

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

COMME DES LARMES DANS LA PLUIE (par François – 2 sur 3)

Si vous n'avez jamais vu *La chair et le sang*... vous n'étiez pas censé le regarder depuis le numéro précédent ? Pas grave, mais vous passez à côté de quelque chose.

La chair est le sang, c'est une histoire de vengeance, d'amour et de survie dans une version bien crade du XVIème siècle européens. Certains l'estampillent « médiéval réaliste », mais en cinéma le mot « réaliste » est d'une relativité totale, surtout pour les films d'époque... je digresse. Voici une trame de scénario librement inspiré de l'histoire du film, à la mode tanaphéenne.

LES PROTAGONISTES

Les Salopards

Les Salopards sont un groupe de spadassins opérant dans le Centre-Pôle. Ils louent leurs services au plus offrant sans arrière-pensée et ont combattu un peu de tous les côtés du conflit entre l'Empire et l'Hégémone. Du moment qu'on les paie bien ils sont loyaux, mais malheur à celui qui les trahirait ; ce sont des pros de la rancune.

Au début des événements les Salopards sont une trentaine d'hommes et femmes polyvalents, menés par Martin et son Arme, Venderhov. La troupe compte également deux Armes-mineurs instinctives dans ses rangs : Vlarq le Marteau et Estrun le Poignard.

Martin et Venderhov

Alweg Dérignon/Piorad – 32 ans

Martin est un grand gaillard charismatique, bâti comme un fauve. Il a grandi au sein de Salopards dont il est devenu le chef peu après avoir arraché Venderhov à son Porteur précédent. C'est un combattant rusé et sans pitié. De toute façon, vu le tempérament sans concession des gens de sa troupe, il ne pourrait pas en rester le chef s'il avait des états d'âme. Quelques-uns de ses hommes sont prêts à lui disputer son poste de chef et son Arme au premier signe de faiblesse.

Venderhov est une Épée longue à la personnalité masculine. Comme beaucoup d'autres Armes, Venderhov est fasciné par la violence et le sexe. Ce qui le distingue c'est sa volonté de mettre sexe et violence en scène de la manière la plus esthétique possible. Cette obsession rend bien service aux Salopards car elle les aide à maquiller leurs exactions en fonction des besoins. Venderhov n'a pas de pouvoir voyants ou exotiques, mais il augmente très correctement les capacités de combat de son Porteur.

Fern Arnolf

Dérignon – 48 ans

Maître Arnolf est un notable de Sarneville, propriétaire de plusieurs grandes exploitations agricoles. Il a su s'adapter aux périodes troublées que traverse le Sarnois, en choisissant bien ses alliances et, surtout, en s'accaparant des terres dont les propriétaires étaient mis en difficulté par les combats.

Il emploie régulièrement les Salopards pour causer des soucis à des fermes qu'il convoite. Les spadassins font alors ce qu'il faut pour que leurs exactions soient mises sur le compte des Dérignons ou des Vorozions, selon le sens du vent. Arnolf paie les Salopards assez cher pour leur discrétion et leur loyauté.

Barna Mussilus

Vorozion – 40 ans

Barna Mussilus est un guildien influent de Falaise. Il a fait fortune dans le transport de marchandises en territoires dangereux. Il travaille pour la légion, en particulier celle à laquelle est affectée sa sœur cadette, Elin. C'est grâce à elle qu'il est entré en contact avec Fern Arnolf qui se cherchait des débouchés commerciaux dans l'Hégémone. Les deux affairistes sont devenus partenaires puis amis et, maintenant, il veut cimenter leur alliance en mariant leurs enfants.

N°172 – 4 SEPTEMBRE 2019

Au début l'hommage à Rutger Hauer devait tenir en un Chagar. Rapidement on s'est aperçu qu'il faudrait deux numéros pour pouvoir traiter tranquillement du *Sang des héros* d'un côté et de *La chair et le sang* de l'autre.

