

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### DANS UN JDR, IL Y A DES DONJONS ! *(par Rafael)* [ARTICLE POUR MENEUR]

N°189 – 29 AVRIL 2020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril. Quelle meilleure occasion pour parler humour et blagounette ? La fête des fous, les canulars hilarants, les rires innocents des enfants et tout et tout ?

Et oui, ça amuse quelqu'un. Moi, en fait. La vraie question, c'est de savoir si je vais oser continuer en mai. En toute franchise, je me le demande aussi.

Instant confession : parmi mes amours déçus en jeu de rôles, Earthdawn tient une place à part. Un univers magique, mais un parcours éditorial chaotique. Des idées de game design incroyables, mais un système de base bugué jusqu'à l'os. Emotional roller coaster tout ça. En revanche, il y a un point indéniablement génial dans Earthdawn ; un must indépassable : avoir expliqué et justifié l'existence de véritables donjons avec pièges, portes secrètes et culs-de-sac. Les Kaers, source de joie depuis 1420 Th.

Du coup, question amusante : comment justifier un truc dans le genre à Bloodlust ? Pas forcément tout le délire D&D, porte montre trésor, mais au moins retrouver le frisson du donjon, avec ses pièces poussiéreuses, ses recoins suspects, ses fosses et ses périls. On le tente ?

### LES RUINES ELFIQUES

La solution évidente, presque trop facile, mais pourquoi se priver ? Les vieilles ruines elfiques sont un cadre idéal pour un donjon bien oldschool. On coche presque toutes les cases possibles. La paranoïa et la psychose des elfes, surtout sur la fin, justifie les pièges vicieux et les architectures tordues. Des vieux labos enfouis aux salles de musée des horreurs, les possibilités sont immenses. Si vous pouvez imaginer l'elfe qui a conçu cet endroit, vous pouvez justifier ce qu'on y trouve.

La vieille magie des elfes explique les trucs les plus étranges, et vous donne des tas de possibilités. Besoin d'un étage secret auquel on n'accède que par un mot de passe murmuré à un tableau ? Aucun soucis (à part cette fascination malsaine pour Harry Potter), la magie peut tout expliquer. Un téléporteur ? Un rayon désintégrateur ? Un truc pour causer aux morts ou multiplier les pancakes ? Ce que vous voulez je vous dis ! Mais attention à votre univers. Pour que Tanæphis reste Tanæphis, vous devez réfléchir à ne pas introduire de truc qui brise l'équilibre du monde.

Heureusement, là encore, la magie bizarre et instable est un atout. Ainsi, un objet magique étrange et utile pour le scénario peut très bien être trop gros pour être déplacé, ou ne fonctionner que dans le secteur où il a été conçu. Les pancakes ci-dessus sont délicieux et nourrissants, mais ils sont fait de rêves cristallisés, et s'évanouissent sitôt hors du palais et ne servent donc à rien.

Une règle simple pour éviter les ennuis : réfléchissez toujours à ce que vous introduisez dans une histoire. N'offrez un truc à vos joueurs que si vous savez déjà comment éviter les dérapages, ou le leur faire exploser au nez. N'oubliez jamais que les joueurs sont plus nombreux que vous, plus vicelards, et plus motivés que vous.

#### Les possibilités :

- Magie, délires et onirisme, expérimentations génétiques horribles
- Chimères improbables et morts-vivants de synthèse
- Des pouvoirs cosmiques phénoménaux dans un vrai mouchoir de poche !
- Mais comme pour le génie, méfiez-vous toujours des conséquences imprévues

#### Un exemple ?

Le manoir des Ambris-la-Salle est un vieux bâtiment en mauvais état dans le nord du Zathenais. La reconquête en cours a motivé l'héritier de la fortune familiale vacillante, à réinvestir le village alweg au pied du manoir. Son plan ? Reprendre sa place de châtelain de province, au lieu de mourir de faim à Pole.

Soucis ? Un village alweg peu coopératif, qui se débrouille bien sans nobliau ? Des brigands utilisant le château comme planque ? Mais surtout, le manoir a été bâti sur les restes d'un laboratoire elfe, et l'accès aux caves barricadé. Un ancêtre de la famille y avait mené quelques expériences sur des esclaves de plaisir, qui ont mal tournées. Quelque chose rode dans les sous-sols ; une chose rusée, discrète et peut être plus humaine qu'on ne s'y attend. Alien + la mutante + Roméo & Juliette ?

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.



