurs parents ont souffert, et cela jusqu'à ce que l'Empereur prenne les armes et partent à la reconquête des terres délaissées.

Leurs moyens sont assez variés, mais consistent surtout en des meurtres ciblés de notables de l'Empire, en quelques tueries de masses, ou en agressions symboliques.

- Meurtre sanglant de la cantatrice Antoinielle Carute quelques heures avant une représentation de « La grandeur des trônes » au festival d'été.
- Tuerie de la fumerie des Rêves de nuages, en remplaçant les vapeurs récréatives par un épice de combat provoquant des fureurs meurtrières. Vingt-huit morts, dont un amant de l'Empereur et son secrétaire.
- Destruction – par le feu – de la grande galerie de portraits de la lignée des Arénant-et-Destales, dans le palais même de la famille. La lignée est considérée par les Piclots comme « traître à l'Empire » pour avoir rédigé le traité qui rendit à la nation batranobane ses droits sur les terres de l'Ouest. L'organisation considère que cet acte est le point de non-retour qui scella la chute de l'Empire dérigion.

Mais qui sont les Piclots ?

Là-dessus, vous avez toute latitude, mais voici quelques options à considérer :

- Des agitateurs vorozions voulant jeter les Dérigions les uns contre les autres ?
- Un mythe urbain que des ordures variées utilisent pour masquer leurs sales coups ?
- Exactement ce qu'il prétendent être ? (*Le twist, c'est qu'il n'y a pas de twist !*)
- De vrais Piclots des légendes, horribles petits monstres vaguement hysnatons, désirant se venger de l'Empire entier pour une dette presque millénaire ?

N°153 – 12 DÉCEMBRE 12018

[Bureau de rédaction]

- Toujours pas d'édito ?
- Nope. Et vu le Chagar super court, ça sens mauvais chez BadButa.
- Pas forcément. Ils sont toujours un peu bizarres en début d'hiver.
- Quand même...
- Au moins, c'est la fin de l'année. C'est généralement à ce moment là qu'ils nous bricolent un point sur la situation, ou un truc du genre. Ce sera peut-être 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.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LA PASSE-À-GAUCHE

Le nom de cette organisation provient d'une règle particulière du jeu de Claque (cf. Chagar #12), qui veut qu'on ne puisse pas passer une balle à un joueur se trouvant directement à sa gauche. Ne me demandez pas pourquoi, je ne comprend rien au sport, et la Claque est certainement le pire d'entre eux. Le nom désigne donc une passe illégale, une transmission contre les règles, et c'est un nom bien trop poétique pour une organisation absolument ignoble.

La Passe fut une pègre des bas-quartiers, qui après des revers de fortune, décida de se spécialiser pour survivre dans l'écosystème compliqué de la cité blanche. La bande fit appel à ses contacts, cherchant un marché nouveau à exploiter qui puisse lui rapporter rapidement de quoi se relever. Un de ses clients, un noble en vue, riche comme un épicier et vicieux comme un Thunk⁽¹⁾, leur dit qu'il était prêt à payer cher pour s'envoyer une de ses cousines, quel que soit le moyen employé pour la convaincre. Il fut stupéfait quand on lui livra la demoiselle quelques jours plus tard, droguée, tatouée d'un symbole d'esclave, et juste assez relookée pour qu'il puisse la garder dans un coin de sa garçonnière sans que personne ne suspecte la manœuvre.

La mise en esclavage de citoyens libres dérigions est un tabou presque absolu, mais la Passe-à-gauche a décidé de s'en foutre et d'occuper le marché en ville. Si vous avez les moyens de payer, la Passe honore la commande. La cible sera enlevée, isolée, et mise au pas. Elle sera marquée comme une esclave et son apparence un peu arrangée afin de garantir la tranquillité du client. Une fois la cible livrée – on paye d'avance, en passant – vous n'entendrez plus parler de la Passe.

Notez que la Passe a une habitude assez étrange, qui fait suspecter à beaucoup la présence d'une Arme-Dieu dans le réseau : lorsqu'une cible disparaît, la Passe-à-gauche signe toujours son forfait en laissant sur place une balle de Claque. C'est un ballon classique – une bille de bois lourd, emmaillottée de linge serré, le tout cousu dans une enveloppe ronde de cuir tendu. Les « cartes de visite » de la Passe sont d'une grande qualité, ce qui n'est pas d'un grand réconfort lorsqu'une mère trouve la balle dans le lit de son fils disparu.

LES NOYÉS DE LA GANSSE

Les noyés sont une vieille histoire de Pôle, et plus précisément des quartiers de la côte. Il s'agit généralement d'un homme ayant perdu un objet important, et désirant le récupérer à tout prix, quitte à risquer sa vie. Selon le conteur, l'objet peut être une bague de fiançailles, un contrat ou une lettre essentielle, ou parfois des épices de soins destinés à l'être aimé ou à un parent. En tout cas, c'est toujours un objet important et personnel. L'objet est perdu par son porteur dans une grande rue, à portée d'une grille ou d'un caniveau donnant sur la Gansse, le grand égout qui descend le long des rues de la Côte en longues boucles serrées. Désespéré, l'homme crie, supplie les passants de l'aider, mais ceux-ci le préviennent qu'il est dangereux de s'approcher de la Gansse.

— *Ce qui est perdu est perdu, et pleurer ne fait qu'attirer les larmes. Laisse ton trésor aux noyés de la Gansse, et trouves-en un autre, déclarent-ils tous sans exception.*

Mais l'homme insiste, menace ou soudoie, et parvient à se glisser dans l'égout d'une façon ou d'une autre. Alors, sans exception, le sort frappe. Parfois, un torrent d'eau furieux dévale la pente alors que l'homme gratte la vase, l'emportant vers le fleuve, hurlant de terreur. Parfois, il sent juste une morsure sous l'eau, ou se blesse la main en ramassant ce qu'il croit être son objet. À peine revenu au jour, il succombe à une horrible maladie, ou à un abject empoisonnement.

L'horrible vérité

Si vous tenez absolument à inventer une malédiction elfique ou un Porteur d'Arme immortel hantant les égouts, libre à vous, mais sinon, il y a une explication simple.

Les quartiers commerçants de la Côte sont un lieu de passage, d'échange et de contact, toutes choses fort appréciées des tire-laines et fouille-poches de tout poil. Ce sont eux qui ont inventé la légende des noyés il y a bien longtemps, pour expliquer aux gens que « *Ce qui est perdu est perdu !* », et que râler trop fort est dangereux. Parfois, un touriste un peu bruyant ne comprend pas l'allusion et on paie des gens pour le faire taire, renforçant la légende à coup de réalité.

Et ainsi grandissent et prospèrent les histoires de Pôle...

(1) Les Thunks du grand Nord ignorent généralement qu'ils sont le sujet de l'expression « *Vicieux comme un Thunk* », qui signifie simplement vicelard, pervers, obsédé par le sexe ou une perversion quelconque, potentiellement capable d'actes répugnants, viol, zoophilie et autres joyusetés du genre.

En général, les Thunks qui l'apprennent ont eu le temps de connaître un peu les mœurs de Pôle, et après le choc initial, réagissent par un fou rire de plusieurs heures, et une nouvelle conception de la notion d'ironie.