Et vous savez quoi ? En commençant à rédiger le texte de ce Chagar, on s'est aperçu qu'il y avait de quoi faire largement plus que deux pages. L'hommage va donc continuer dans le Chagar 173. Et si vous vous demandez pourquoi diable ce Chagar fait plus de deux pages malgré tout, c'est parce qu'il y a une carte.

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.



Ægicius Elin Mussilus

Vorozone – 31 ans

La sœur de Barna Mussilus est en poste dans un camp en limite du Sarnois. Elle et ses hommes ont participé à plusieurs campagnes en territoire Dérignon. C'est une bourrine pas bien disciplinée mais ses bons résultats jouent en sa faveur. Elle connaît bien la famille Arnolf et a même bossé avec les Salopards à plusieurs occasions. Elle apprécie Fern et Stern Arnolf et respecte les talents de guerrier de Martin ; mais elle se verrait bien devenir Porteuse de Venderhov.

Stern Arnolf

Dérignon – 22 ans

Stern est le fils de Fern Arnolf. C'est un beau gosse rentré depuis quelques mois dans le Sarnois après trois années d'études à Pôle. Il est féru de politique, de gestion mais aussi d'ingénierie urbaine. Il est fidèle à sa famille mais ne sait pas de quoi sera fait son mariage sur le plan personnel. Il est convaincu que l'alliance avec Mussilus est une bonne idée, il espère juste que le courant passera avec sa promesse. Il s'est lassé des coucherries poliennes sans lendemain et espère quelque-chose de plus profond.

Précisons au passage que Stern a également entretenu une relation sexuelle épisodique mais intense avec Martin.

Agnès Mussilus

Vorozone – 17 ans

La fille cadette de Barna. C'est une demoiselle intelligente, éduquée pour devenir une guildienne, mais peu au fait du reste du monde. Sous des airs de belle jeune femme pure, elle a un caractère bien trempé. Certains diraient que c'est une peste, mais elle est plus subtile que cela. Elle espère que son mariage lui donnera enfin l'occasion de découvrir de nouveaux horizons, mais ne sait pas si son mari sera à son goût. Elle comprend que l'alliance avec les Arnof est importante pour son père mais, se connaissant trop bien, elle sait aussi que la situation sera compliquée si son fiancé lui déplait.

Le tribu de Shar

Une tribu d'une centaine de Sekekers est installée depuis peu dans un grand bois à la bordure sud-est du Fangeux. Ce bois est traversé par la Lépar et il est très accidenté. C'est un endroit idéal pour se planquer et, depuis leur arrivée, les Sekekers ont éradiqué trois campements de malandrins qui utilisaient le bois comme base arrière.

La tribu est menée par Shar, une Sekeker d'origine piorade, froide et rancunière.

