

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

DANS UN JDR, IL Y A DES DONJONS ! (3/3 par Rafael)

Cette semaine on termine la liste des donjons à explorer sur Tanæphis.

LES SPÉLONQUES GADHARS

Ce terme étrange et effrayant a terrorisé des générations d'érudits pôlards, le découvrant au détour d'un paragraphe innocent. À ce seul énoncé – Spélonques ! – on imagine un truc bizarre et troublant, jailli du fond des jungles. Et l'imagination s'emballa. Gluant ? De monstrueuses sangsues longues comme le bras. Pointu ? Des lames sacrificielles hérissées de crochets. Puant ? Une maladie contagieuse s'attaquant aux dents, aux mamelons et aux parties génitales. Tout ça à la fois !

Et puis on s'aperçoit de ce dont il s'agit réellement : de simple « grottes ou cavernes creusées dans le sol ». Puis on finit de lire. Et on ne trouve plus jamais le sommeil. Car les spélonques sont une survivance des temps anciens, avant que les Pères ne disparaissent des jungles. Ce sont des excavations plus ou moins naturelles, plus ou moins aménagées, et servant autrefois à divers buts plus ou moins avouables.

Ou disons au moins que c'est probablement ça. Tous les souvenirs gadhars ne sont pas tout à fait d'accord sur le sujet, ce qui doit vouloir dire que leur destination première n'était pas unique : tombeaux de chef, salles de réunions et cache pour des sociétés d'érudits ou de guerriers, temples discrets érigés à l'abri du regard. Il y a plusieurs grandes théories, un ou deux courants de pensées sur le sujet, et cela sans compter le nombre conséquent de gens qui s'en foutent. De plus, aux cours de presque trois millénaires les spélonques ont servi à d'autres choses encore. D'où un certain flou sur les désirs des propriétaires de base.

En gros, une spélonque ressemble à un donjon tout à fait classique et normal, avec trois caractéristiques très locales :

- **Rien au-dessus du sol.** Ici, on fait dans le discret, le furtif, voire même le franchement traître. Certains nomades des jungles ont vécu des siècles durant, séjournant chaque hiver sur une « clairière de pierre », sans se douter que le dallage si pratique n'était pas une étrange place aménagée mais le toit d'une spélonque gigantesque.

- **Uniquement du naturel.** Les écolo-durable-végan-sans-phosphate seraient fiers des Gadhars, sur ce coup-là. Dans les spélonques, tout est naturel et étrangement bien conservé. Bois, racines, murs creusés ou tassés, laqués ou décorés de gravures, mais jamais parfait ou trop policés. Pas de béton, même primitif, ni de pierres assemblées autrement que par emboîtement.

- **Et le tout, bien mortel.** Cette dernière caractéristique est celle sûrement qui fait le plus « donjon ». Ce n'est pas bien clair s'il s'agit d'un des buts de bases, d'une évolution bizarre due à une malédiction, ou simplement d'une tendance bien connue des jungles à tout rendre dangereux, mais les spélonques sont de véritables pièges mortels. Toutes. Sans exception. Et même si vous en nettoyez une pour la sécuriser, la redécorer et en faire un refuge pour orphelins pacifistes et chatons duveteux, ça tournera mal. C'est comme ça. Désolé. Bienvenue dans les jungles de Tanæphis.

Ok mais ça ressemble à quoi en vrai ?

Imaginez un mélange entre un donjon classique, D&D bien old school, et accouplez-le à un réseau de tunnels viet-cong, complet avec pièges, nasses et détours. Compliquez ça avec une géographie tordue, contournements de racines et bassins. Puis laissez passer des siècles - une trentaine, minimum - avec la végétation, l'eau qui joue, la faune et la flore qui s'en mêlent. Laissez reposer, puis agiter un bon coup et trouver une raison de jeter vos PJs dans le moule. La recette croustille un peu, mais c'est juste les petits os qui craquent...

Souvenez-vous que les spélonques datent d'un temps d'avant les Armes-Dieux, mais qu'elles sont restées là durant tout l'âge moderne, certaines fermées et ignorées de tous, d'autres découvertes, exploitées peut être, jusqu'à ce qu'un malheur chasse ses occupants indus et rendent la paix au lieu... jusqu'à l'arrivée des PJs.

N°191 - 27 MAI 12020

« Ce texte est le paragraphe par défaut, à remplacer par l'éditorial du Chagar en cours. Il est là au cas où nous aurions un moment d'oubli, un gros manque d'inspiration, ou une monumentale crise de flemme.

Message à l'équipe Bloodlust Métal : si vous lisez ceci dans un Chagar publié, vous êtes de GROSSES feignasses !

Fin du paragraphe par défaut. »

NDLR - Tu n'a pas déjà fait cette blague ? Ça me dit quelque chose...

NDLA - Si si, même que pas mal de lecteurs avaient cru à un truc sérieux. Au premier degré. Pas encore habitués à notre « humour » faut croire. C'était le Chagar Enchaîné 43.

NDLR - Du coup c'est quoi ton excuse pour la ressortir, là, maintenant ?

NDLA - ...

NDLR - Allo ?

NDLA - ...

NDLR - Donc, soit tu fais le mort, soit tu viens de t'endormir sur ton clavier. On va supposer que l'état des troupes justifie d'une manière ou d'une autre que cet édito soit le plus adapté à la situation. Il va vraiment falloir que tout ça se termine, que tout le monde puisse se reposer et passer à autre chose.

