

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°41 - 23 OCTOBRE 2014

On approche du début novembre, ce qui veut dire Toussaint, fête des morts, Halloween et toutes ces sortes de choses. On passe aussi à l'heure d'hiver, mais ça n'a rien à voir avec le schmilblick.

L'année dernière pour Halloween on vous a offert toute une collection d'épices, c'est pas du trick-or-treat de pigeonneau ça ! (*)

Cette année, comme j'écoute un best off de Bauhaus en boucle, ça va avoir des conséquences. Résultat, que diriez-vous de découvrir ce que signifie « faire la fête avec les morts », quand on vit sur Tanāphis ?

Attention, aujourd'hui on parle Eros & Thanatos. Si vous étiez là pour les éviscérations et les cassages de crânes vous allez être déçus. Enfin, si le seul fluide corporel qui a vos faveurs est la sang je ne dirais qu'une chose : fuyez !

(*) Chagar enchaîné n°15, du 23 octobre 2013

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Christophe Swal et Le Grümph



L'EXTASE COUPABLE

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

« Toi qui hésite, viens t'asseoir devant un feu froid comme la nuit mais beau comme les lunes. Viens goûter notre vin amer et caresser nos chairs gelées. Passe la nuit avec nous, trinque devant le néant et ris lui au nez. Demain tu te sentiras vivant comme jamais. »

Présentation

L'extase coupable est le nom d'une caravane de prostitués qui hante les routes de continent depuis une petite éternité. Elle est dirigée par trois Armes-Dieux du Plaisir infini, nommées Septicgrin, Zalowac et Ombrage. La troupe compte entre trente et quarante membres, dont une vingtaine de prostitués de deux sexes. Tous ont l'air extrêmement maladif mais exsudent une sensualité malsaine et fascinante.

Même si beaucoup affirment que ce n'est qu'une légende, un fantôme humide de dérigion camé, l'extase coupable existe bel et bien. Ceux qui y ont passé une nuit hésitent pourtant à l'avouer, de peur de devoir donner des détails embarrassants.

L'extase coupable ne reste jamais plus de six nuits au même endroit. On peut trouver la troupe dans un lieu discret à une heure de marche d'une agglomération, à une croisée de chemins, ou non-loin d'un relais mal famé. Jamais la caravane n'entre dans une ville ou ne s'affiche dans un endroit trop fréquenté. Le secret et le frisson de l'interdit entourent toujours le lieu où elle s'installe.

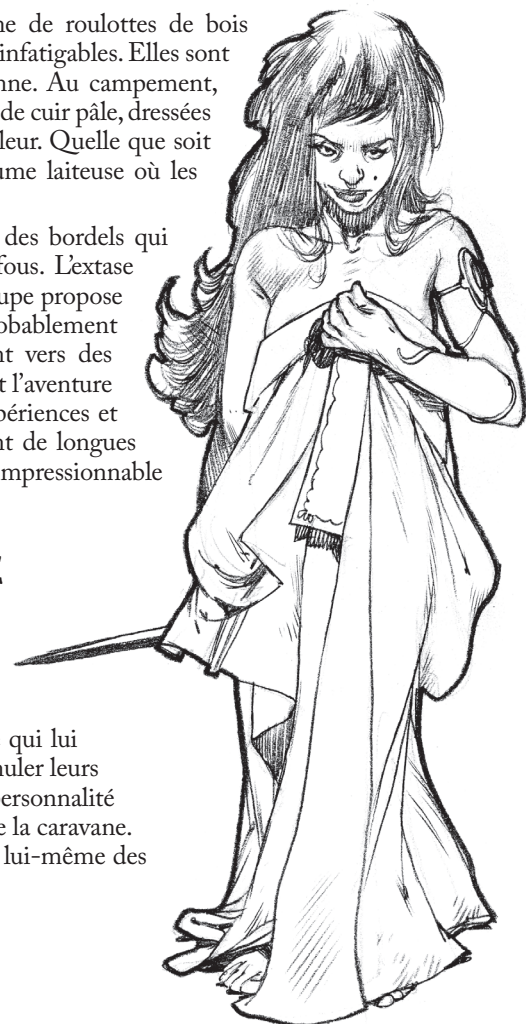
La caravane est constituée d'une douzaine de roulottes de bois blanchâtre tirées par des polacs maladifs mais infatigables. Elles sont décorées d'ossements et de bijoux d'obsidienne. Au campement, les roulottes soutiennent des tentes de tissu et de cuir pâle, dressées autour d'un grand feu qui n'émet aucune chaleur. Quelle que soit la saison le camp est entouré d'une fine brume laiteuse où les ombres semblent s'animer d'une vie propre.