LE DÉCOR

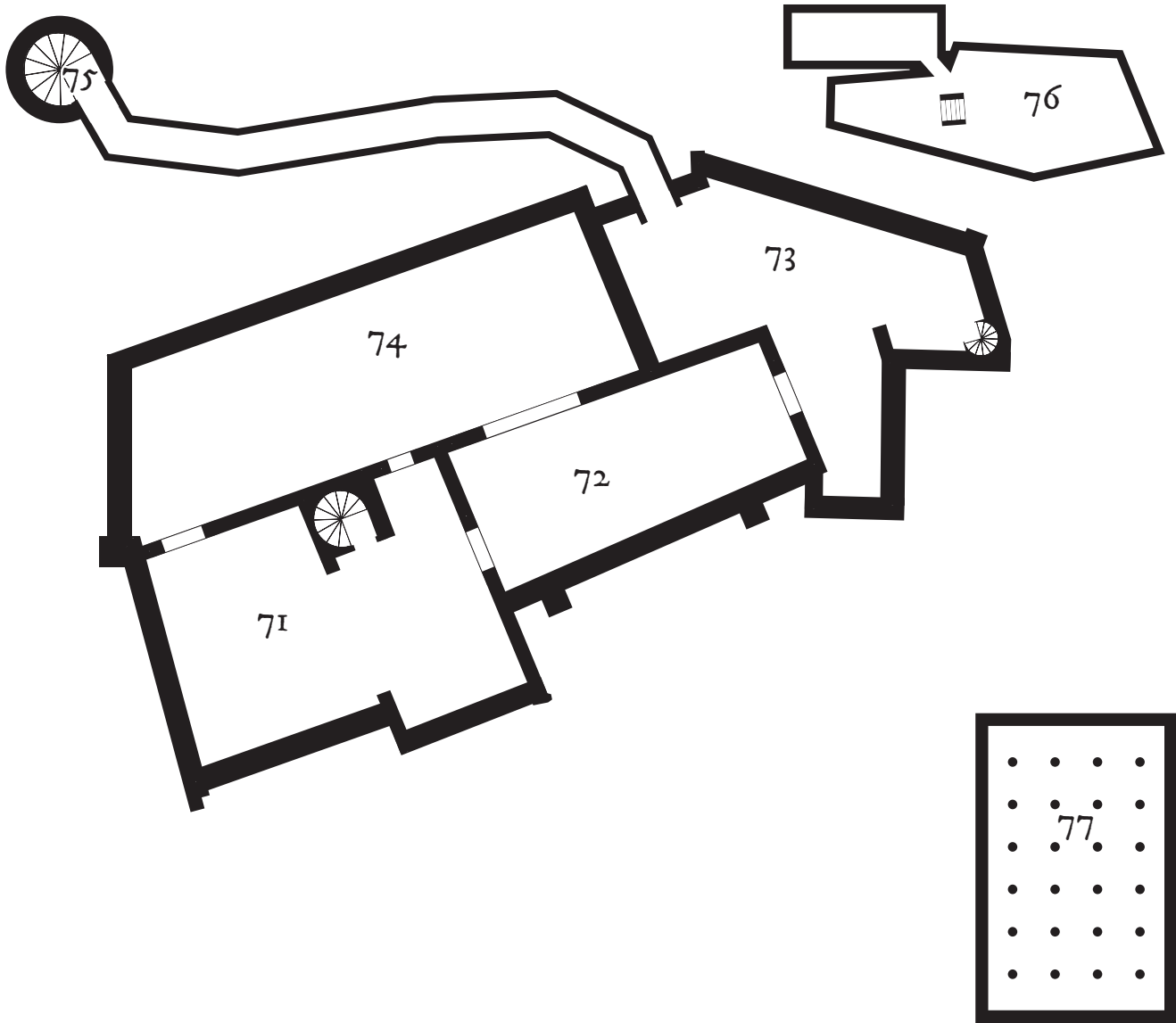
L'histoire se déroule dans le Sarnois, dans le cadre des récentes flambées de violence entre l'Empire et l'Hégémone. L'action va se cristalliser autour de la Haute-Perche, une ferme fortifiée située au sud-est de Sarneville, non loin de la Lépar.

Le corps principal avait été construit par la Légion dans les années 860. Le bâtiment a ensuite changé plusieurs fois de mains. Il a été agrandi petit à petit, a servi de campement à des soldats dérignons, puis de manoir sécurisé pour un noble sarnois en disgrâce. Depuis quarante ans c'est une ferme fortifiée, quasiment un hameau à elle toute seule.

