

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### LES MORTS-LEVÉS – 1<sup>ÈRE</sup> PARTIE

Les zombies, ou morts-levés, comme on préfère le dire sur Tanæphis, sont un mystère assez peu évoqué, d'autant que les auteurs de Bloodlust Métal n'ont pas été très disert sur le sujet dans le livre de base. Comme d'habitude, nous sommes donc forcés de passer après ces deux feignasses pour essayer de rendre le jeu vaguement jouable. Voici donc quelques précisions sur les morts-vivants du continent, ce qui les anime, les fait tenir debout, et autres détails utiles. Nous vous proposons aussi quelques idées de mise en scène pour utiliser ces bestioles.

#### Ce que l'on sait des morts-levés

L'origine des morts-levés est un mystère complet, et les explications ne manquent donc pas. Une palanquée de doctes érudits, de scientifiques plein de certitudes et de ménagères bien renseignées pourront donc vous livrer les éléments suivants.<sup>(1)</sup>

Les morts-levés sont des cadavres relativement frais, qui pour des raisons étranges et inconnues se relèvent et se mettent à hanter le monde des vivants. Il est très rare que le corps soit ancien ou très abîmé au moment où il se relève.

Les morts-levés ne sont pas forcément cannibales, mais ce sont toujours des monstres agressifs. En fait, s'ils tentent de vous mordre, c'est plus pour ajouter leurs bouches à leurs mains dans l'arsenal destiné à vous assassiner. Il existe bien des zombies qui s'obstinent à dévorer leurs proies, mais cela ressemble plus à une manie héritée de leur époque « vivant omnivore » plutôt que d'un véritable besoin.

Il est le plus souvent impossible de reconnaître la personne morte dans le zombie relevé. On ne retrouve chez le mort-levé aucune trace de l'humain, ni attitude, ni geste ni maniérisme. Évidemment, les proches disent parfois le contraire, mais c'est assez compréhensible de croire à ce genre de désir face à un être autrefois aimé. En fait, si un mort-levé fait preuve d'une attitude étrange, elle est souvent en décalage avec son corps, comme une morte très féminine affectant une attitude de bûcheron, ou un corps adulte prenant soudain une attitude prudente et timide d'enfant.

Les zombies ne causent pas. C'est même un bon moyen de les identifier, et les villages des zones en guerre, bien habitués aux morts-levés, ne vous laisseront pas approcher de leurs murs si vous ne faites pas l'effort de pousser la chansonnette ou de les insulter un bon coup. Si vous êtes muet, timide ou très enrôlé, évitez le secteur. Et si le truc devant vous est clairement mort et cause tout de même, méfiez-vous : vous êtes tombés sur autre chose, et ce n'est pas forcément rassurant.

Ils sont muets, certes, et passablement stupides, mais ça ne les empêche pas d'être rusés. Comme le rat, le loup et le commercial, le mort-vivant est un prédateur dont l'instinct compense l'intelligence. Il n'est pas rare qu'il accomplisse des « tours » qui peuvent le faire passer pour humain, juste pour vous approcher plus facilement. Par exemple, on a vu des morts-levés « jouer » aux blessés, s'agitant dans un fossé pour attirer l'attention, et sautant sur l'imbécile qui s'approche pour lui porter secours.

Enfin, il n'y a aucune structure sociale perceptible dans une bande de morts-levés. Ils peuvent chasser en bande un moment, chacun opérant de son mieux et prenant un rôle adapté à ses capacités. Mais cela se fait à l'instinct, sur le moment, et sans stabilité. Lors de la curée, chacun veut tuer et il n'y a ni hiérarchie ni égards. De même, si l'opposition se fait trop forte, il ne viendra à l'esprit d'aucun mort-levé d'aider ou de protéger un de ses congénères. Si la bande n'est plus utile, on la quitte simplement, sans un regard en arrière.

Les zombies n'ont qu'un instinct de conservation limité, mais il existe tout de même. Chez eux, la peur ne peut naître que de l'évidence : si l'opposition est trop puissante et la menace trop évidente, le mort cherchera à s'enfuir pour trouver d'autres proies plus simples à tuer. Lorsqu'il est acculé ou trop abîmé pour s'enfuir correctement, le mort-levé retourne à son obsession principale : tuer. Il entre dans une frénésie totale et fait tout son possible pour tuer une dernière fois, se jetant sur les plus faibles, les plus évidents, quitte à s'empaler sur leurs armes pour essayer d'emporter quelqu'un avec lui.

(1) Notez que les éléments donnés ici sont des infos réelles et observables. Pour les légendes, rumeurs et autres suppositions de bištro, vous trouverez quelques exemples dans le livre de base de *Métal*, en page 366.

N°136 – 25 AVRIL 12018

« Un édito ? Là où nous allons, on n'a pas besoin d'édito ! »

Oui, je tente la référence geek rigolote pour esquiver cette partie du taff, et masquer le vide sidéral de mes idées. Ne riez pas : le contenu du Chagar est peut-être encore pire...

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.