Dans les rues chaudes de Pôle on trouve des bordels qui prétendent satisfaire les fantasmes les plus fous. L'extase coupable fait les choses différemment. La troupe propose à ses clients de vivre des choses qu'ils n'ont probablement jamais fantasmées, mais qui les entraîneront vers des sommets de plaisir coupable. Ceux qui tentent l'aventure reviennent profondément secoués par ces expériences et gardent des séquelles psychologiques pendant de longues semaines. Il arrive même qu'un client trop impressionnable bascule dans la folie.

LES HABITANTS DE LA CARAVANE

Septicgrin –Casse-tête tribal en pierre d'Œphis - Personnalité masculine

Septicgrin dirige le trio d'Armes de l'extase coupable. Elle dispose d'un pouvoir exotique qui lui permet d'influencer les morts-vivants et d'annuler leurs pulsions haineuses. Il leur rend ainsi une personnalité presque humaine, tant qu'ils restent au sein de la caravane. Malgré cela Septicgrin est incapable de créer lui-même des morts-vivants.



Maître Sati, vous ne devinez jamais qui il est ! (rumeurs et ragots)

- Il a été esclave de plaisir à Pôle du temps des elfes. Leur magie l'a rendu immortel.
- Il repousse la mort, nuit après nuit, grâce à une décoction nécessitant plusieurs fluides vitaux.
- C'est un elfe capturé et métamorphosé par son Arme. Elle le contrôle et le prostitue pour se venger de l'âge des elfes.
- C'est un très vieux Bathras, qui a découvert un épice d'immortalité et ne veut pas le partager.
- C'est une illusion et le Porteur de Septicgrin est un squelette animé.
- C'est un mort-éveillé qui fut l'amant du premier empereur dérigion... et du onzième aussi.
- Quand Septicgrin change de Porteur, celui-ci est écorché vif et revêt ensuite la peau du tout premier Porteur de l'Arme.
- C'est un fusionné aux personnalités multiple. Les trois Armes de la troupe sont des projections de l'esprit de Sati dans des armes normales.
- C'est un monstre qui a le pouvoir de faire ressentir à son Arme les sensations de tous ceux qui couchent avec les gens de la caravane.
- C'est un raton-laveur sodomite.

BONNE FÊTE DES MORTS !

Dans les feux d'Hélès, la croyance populaire veut qu'un garçon ou une fille ayant atteint la puberté, mais mort sans avoir eu de relations sexuelles, est voué au néant. Ce lien particulier, manquant au défunt, le condamnerait à coup sûr à quitter le cycle de réincarnation.

Pour cette raison, lorsqu'un adolescent meurt sans avoir eu d'amant, la famille doit procéder aux « fiançailles noires ». Dans le plus grand secret, on fait appel à quelqu'un pour... corriger le petit oubli du mort.

Dans les villages de l'intérieur des terres, il y a souvent un vieux ou une vieille qui se charge de la besogne pour quelques piécettes ou un poulet, et qui a la réputation de ne pas trop se vanter par la suite.

Sur la côte, où l'occupant batranoban est plus regardant sur les traditions autochtones inconvenantes, on fait les choses encore plus discrètement. Ainsi, les baladins, vagabonds et colporteurs font parfois aussi office de fiancés noirs à louer. Si aucun « professionnel » n'est disponible, la famille peut essayer de résoudre son problème en payant un étranger de passage - qui sera de toute façon parti le lendemain - ou mieux encore, en le piégeant. Ainsi, après une soirée très arrosée et quelques épices, il n'est pas rare que le pigeon se réveille avec des souvenirs un peu flous de sa soirée de la veille ; en particulier concernant cette gueuse, si chaude et aguichante au bouge, qui lui a paru un peu fraîche et distante au lit ...

Un coup d'un soir, qu'il disait.

~ Porteur actuel – Maître Sati

Maître Sati est le maître de cérémonies de l'extase coupable depuis des siècles. C'est un dandy dont la peau grise et granuleuse n'arrive pas à émousser la beauté d'ange déchu. Sa garde robe est un mélange de vêtements dérigions et batranobans de grande qualité mais à l'étoffe élimée.