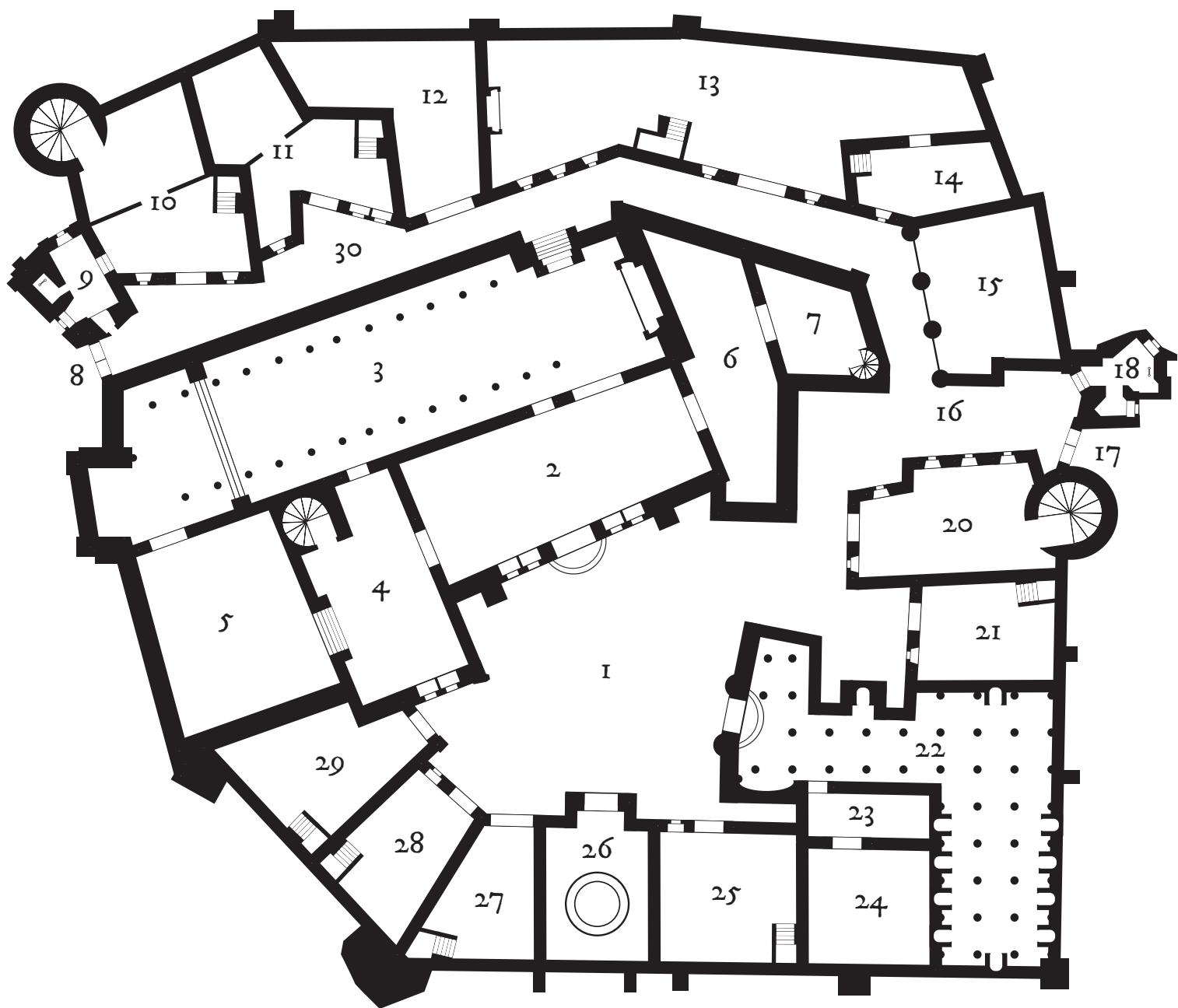
Une bonne partie des pièces au niveau du sol servent maintenant d'étables ou d'ateliers divers. L'endroit accueille une cinquantaine d'habitants formant une sorte de grande famille étendue. Deux des membres des Salopards sont originaires de la Haute-Perche.

Dans le prochain numéro, nous verrons comment tous ces éléments s'agencent pour bâtir une situation tendue dans laquelle précipiter vos personnages.