## LES RUINES NAINES

Bizarrement, cette option flagrante est vivement déconseillée. Quand on vous dit que les nains ont fermé les portes, avant de disparaître dans les brumes du temps, ce n'est pas pour blaguer. Il ne reste aucun accès, aucune porte exploitable, et les entrées « évidentes » sont si solides que des générations de voleurs de trésors s'y sont cassé les dents. Aucune technique humaine n'est à la hauteur, simplement.

Promis, on vous dit tout dans Silences. En attendant, pourquoi ne pas vous rabattre sur des ruines de peuples « héritiers » des nains, Ouards, Héloïtes ou Héloïles ? Ces peuples un peu oubliés peuvent avoir laissé des trucs amusants, inspirés des nains, en imitation ou en hommage du petit peuple.

### Un exemple ?

La mine des Fernaciers, un petit village paumé de l'ouest des Hurlleurs, est à l'abandon depuis des années, trop épuisée pour être rentable. Il y a eu, un groupe d'adolescents à la recherche d'un coin où copuler tranquille est tombé dans une galerie inconnue, située juste sous la vieille mine. Des galeries étranges, pleines de gravures et de recoins bizarres. Évidemment, les royaumes s'y intéressent, et les rois comme les nordhs peuvent envoyer des Porteurs fureter dans le coin.

Sauf que la mine est un piège des Héloïtes pour attirer et massacrer les peuplades « traîtresses » aux nains. Le style nain de la mine est un appât, les couloirs truqués et les pièges sont conçus pour tuer un maximum de gens. Il faut arriver au fond des terriers pour trouver des salles où le look plus humain des installations, et au besoin quelques gravures, permettent de comprendre l'arnaque. Et le pire, c'est que cette entrée et ce piège était bien connu il y a quelques siècles jusqu'à ce qu'on l'enterre « par sécurité » et qu'on l'oublie...

## LES RUINES DES ANCIENS PEUPLES (CHIMÈRES, HUMAINS)

Et puisqu'on parle des anciens peuples, pourquoi ne pas lister aussi les vieilles races chimériques et les peuples d'avant l'Empire ? Pour les infos complètes reportez-vous au premier Mois des conquêtes pour les chimères (pages 14-23), ou au Chagar Enchaîné #81 pour les humains. Beaucoup de ces peuplades peuvent inspirer ou justifier des donjons bien sympathiques, sans trop se fouler les neurones.

Compte tenu du bordel bien correct que constitue cette source d'inspiration, je préfère vous laisser libre de vos idées et des interprétations que vous faites de nos textes de départ. Du coup, je vais me contenter de quelques exemples, histoire de lancer la machine à histoires.

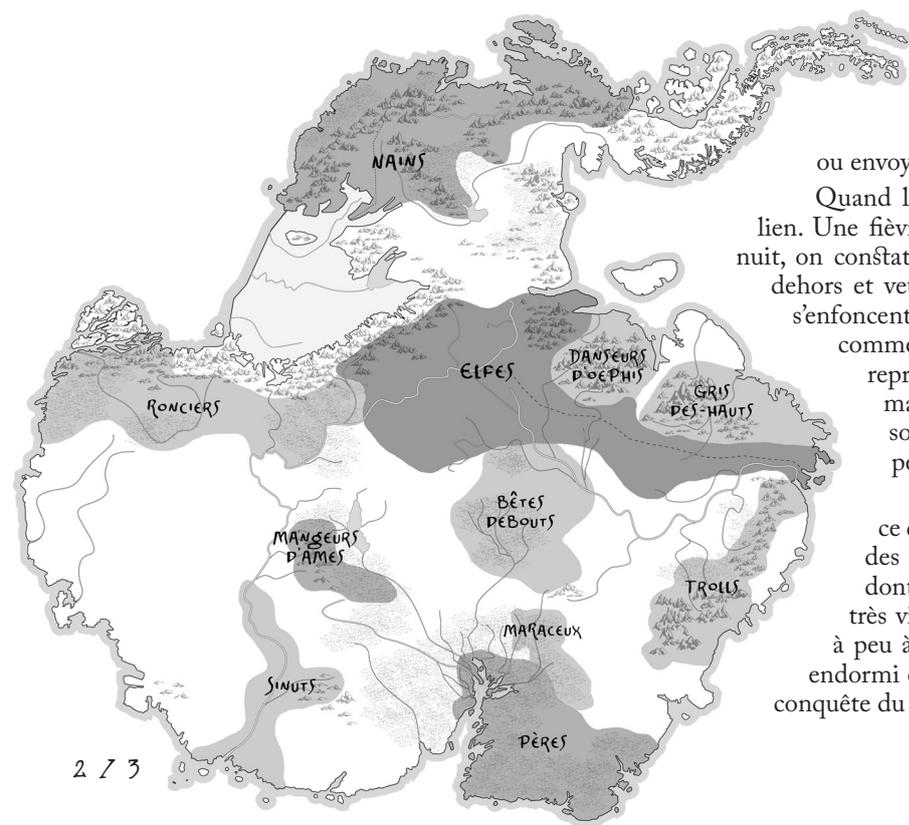
### Les ronçiers : le port de Fleurs-des-sels