Le mystère plane sur ses origines et les causes de sa longévité. Il a vécu parmi les peuples du fleuve, comme l'attestent ses nombreux tatouages colorés, mais tout le reste est incertain. Il entretient méticuleusement son aura de secret en multipliant les histoires contradictoires.

Quand un client ou une cliente est à son goût, maître Sati propose ses services pour la nuit. Il le fait aussi quand il souhaite obtenir une faveur, soit pour le bien de la caravane ou pour obéir aux ordres de Septicgrin.

Zalowac – Dague en os – personnalité féminine

Zalowac est la maîtresse des plaisirs de la troupe. Elle organise les spectacles et encadre les prostitués par l'intermédiaire de sa Porteuse. Elle confère à ses Porteurs des capacités sexuelles qui dépassent l'entendement et s'aventurent dans le domaine de l'effroyablement bizarre.

~ Porteuse actuelle –Zalowac

Vrimhild est une grande piorade aux très longs cheveux blonds et aux yeux brillant comme des émeraudes. Elle est famélique au point ne n'avoir que la peau sur les os ; réellement. Elle serait d'ailleurs morte sans les pouvoirs de son Arme. Vrimhild est la prostituée vedette de l'extase coupable. Malgré sa maigreur extrême elle exerce une fascination viscérale sur tous ceux qui la regarde. Elle ne passe la nuit qu'avec les amants les plus endurants, ses talents pouvant rendre fou les plus faibles, voire même les tuer.

Ombrage – Épée courte en obsidienne – personnalité féminine

Ombrage est la plus discrète des trois Armes de l'extase coupable. C'est essentiellement une voyeuse perverse dont les pouvoirs d'illusions et de brumes servent à protéger la caravane mais aussi à créer l'ambiance très particulièrement des campements.

~ Porteur actuel – Gustan Trichebaiser

Guстан est l'intendant de la troupe. Il est très doué pour accommoder de mauvais vins avec des plantes et des épices simples pour leur donner une saveur remarquable, amplifiée ensuite par les pouvoirs de son Arme. Guстан est également un poète maudit, que ses vers trop malsains ont poussé à fuir Pôle. L'extase coupable lui fournit un flot intarissable d'inspiration et sa roulotte regorge de poèmes qui arracheraient des frissons aux lecteurs les plus blasés. Il en fait parfois lecture lors des soirées, quand le public lui semble réceptif.

Ghoul – prostituée monstrueuse

À part Vrimhild, Ghoul est la seule prostituée vivante de la caravane. Lors des soirées, tout ce que les gens voient d'elle est un visage féminin respirant l'innocence, et deux yeux d'une lubricité absolue. Elle est toujours enveloppée dans un grand manteau fait de peaux humaines. Seuls ceux qui passent la nuit avec elle savent ce qui se cache sous son vêtement, pourtant ils ne consument de l'expérience qu'un magma de souvenirs à la fois cauchemardesques et orgasmiques. Ils seraient prêts à tuer pour recommencer mais l'idée d'approcher à nouveau de Ghoul les empêche d'effroi.

Le personnel

Une quinzaine de personnes dans la caravane ne monnaient pas leurs charmes mais s'occupent de l'essentiel des autres activités nécessaires au bon fonctionnement de la troupe. Ce sont tous des gens relativement jeunes à l'aspect fatigué et aux yeux fiévreux. Pour rien au monde ils ne voudraient quitter la caravane, et la plupart d'entre eux rêve de rejoindre un jour les rangs des prostitués ou de devenir le Porteur d'une des Armes.

Les prostitués

Les hommes et femmes qui se prostituent pour l'extase coupable sont tous des morts-vivants. Les pouvoirs de Septicgrin les dotent d'une personnalité plus étoffée et pacifique que ce que l'on attendrait d'une telle créature, ce qui leur permet d'interagir avec leurs clients sans les dévorer. Selon les jours, et la manière hasardeuse dont fonctionnent les pouvoirs d'Ombrage, ils ont juste un aspect maladif et froid ou apparaissent dans toute leur gloire putrescente. L'ambiance particulière du campement leur permet de conserver une aura de séduction intense quelques soient les circonstances.

UNE NUIT INOUBLIABLE

L'expérience vécue par le client, ainsi que ses conséquences, dépendent du mois. Les lunes ont une influence forte sur ce qui se passe dans la caravane.