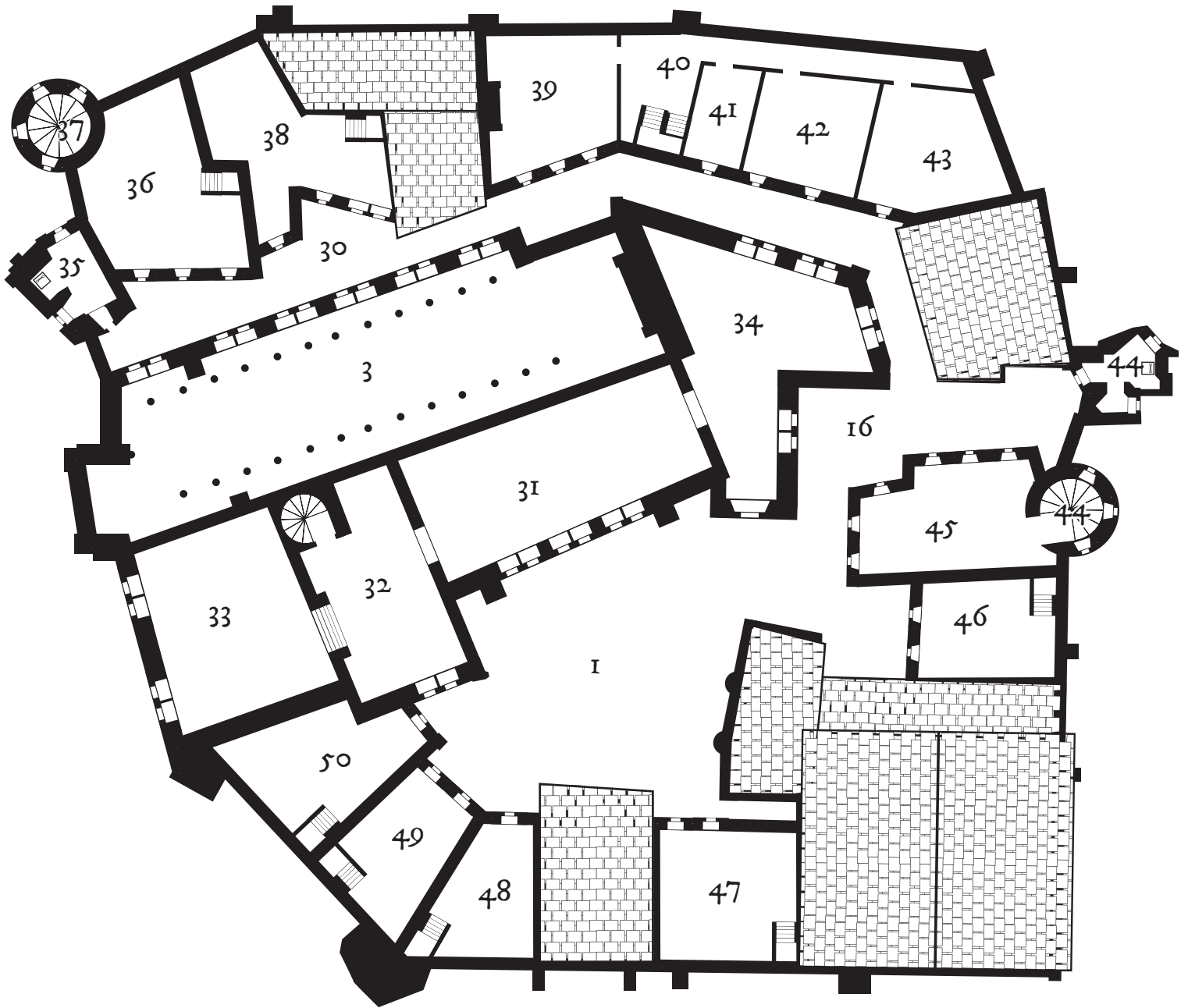
Et ça vous laisse le temps de regarder La chair et le sang.



