

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### ÉTAPE À MARSÉ LA CASSE-GUEULE *(par François)*

N°183 – 05 FÉVRIER 2020

Fut un temps, pour les auteurs, essayistes ou écrivains, il y avait une sorte d'extase égotique à voir son bouquin mentionné dans une émission de télé. Un jour – joie – le JdR eut droit à ce genre de faveur... chez Mireille Dumas.

Oups.

Échec critique sur un jet de communication que personne n'avait demandé.

Aujourd'hui, la télévision s'appelle Internet – à une vache près – et on y parle souvent de JdR.

Mieux... on y joue !

Tout ça pour dire qu les gens de la Cale (repare de rôlistes, vauriens, forbans et autres malandrins) ont attaqué une campagne de Bloodlust Métal en Actual Play.

Ça se passe sur leur chaîne Twitch « LA\_CALE ». Les épisodes sont ensuite postés sur la chaîne Youtube du même nom.

Merci à eux d'avoir eu envie de montrer leurs PJ's à tous les passants... ça nous fait plaisir.

Participer, commenter, questionner !

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

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



Le lieu proposé ici est une étape, un endroit où vos Porteurs pourraient passer pendant un de leurs voyages. Bien entendu, si les personnages ne faisaient que traverser le lieu sans s'arrêter ou juste le temps d'une nuit ou d'une beuverie, ça n'aurait pas beaucoup d'intérêt. L'idée ici est de vous proposer un endroit où la monotonie du trajet pourrait être rompue par quelques péripéties amusantes, une grande histoire ou une anecdote bien sordide.

D'expérience, les joueurs de Bloodlust sont un peu comme des chats. Souvent, rien qu'en agitant un truc sous leurs nez, on déclenche des choses. Comme si un grand pouvoir entraînait une grande tendance à faire d'énormes conneries. Voici, simplement, un Chagar utilisant sans vergogne cette tendance.

Vous remarquerez au passage que ce numéro utilise la méthode et le format décrits dans le Chagar #166. Si l'idée vous plaît, on répétera probablement l'exercice dans de prochains numéros.

Et maintenant, retour sur Tanæphis...

### MARSÉ LA CASSE-GUEULE

Marsé la Casse-Gueule est un hameau alweg qui trône en haut d'une falaise escarpée, peu sympathique d'aspect et haute en moyenne d'une trentaine de mètres. Cette cassure du paysage s'étend sur quelques dizaines de kilomètres, dans un paysage de collines abruptes et sauvages. Au pied de la falaise, le paysage est plus accueillant et on y voyage aisément vers plusieurs villages agricoles.

Où donc se trouve Marsé ? Ca dépend de ce qui vous arrange. Cela peut être dans les régions passablement sauvages de l'Hégémone, dans les Ruiselles, dans les contreforts des Égides au nord-ouest de Pôle, ou encore au nord des Rocs Nègres, voire pourquoi pas vers la porte du Sel.

Le seul truc important : un paysage escarpé, une falaise difficile à contourner et un patelin qui surplombe une zone plus hospitalière.

Marsé abrite une centaine d'habitants, dans des maisons de pierre solide mais sans esthétique. Dans les collines environnantes vivent tant bien que mal plusieurs petites communautés de mineurs et de bergers. Ce qui rend ce village intéressant, c'est un solide ascenseur rudimentaire mais efficace. Une plate-forme qui permet de faire le trajet entre le village et la plaine en dessous. Marsé est donc le point de passage obligé pour faire monter du ravitaillement venant des communautés agricoles et faire descendre le minerai et les produits des troupeaux vers la plaine.

### LIEUX NOTABLES ET FIGURANTS

#### Le manoir

Un bâtiment plus massif que les autres, aussi fortifié que puisse l'être une maison sans qu'on la traite de fortin. Le manoir est aussi vieux que l'ascenseur et abrite le clan Dion.

Cette famille d'une quinzaine de membres est menée par son patriarche, Zaver Dion, un vieux grigou de soixante ans qui se complait dans l'impression de puissance que lui donne son contrôle sur Marsé.

