

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PORTRAITS EN PASSANT (1) *(par Rafael)*

N°185 – 04 MARS 12020

- Cette semaine, c'est le calendrier ?
- Heu... non. Pas eu le temps ?
- Bah pourquoi ? C'était très bien parti pourtant. Tu avais l'air motivé, reposé, en pas trop mauvais état.
- Oui mais...
- Un autre soucis de santé ? Une suite ou une rechute ? C'est grave ?
- En fait, comme je me sentais en état, j'ai fait tomber un mur, sorti une tonne et demi de gravas et agrandi ma cuisine.
- Et...
- ...et je suis en morceaux, le dos en miettes et plus de souffle depuis que j'ai arrêté de forcer.

Note de la rédaction :

Suite à l'incapacité d'une partie de l'équipe à faire la différence entre « un peu », « trop », et « beaucoup trop », nous vous proposons un Chagar inattendu. Même de nous en fait.

Nous tenons aussi à vous rassurer : on lui a repris les clés de la voiture, du cabinet de liqueur, et de l'armoire à pharmacie. Tout ce qu'il faut doser en fait.

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.

Voici quelques portraits de figurants, à utiliser au fil de vos aventures. Vous pouvez les mettre en scène comme personnages croisés dans un bouge, les utiliser comme figurants secondaires dans une histoire, ou leur donner un rôle important dans un de vos propres scénarios.

L'idée est de vous proposer des figures amusantes, des personnages avec une bizarrerie ou un truc en plus, pour que vous puissiez les sortir presque « tel quel » de votre chapeau. Alors, amusez-vous, utilisez les « clés en main » ou modifiez-les autant que vous le voulez. Mélangez-les, changez leur genre, leur nom ou un truc qui ne vous plaît pas ; ou au contraire forcez-vous à les jouer tels qu'ils sont présentés, pour voir si vos joueurs sentiront comme-vous ce qui coince. Enjoy !

OULEB AB ELSIFARI

Ouleb est un jeune noble assez basique tout ce qu'il y a de plus commun. Plutôt sympathique pour un Bathras – c'est à dire pas trop méprisant ni raciste – il peut très bien passer inaperçu, dans n'importe quelle occasion, mais se débrouille correctement dans son domaine d'expertise. Il débute, certes et ce n'est pas un as, mais il est compétent, poli, et ravi de pouvoir rendre service. Le meneur peut choisir d'en faire un comptable, un diplomate, un érudit débutant ou un organisateur de caravane. Simplement, pas un épicien.

Et c'est le malheur d'Ouleb. Il est Bathras, ce qui devrait suffire à son bonheur, mais il vit en marge du monde des épices. Sa famille est riche, mais d'autres choses. De n'importe quoi en fait. Et Ouleb adore les épices. Je veux dire que pour un Batranoban, il ADORE les épices. Il n'en a jamais assez, adore essayer des trucs nouveaux, et n'a jamais de soucis avec ce qu'il prend. Vous croyez qu'être résistant aux épices, incapable d'être accroc est une bénédiction ? Et bien non. Car Ouleb est juste assez riche pour essayer plein de choses, mais pas assez pour se vautrer dedans comme les nababs du Conseil. Juste assez passionné pour avoir goûté à des tas de choses, mais persuadé que d'autres merveilles existent à sa portée. Peut-être juste là, dans la poche du gros barbare qui sort de la boutique de Maître Namousra.

Car Ouleb est kleptomane. Au dernier degré. Et doué en plus ! Des années de vice, des doigts agiles et une morale souple l'ont rendu terriblement efficace. Le genre de rencontre que vos PJs peuvent adorer ou détester, craindre ou rechercher. Sera-t-il une péripétie – qui a fauché l'épice essentielle à ce scénario ? – une gêne passagère – les PJs sont accusés d'un vol d'Ouleb – ou un allié inattendu – le groupe doit trouver un moyen de se procurer un objet précis chez une cible bien défendue.

Dans tous les cas, il faudra vérifier qu'Ouleb ne s'enfile pas son larcin sitôt laissé à lui-même. À moins que cela vous arrange ?

AMIR'I AN DELICAN

Amir'i est une jeune femme de la haute société, plutôt jolie, et assez banale dans la société batranobane. Certes elle vit à Pôle, dans un quartier commerçant, à quelques pas des terrasses blanches. Mais elle y suit les préceptes de la société de la Nation, aussi discrète et policée que possible dans une capitale étrangère. Et ce n'est pas facile tous les jours, croyez-moi.

Par exemple, quand la moitié du quartier tombe malade suite à des soucis au puits local, ce n'est pas facile. Quand la situation empire parce Papa ne veut pas des guérisseurs dérigions, c'est pire. Et quand presque tout le monde meurt parce que le vieux con préfère des épices frelatés à un traitement simple et efficace, on touche le fond. En quelques semaines, Amir'i s'est retrouvée presque seule à la maison, avec quelques esclaves un peu perdus, une vieille nourrice dont les soins l'ont certainement sauvée, dans un quartier en pleine convalescence, dont elle ne connaissait presque rien de toutes façons.