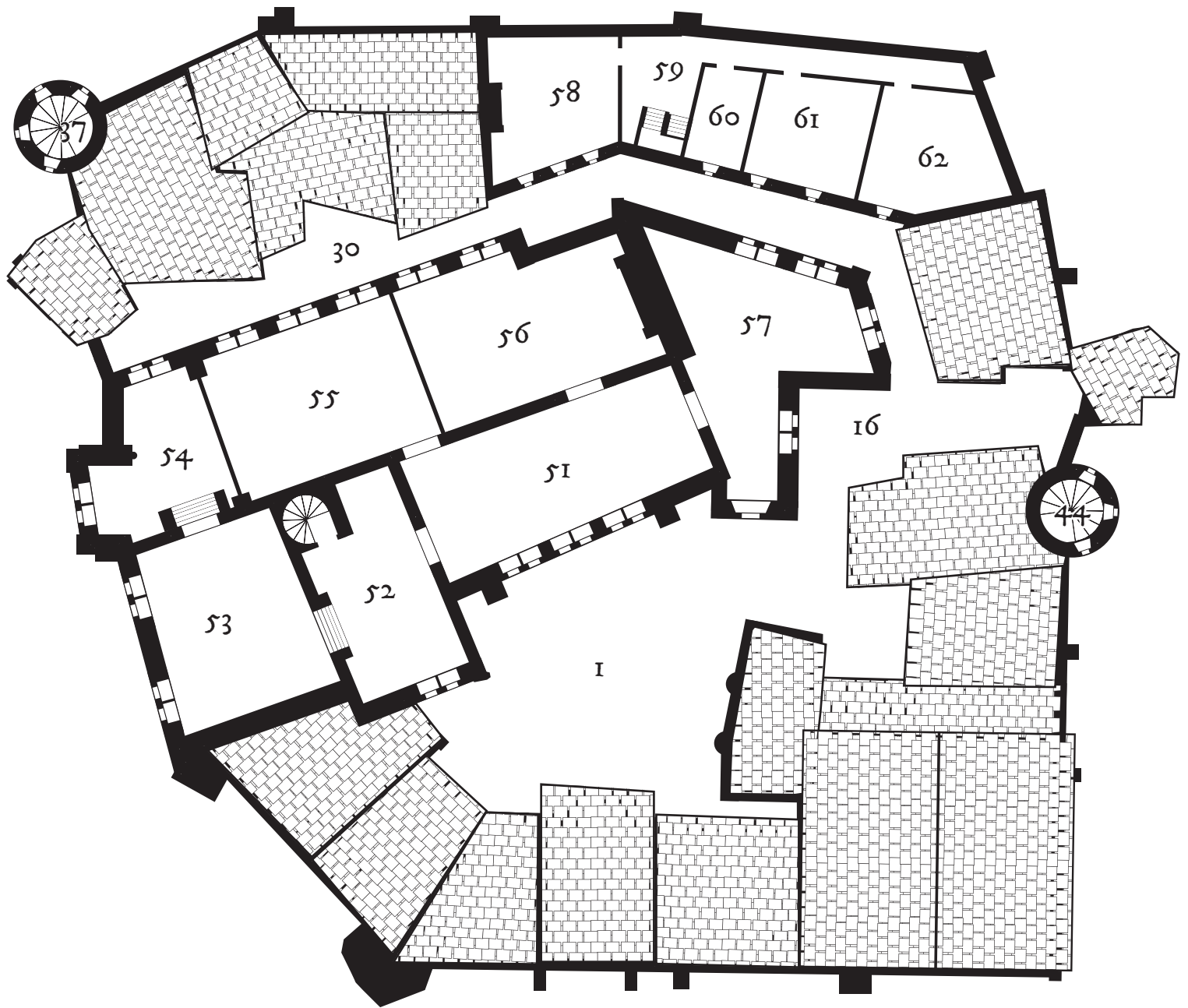
Les sous-sols



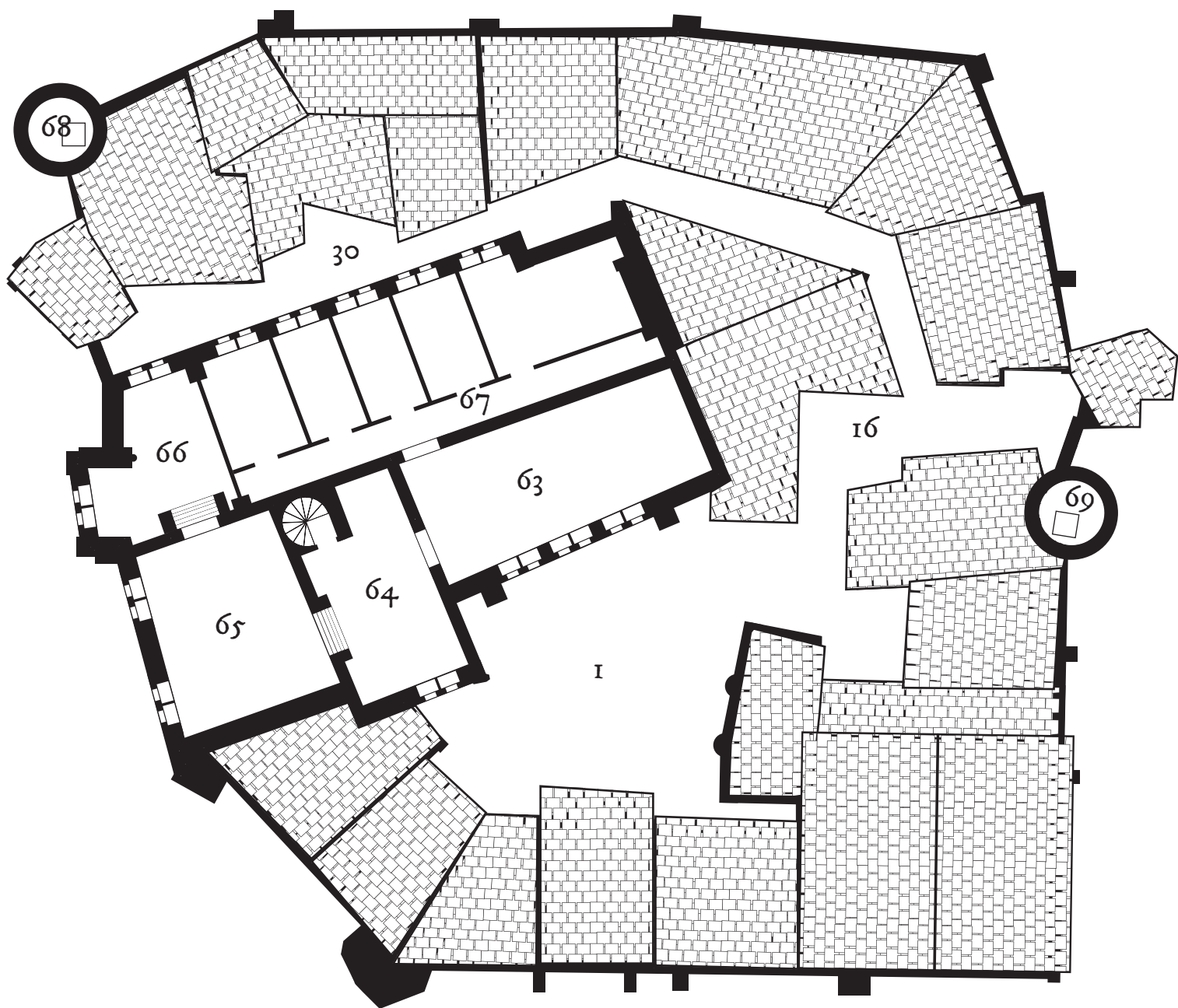