Mois du bonheur

Ces nuits-là, les prostitués semblent presque humains. Certes leur peau est froide, mais on pourrait les croire vivants. L'ambiance au camp est à la mélancolie et on discute à voix basse. Les ébats font remonter les souvenirs d'anciennes romances et ravivent les regrets amoureux. Les clients repartent avec les larmes aux yeux, un goût amer dans la bouche et la certitude que le bonheur ne se partage pas avec les morts.

Mois des conquêtes

Pendant ces soirées peu de paroles intelligibles sont prononcées. Le sexe prend le pas sur tout le reste et la retenue n'est pas de mise. Les étreintes sont brutales à l'extrême, les morts semblant constamment sur le point de retrouver leurs instincts cannibales. Ces nuits-là, Ghoul reste enfermée dans sa roulotte. Les seules personnes autorisées à la rejoindre sont ceux qui souhaitent se suicider dans une débauche de sexe et de violence.

Mois des croisades

Pendant ces soirées, l'ambiance est plus à la discussion qu'à l'orgie. On récite des poèmes morbides et on disserte sur l'amour et la mort. Pendant leurs ébats, clients et prostitués ont des discussions troublantes. Il s'y déroule de subtils jeux de domination verbale où chacun tente d'arracher des secrets gênants à son partenaire. Les clients ont alors l'occasion d'exprimer les horreurs qui hantent leurs pensées. En retour, les morts-vivants leur font des révélations aussi belles que sinistres sur la vie, le Néant et la mort.

Mois de la désolation

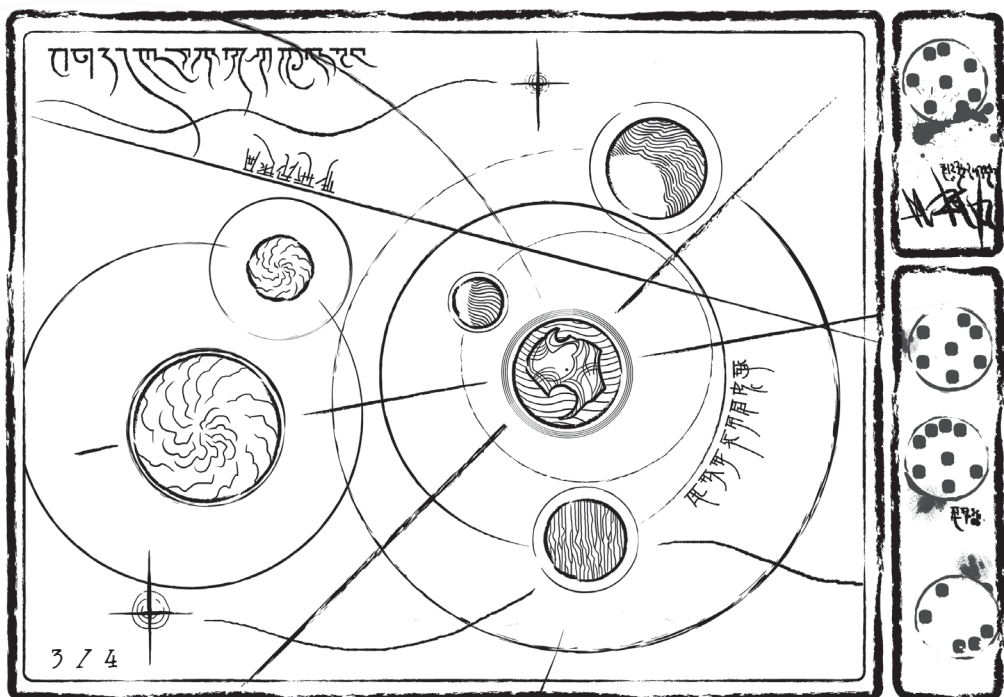
Les nuits de la désolation sont toujours le théâtre d'excès sanglants. Les clients sont encouragés à offrir leur sang aux prostitués, dont l'aspect putride est alors pleinement révélé. En échange de cette offrande les étreintes deviennent plus bestiales et malsaines qu'à l'accoutumée, mais sans violence excessive. C'est aussi pendant ces soirées que ceux qui veulent rejoindre les rangs des prostitués sont offerts en sacrifice à Septicgrin.