Zaver Dion est épaulé par son fils Viler (40 ans), qui gère les affaires courantes. Si Marsé est quelque part dans l'Hégémone, Viler est légiste, mais sa loyauté première va au clan. Outre l'ascenseur, les Dion contrôlent aussi l'entrepôt de ravitaillement (voir plus loin)

## L'ascenseur

Une solide armature de bois, une plate-forme épaisse, et deux grandes roues permettant de l'activer. L'accès à la plate-forme est limité par un mur pas bien haut et un bâtiment servant de péage. L'apparence et le niveau de technique et de bringuebalitude<sup>(1)</sup> de l'ascenseur sera évidemment différente – comme un peu tout dans le village – selon l'endroit où vous situez Marsé.

C'est Daver Dion (23 ans), l'aîné des petits-enfants de Zaver qui gère le lieu avec l'aide de quelques cousins musclés. L'utilisation de l'ascenseur est bien entendu payante et le prix du passage est assez élevé. Les Dion profitent de leur contrôle sur le seul point de passage entre les collines et la plaine.

Les roues sont actionnées par un groupe d'ouvriers musclés et pas malins, aux ordres du clan Dion. Daver loue aussi leurs services pour tous les boulots nécessitant de gros bras dans le village<sup>(2)</sup>. En plus de tout cela, le patriarche les utilise pour intimider les gens qui lui déplaisent... et il arrive que ce soit de l'intimidation définitive.

## L'entrepôt de ravitaillement

C'est là que les marchands venus des villages de la plaine viennent livrer les marchandises, qui sont ensuite revendues aux habitants de Marsé et des communautés des collines. L'entrepôt est sous le contrôle d'Igmalia Dion (38 ans), la fille aînée de Zaver.

C'est une brute caractérielle qui n'hésite pas à faire tabasser ceux qui lui déplaisent par les ouvriers de l'ascenseur. Viler Dion n'apprécie pas les méthodes de sa soeur, mais le patriarche est plutôt laxiste avec sa fille chérie.

## Le Mouton volant

Il s'agit de l'unique bouge de Marsé, là où viennent crêcher les bergers, mineurs et marchands de passage.

Le bâtiment est spacieux, limite trop par rapport au nombre de personnes qui s'y trouve en temps normal. En terme de taille, il fait presque de la concurrence au manoir. Le bouge est tenu par Endren et Valgur, un couple d'anciens soldats. On prétend que ce sont des déserteurs, mais rien n'est sûr. On dit aussi qu'ils ont des potes dans deux ou trois compagnies mercenaires. On dit beaucoup de chose en fait, mais il faut dire que on s'ennuie beaucoup.

Le couple entretient une relation polie mais froide avec les Dion. Zaver aimerait bien que le Mouton volant soit géré par un membre du clan, mais il serait sûrement risqué de se mettre d'anciens militaires à dos. Et puis dans tout le tas de rumeurs diverses, il y en a sûrement une ou deux vraies. Ce n'est donc pas encore le moment de prendre des risques.

## Le comptoir minier

Les mineurs des environs viennent stocker leur minerai ici en attendant le passage des marchands venus de loin.

Les Dion aimeraient bien contrôler le comptoir, mais ce n'est pas le cas. Les mineurs des environs se relaient pour assurer la gestion du lieu. Il y a toujours à Marsé une bande de mineurs « au repos » qui gardent un œil sur le comptoir et sont prêts à déroutiller quiconque s'intéresserait trop à l'endroit.

Ignus, un vieux mineur retraité, vit à temps plein au comptoir avec ses deux petites-filles. Il gère et entretient l'endroit. Il est une sorte de figure d'autorité officielle pour tous les mineurs des alentours.

## La forge

La forgeronne de Marsé est une piorade en exil nommée Ilva qui s'est mariée à un gars du cru. C'est une hyperactive qui stresse dès qu'elle n'a pas de travail. Heureusement dans le coin elle est souvent sollicitée. Elle aide régulièrement à l'entretien de la plate-forme, même si elle n'apprécie pas le clan Dion.