Au niveau du sol



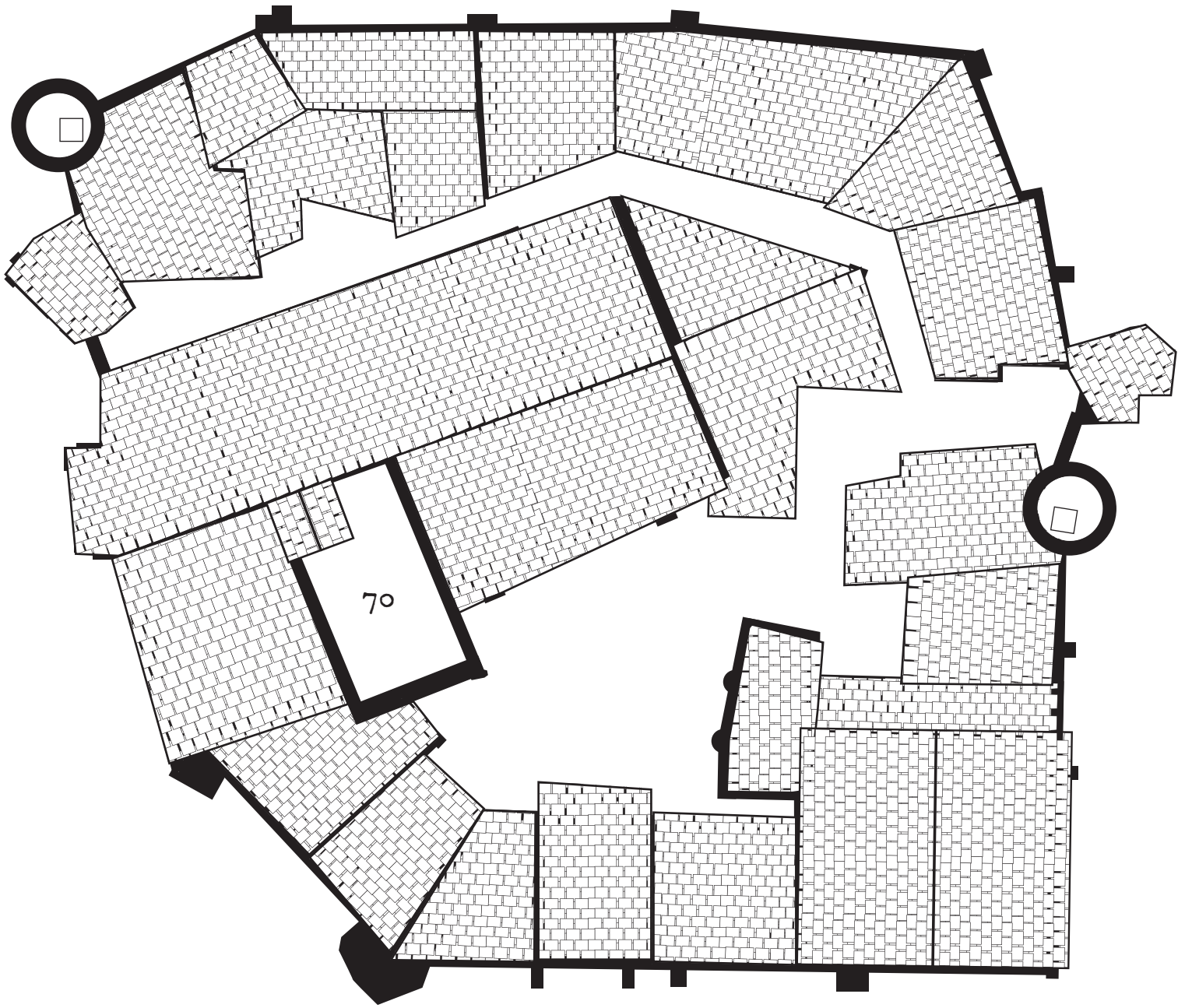
Le premier niveau



Le second niveau



Le troisième niveau



Tout en haut