Mois de la guerre

Ces nuits-là, le sexe devient exclusivement une affaire de domination, une lutte de pouvoir festive mais dérangeante. Maître Sati est particulièrement en verve ces jours-là cherchant à convaincre les clients les plus intéressants de rejoindre le personnel de la troupe avant, un jour, de se prostituer à leur tour.

Mois du repos

On ne rencontre jamais l'extase coupable pendant un mois du Repos.



Mois des séparations

Pendant ce mois les soirées sont torrides, chargées d'expérimentations sensuelles oscillant entre le sordide et le sublime. Les prostitués rivalisent d'efforts pour attirer l'attention de Vrimhild et Zalowac. Ces nuits-là, si un client réussit à impressionner maître Sati ou Vrimhild, il repartira avec un cadeau répondant à son désir le plus inavouable. Il n'est pas rare que des clients meurent ou deviennent fous en essayant de se distinguer.

Mois de la tristesse

Ces soirées sont toujours lentes et chargées de spleen. C'est l'occasion pour les clients de boire un vin visqueux au goût de cendres. Cette boisson leur fait ressentir le même plaisir glacial que celui qu'éprouvent les morts-vivants. C'est pendant ces nuits, que les prostitués fatigués de leur séjour parmi les vivants choisissent leur dernier partenaire, qui aura la charge de leur donner enfin la mort après une ultime étreinte.

UTILISER L'EXTASE COUPABLE

Ambiance

Vous pouvez installer l'extase coupable à côté d'une agglomération où se déroule votre scénario, pour ajouter une dose d'érotisme malsain. Le campement de la caravane pourrait alors devenir un lieu de rencontre récurrent entre Porteurs et PNJs, voire même jouer un rôle actif dans le déroulement de l'aventure, surtout si les Porteurs s'attirent les bonnes grâces des dirigeants de la caravane.

En plus, les Armes seront sûrement ravies de voir leurs Porteurs faire de nouvelles expériences déviantes.

La présence de l'extase coupable peut complètement chambouler l'ambiance et le train-train d'un village ou d'un petit bourg. C'est l'occasion de prendre vos joueurs à contre-pieds en les plongeant dans une atmosphère décalée. Ce sera particulièrement efficace si cela arrive dans un lieu que les joueurs connaissent déjà.

Employeur

Quand des Armes-Dieux visitent l'extase coupable, Septicgrin profite souvent de l'occasion pour obtenir des faveurs en échange de ses prestations. Étrangement pour une Armes vivant recluse dans une troupe de baladins, Septicgrin a très souvent des boulots à proposer à ses visiteurs : espionnage, assassinat, vol en tout genre et autres joyusetés rarement honnêtes.

Une soirée de l'extase coupable peut aussi être un lieu « sympathique » pour rencontrer un nouvel employeur. L'ambiance particulière qui y règne peut pousser un client à demander l'aide des Porteurs pour résoudre un problème qui pèse sur sa conscience. Probablement quelque chose d'inavouable et de sinistre.

Les effets d'une nuit d'extase coupable.

Après une nuit de débauche avec les prostitués de l'extase coupable un personnage efface 8 cases de tension. En fonction du mois courant il y a des effets supplémentaires. Les modifications de désirs et les failles gagnées pendant la nuit disparaissent au bout de deux mois.

Bonheur : gain de la faille « rêverie mélancolique » à 3.

Conquêtes : si le désir de Violence du personnage est inférieur à 4, il passe à 4.

Croisades : gain de la faille « perdu dans des pensées sinistres » à 3.

Désolation : gain de la faille « regard de fou sanguinaire » à 3.

Guerre : si le désir de Pouvoir du personnage est inférieur à 4, il passe à 4.

Séparations : si le désir de Plaisir du personnage est inférieur à 4, il passe à 4.

Tristesse : si le désir de Plaisir du personnage est supérieur à 1, il passe à 1.

Passer la nuit avec une des figures de la caravane a des effets supplémentaires

Maître Sati : récupération de tous les points de tension ; gain de 3 points de faiblesse ; gain de la faille « hallucinations érotiques » à 3.

Vrimhild : récupération de tous les points de tension ; gain de la faille « apparence malsaine » à 3. Pendant un mois le personnage gagne l'aspect « Amant extraordinaire » à 3.

Ghoul : gain de 6 points de faiblesse et de la faille « cauchemars indicibles » à 3. Pendant un mois les gains de tension liées à la peur sont minorés de 5 points.