Ilva et son mari font partie d'un groupe de villageois qui a mis en place un petit réseau de contrebande. Avec l'aide de complices dans la plaine ils récupèrent des marchandises qu'ils hissent le long de la falaise, de nuit, à l'aide de paniers et des cordes. Cela permet de faire entrer à Marsé des denrées que les Dion taxent durement ou détournent à leur unique profit.

(1) La bringuebalitude est la tendance d'un objet à plus ou plus résister au roulis, tangage, chocs, et autres allage-de-travers. En gros, à plus ou moins bringuebaler. Nous nous excusons pour ce barbarisme digne d'une cour de récré, mais en l'occurrence, le seul terme validé par l'académie aurait été « Confort », moins adapté. Et lâchez-moi la grappe à la fin ! Quoi ? Bringuebalitude, vous tordez le nez en experts choqués, mais pour une horreur comme « allage-de-travers » ça passe crème ? Sérieusement ?

(2) Cette bande peut être un peu étoffée au besoin et fournir des figurants amusants. Comme l'a démontré le début du film *Conan le barbare*, manier la roue quelques années peu avoir un certain effet sur le physique.

## ÉVÉNEMENTS

### Connaissance

- Il y a dans les collines une piste assez peu connue et réputée dangereuse. Elle mènerait peut être à des ruines datant de l'âge des chimères, ou alors c'est un raccourci risqué pour atteindre un endroit important pour les personnages.

- Un vieux berger des environs est un ancien officier, déserteur d'une grande armée (au choix). Il connaît quelques secrets militaires qui pourraient attiser des convoitises.

### Plaisir

- Marsé n'a rien à offrir en terme de plaisirs; à part de la bidoche de bonne qualité. Rien de bien palpitant en terme de picole ou de gaudriole. En revanche des Porteurs et Porteuses un peu trop avenants pourraient éveiller des désirs. Igmalia en particulier pourrait se montrer très entreprenante vis à vis d'un beau gosse... et elle gère franchement mal les refus.

### Trouvoir

- Daver Dion a eu vent des opérations de contrebande. Il ne sait pas qui sont les contrebandiers, et la situation le fout en rogne. Le patriarche et Viler ne sont pas encore au courant. Daver préférerait régler le souci avant que le clan ne découvre la situation – et lui reproche son manque de vigilance. Il pourrait bien payer des Porteurs de passage pour traquer et éliminer discrètement les coupables.

### Richesse

- Depuis quelques jours un petit chargement de minerai d'argent est stocké au comptoir. Un transporteur doit venir le chercher sous peu. Mais en attendant, la présence de ce petit magot fait des envieux. Zaver Dion aimerait mettre la main dessus, mais il ne peut pas se permettre d'agir ouvertement.

- À Marsé tout le monde sait que les caves de manoir abritent des coffres très bien remplis. C'est une info qui revient souvent dans les discussions, surtout au bouge. La simple perspective d'un trésor à dérober pourrait-elle motiver un groupe de Porteur ?

### Violence

- Le sous-sol du Mouton Volant abrite un fight-club<sup>(1)</sup>. C'est à dire qu'une douzaine de villageois se font enseigner des techniques de combat militaire par Endren et Valgur. À la base c'est surtout pour se défouler et apprendre à se défendre mais le vieux Dion pourrait prendre ça comme des préparatifs à un « coup d'état ».

- Suite à une dispute avec un berger, les ouvriers de l'ascenseur ont fait faire un long vol plané à trois moutons. Ce n'est pas la première fois que ça arrive et les bergers du coin en ont ras le bol. De là à ce que l'un d'entre eux essaye de provoquer un incident entre les ouvrier et un groupe de Porteurs de passage, il n'y a qu'un pas.

(1) La première règle du fight-club, c'est qu'on arrête avec cette vieille vanne moisie...