NDLA - ... (d'un air fatigué)

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.



LES PROFONDEURS DE PÔLE

LE DONJON LE PLUS ÉVIDENT, ET CES CONS LE RATENT...

Souvent, nous comptons sur nos lecteurs pour nous indiquer des oublis ou des erreurs dans nos textes. Cette fois, c'est l'ami Balt qui s'y colle.

« Pourquoi vous ne parlez pas du mur de glace et des forteresses-sources ? »

Deux réponses possibles :

– Parce que des secrets complexes et étranges nécessitent des explications particulièrement longues pour aborder le sujet, et que la lecture de Silences⁽¹⁾ sera nécessaire avant d'aborder des points précis de ce sujet.

ou

– Parce qu'on n'y a pas du tout pensé, qu'on a complètement oublié le sujet, et que ta question nous a pris par surprise comme deux couillons de Pignon.

Et la bonne réponse est...

... les deux.

C'est compliqué, et on préfère vous en reparler plus tard.

Mais honnêtement j'avais totalement zappé le sujet.

Alors que c'est évident comme une rage de dent un soir de grand froid.

Couillons nous sommes.⁽²⁾

(1) Oui, ça vient, on bosse.

(2) Oui, sur le coup, j'inclus sans honte mon camarade co-auteur et relecteur. Je suis comme ça. Ça fait plaisir. Si si.

Les donjons perdus au fond des campagnes, dans l'ombre des jungles ou perchés si haut dans les cimes qu'un PJ d'Assassin's Creed aurait le vertige, c'est un peu la norme. Mais que faire pour les urbains, les gens qui ont besoin d'avoir leur petit confort et envie d'aventure en même temps ? Aucun soucis : planquez vos donjons à deux pas des commodités modernes, juste sous Pôle !

Vu les origines de la cité, y dissimuler un ou deux donjons enterrés et bien bizarres ne pose aucun soucis. Des trucs oubliés, paumés, bien sales et poussiéreux. À moins que vous ne préférerez le clinquant et la blancheur des hauteurs, auquel cas, les palais contiennent un ou deux passages-surprise pouvant mener vers un donjon tout à fait correct. Le tout, c'est de cadrer les choses, pour éviter de tomber dans le bordel gonzo impossible à rattraper.

Donc, petite check-list des difficultés à garder en tête :

• **Un donjon c'est secret.** Trouver une raison expliquant comment un truc aussi bizarre / grand / visible a pu rester inconnu de tous et se retrouve soudain là, offert et plein de trésors pour le plaisir de vos PJs.

Les raisons ne manquent pas, si on fait l'effort d'en trouver une bonne : un lieu trop profond, en partie immergé, et des travaux dans les égouts libèrent l'accès ; un passage discret dans la planque d'une bande des enterres, ouvert par une explosion ou un combat entre Porteurs ; un secret de famille honteux, couvert par des générations d'ancêtres, mais une faillite menace et les héritiers embauchent pour tenter de récupérer un éventuel trésor.

Il vous faut juste une raison – crédible idéalement – pour justifier la pirouette.

• **Un donjon c'est grand.** Ce qui gêne souvent le côté secret déjà évoqué. Cet aspect peut en effet être problématique, mais rappelez-vous que les premiers bâtisseurs de Pôle, les Nains et Elfes de l'âge des mythes, n'était pas regardant côté dépense et efforts. Les vieux bâtiments sont souvent aussi tordus que monumentaux, et les structures étonnamment solides.

Pourquoi ne pas envisager un manoir elfique oublié, dissimulé dans le tablier d'un des ponts de la ville, et découvert par une bande d'ouvrier qui le pille peu à peu ? Tout se passe bien pour eux jusqu'à ce qu'un des gars embauche une bande pour éliminer ses complices / libère les monstres enfermés là / tombe amoureux d'une morte-levée aussi ancienne que bizarre / devienne fou en lisant un grimoire de la bibliothèque secrète.

Autant de solution pour un scénario d'horreur lovecraftienne à la AdC, ou au contraire bien gore et violente à la *Aliens*⁽³⁾. En tout cas, un petit huis-clos, parfait pour garder le secret, quitte à éliminer les témoins.

• Les autorités de Pôle se mêlent de tout. Pensez donc à trouver une excuse pour que ce soient vos PJs qui se retrouvent à donner leur ordre de marche, et pas, comme la logique le voudrait, une bande de soldats impériaux.

La solution la plus simple, c'est le secret ; on y revient toujours. Quelqu'un ne veut pas que le donjon soit connu, par honte, appât du gain, peur du scandale, des flics ou d'un adversaire politique ou financier. Une autre solution, c'est que ce soient vos PJs

qui découvrent le donjon. Plus de souci, aussi longtemps qu'ils gardent les gêneurs au loin et les curieux à l'écart. D'ailleurs, que diriez-vous d'explorer un donjon sous une université tout en devant gérer un enquêteur zélé du conseil de quartier, les professeurs curieux et les gardes du secteur ? Peut-être avec la complicité d'une bande d'élèves turbulents et roublards ?

(3) Rappelez vous qu'à Pôle, tout le monde vous entend crier, mais que tout le monde s'en cogne.