Durant la période de crise, les serviteurs avaient un peu truqué les choses, signant quelques documents et quelques commandes pour faire tourner la boutique. Ils voulaient surtout éviter que le maître ne se fâche une fois remis. Amir'i décida de continuer, le temps de trouver quoi faire. Durant l'infection, les clients s'étaient habitués à de nouveaux vendeurs, à de nouvelles têtes en attendant le retour des patrons. Amir'i proposa de continuer comme si de rien n'était... et cela fonctionna.

Une fois la crise passée, Amir'i réunit tout le monde pour savoir ce qu'il convenait de faire. Et la réponse – prévenir des parents éloignés au pays, et voir toute la maisonnée mise en pièce, vendue, Amir'i comprise, au plus offrant – ne plut à personne. Les parents, le frère aîné, les petits et les serviteurs malchanceux, furent donc enterrés dans les massifs du jardin, recouverts de fleurs, et oubliés autant que possible.

Depuis quelques mois, Amir'i et les serviteurs de la famille An Delican jouent donc un jeu dangereux. Ils assurent le commerce local, font tourner la boutique, et font croire à tous que rien n'a changé. Pour les clients de l'échoppe, les parents sont partis à Durville pour négocier le mariage du fils aîné. C'est pratique Durville, c'est loin. Pour les contacts à l'ouest, rien n'a changé. Amir'i répond à chaque lettre, négocie chaque contrat avec l'aide de ses complices, et en consultant soigneusement les archives de son père. Pour le moment, ça passe...

Mais et si les PJs s'en mêlent ? S'ils ont besoin de voir le père ? Si un client a un doute et les embauchent pour enquêter ? Vont-ils dénoncer l'arnaque ? Ou au contraire, Amir'i pourrait vouloir embaucher une équipe un peu douée pour organiser son mariage avec un fiancé inventé de toutes pièces, et officialiser sa prise de pouvoir selon la loi dérigione. Il faudrait alors des protecteurs le temps de tout organiser, éviter les curieux, et qui sait, peut-être jouer le rôle de l'époux ?

N'oubliez pas d'ajoutez un ou deux figurants en étoffant un peu la bande d'esclaves qui travaille avec / pour la demoiselle. Quelques exemples ?

Mourna, un Gadhar métissé de Batranoban, fruit probable du viol d'une servante de la maison. À peine plus âgé qu'Amir'i, et très protecteur vis à vis de sa maîtresse / demi-soeur.

Kerrif, esclave d'origine batra, qui en ce moment rêve d'arranger toute la situation en endossant le rôle du frère aîné d'Amir'i, ou mieux, de son futur époux. Le genre de héros qui prendra mal tout autre plan, quitte à tout faire foirer s'il ne peut pas être le jeune premier de l'histoire.

Bouchra, la vieille nounou, qui veille sur « sa petite » et ne veut surtout pas qu'on comprenne que c'est elle qui a profité de l'incident du puits et empoisonné tout le monde pour éviter qu'on marie de force son Amir'i à un inconnu. Oups.

RASMUS LE VIGEN

Né dans la région D'Inac, Rasmus avait le double soucis d'être trop malin – et les gamins n'aiment pas ça – et d'avoir un nom un peu trop dérigion. Il vécut donc une enfance assez malheureuse, jusqu'à ce qu'une bande de l'Ordre nouveau vienne arracher ses parents à leur lit pour les pendre sur la grand place, avant de brûler sa maison.

Le jeune Rasmus fut donc confié, une fois ses brûlures soignées, aux institutions légistes, qui lui firent passer quelques tests pour voir s'ils pouvaient en faire quelque chose. L'opération sert surtout à combler les besoins de main-d'oeuvre des autorités locales, mais coup de chance, elle permit de découvrir un vrai talent d'ingénieur. Rasmus fut donc confié à une institution de Vorène, où il constatât plusieurs chose.

Primo, les adolescents n'aiment pas non plus que vous soyez trop malin ou trop différent – son surnom de « cuit-à-point » ne lui plut pas. Secundo, la vision du monde depuis la Vorène si civilisée et tranquille, le rêve vorozion en fait, lui apparaissait comme une belle arnaque, lui qui avait connu les terres dures du sud. Tertio, il était particulièrement doué pour tout ce qui touche à la forge, aux armes et aux armures.

Une fois diplômé, Rasmus partit pour son premier poste comme assistant de recherche d'un forgeron-ingénieur de Glassud. Il esquiva la ville, et fonça à Pôle où il proposa ses services à l'armée dérigione, ainsi qu'un petit cours de mise à niveau sur les techniques et l'armement vorozion. Il échappa de peu à deux tentatives d'assassinat, et fuit la ville en se disant que les horreurs des intrigues dérigiones – influences, jalousies et clientélisme – ne valaient pas mieux que celles des Vorozions – corruptions, fanatisme et rancœurs.

Toujours décidé à se venger de l'Hégémone pour la mort de ses parents, Rasmus choisit d'exercer son ouvrage au plus près du terrain. Il offre donc ses services aux bandes de brigands du corridor, aux malandrins de Vieusyl, ou à tous ceux qui disent haut et fort leur haine des Vorhs. Il fabrique des armures d'une qualité sans pareille, des lames affûtées comme des rasoirs, et des flèches presque trop efficaces. Envie d'une avancée technique étrange ou rarissime ? C'est votre homme. Besoin d'une origine amusante pour une Arme toute neuve ? Pareil.