## VARIATIONS SUR THÈME

Voici quelques scènes utilisables pour vos scénarios ou inter-cessions, histoire de ne pas oublier les mort-levés dans les ombres de Tanæphis. Je ne vous donne ici que des images, des idées à développer ; libre à vous d'en faire un bout de décor, une scène entière, ou la base d'une histoire.

### C'EST QUOI L'ARNAQUE ?

La plupart des idées ci-contre sont étranges, car elles contredisent un peu, beaucoup ou passionnément les certitudes évoquées précédemment.

Et c'est normal.

L'idée simple dans cet article est de vous proposer les grandes lignes des certitudes « courantes » qu'on peut avoir sur les morts-levés, afin de vous aider à les utiliser « en gros » dans vos scénarios, comme décors de fond ou comme chair à canon.

Puis, de vous montrer des anomalies, des bizarreries, des décalages, afin de casser ces certitudes, tout en vous aidant à vous faire une idée des limites possibles.

Ensuite, à vous de jouer avec cet élément du monde comme vous le voulez, en le dosant à votre goût, et selon vos joueurs.

### Foupée de sang

Une bande de mort-levés s'installe près d'un village, et chasse les gens qui s'éloignent des murs, ou les voyageurs en approche. Une fois les locaux devenus trop méfiants, les zombies doivent se contenter de quelques maigres proies, jusqu'à ce que l'un d'eux s'empare d'un enfant du village. Ayant constaté la terreur des parents accourus au secours de leur gamine, le Mort-levé « décide » de garder la môme en vie, afin de l'exhiber, hurlante et terrifiée, aux voyageurs, avant de s'enfuir dans les bois. Là, les morts peuvent tomber en meute sur les imbéciles venus sauver l'enfant.

La fillette finira certainement dévorée, ou mourra de faim ou de froid, mais les gosses ne manquent pas, et cette bande a appris un nouveau tour bien efficace.

### La morte semeuse

En la croisant, on la prend pour une paysanne timide qui marche vers son pré ou le marché du village d'à côté. Elle est fine, petite, mais pas très jolie à bien y regarder avec son regard vide. D'ici quelques mois, elle sera pourrie et repérable, et son petit jeu sera fini. En attendant, elle travaille jour et nuit. Elle n'est pas assez solide pour tuer et s'en tirer facilement, alors elle tue quand même, mais autrement.

Elle coupe les cordes des ponts, juste assez pour que ça tienne à peine, juste assez pour que ça casse quand vous passez la crevasse. Elle attend près des puits, et elle pousse les ados venus tirer l'eau, ceux qui ne sont pas assez lourds pour lui résister, pas assez forts pour sortir du puits. Elle guette aux fenêtres les bébés sans surveillance, et leur enfonce un tampon de tissu dans la gorge ; vite vite, pour ne pas être vue, vite vite, pour pouvoir continuer.

Et surtout, elle court les bois, et rassemble de jolis champignons aux couleurs vives, aux chairs brillantes de suc et de venins. Cette nuit, elle jettera les têtes dans la réserve d'eau du bouge, et broiera les pieds dans la pâte du boulanger. Puis elle partira vers les villages suivants ; vite vite, pour ne pas être vue, vite vite, pour pouvoir continuer.

### Les recherches-morts

Depuis quelques mois, une caravane de l'institut scientifique de Nerolazarevskaya s'est jointe à la quatrième légion. À mesure que les militaires avancent, la caravane reste en retrait, à un jour ou deux des combats, puis se précipite en avant après chaque bataille importante. Ses membres, alors, se mettent en quête des corps, des mourants et des charniers discrets. On raconte qu'ils y ajoutent même les témoins gênants, les petits hameaux trop proches et les curieux de passage.

Les mauvaises langues ne manquent pas pour gloser sur la caravane : les mercenaires et brutes spécialisés dans la chasse aux morts-levés, qui perdent là une partie de leur gagne-pain ; les pilliers de champs de batailles ; les convois marchands bloqués dans leur élan par une bataille, et qui à peine reparti, doivent de nouveau s'arrêter sous la menace d'un petit fonctionnaire. Mais les papiers sont en règles, les protections efficaces, et les gardes bien armés.

Le plus étrange, c'est que la caravane ne chasse pas. En tout cas pas comme les chasseurs habituels, qui se vantent de leur score, et exhibent leurs proies. Non. Eux, ils se taisent, ils restent discrets et ils ont ce regard quand vous les interrogez, qui vous donne froid dans le dos. Alors il ne reste que les rumeurs. Des histoires de convois partant vers l'est, vers les Grimault ou la côte. Des histoires de chaînes de gens en haillons, silencieux mais agressifs.

Est-ce possible qu'on veuille les garder, les rassembler ? Mais pourquoi faire ? Là non plus les idées ne manquent pas : remplacer les esclaves ; créer une armée invincible ou une nouvelle race d'ouvriers parfaits ; trouver un remède au phénomène des morts-levés... ou le maîtriser. Les options sont multiples, et l'Hégémone est économe. Pourquoi ne pas faire d'une pierre deux coups ?