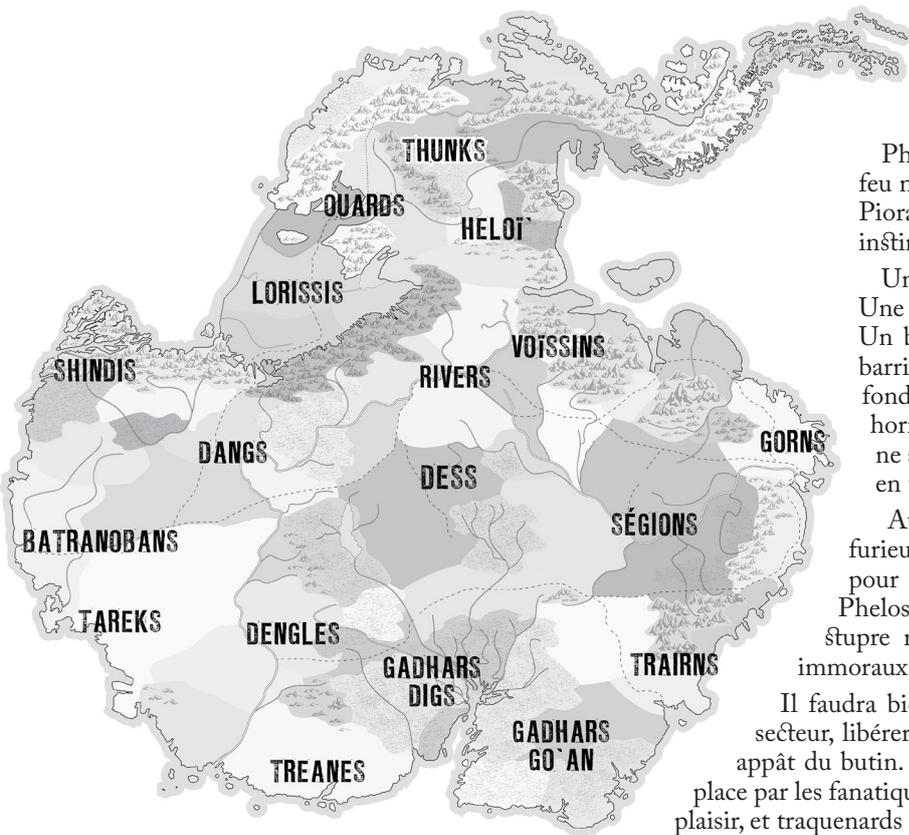
Les habitués disent simplement « Fleurs ». C'est un joli petit port, très tranquille, entre mer Austrane et forêt de la chaîne du sel. Un simple relais sur la route de Hallet, minuscule et étrangement paisible.

Et un jour, on trouve un tumulus étrange pas loin, en creusant un nouveau puits. Une terre bizarre, mal fichu, et bordé de mauvaises pierres, friables et pourries. Et ça s'enfoncé, apparemment assez loin. Ça va forcément attirer l'attention, des restes « bâtis » dans ce coin sauvage. Porteurs en ballade ou envoyés d'un érudit du Sud, au choix.

Quand les premiers malades apparaissent, on ne fera pas le lien. Une fièvre étrange, qui fatigue, éteint, puis endort. Puis une nuit, on constate plusieurs disparitions. Les malades se sont glissés dehors et veulent creuser dans le terte, dégager les couloirs qui s'enfoncent plus loin. Faut-il les en empêcher ? Il faudra trouver comment, entre les contremaîtres qui paniquent et veulent reprendre le cours normal des affaires, et les familles des malades de plus en plus nombreux, qui veulent qu'on les soigne, qu'on les empêche de se mettre en danger, et que personne ne leur fasse de mal.

Les laisser faire ? Mais qu'y a-t-il au fond ? Et qu'est-ce que ce terte ? Un vieux lieu de culte des Ronçiers, avec des spores enterrés à libérer pour une obscure cérémonie dont le monde a oublié la signification ? Le cadavre d'un très vieux Monstre-plante à demi fossilisé, qui revient peu à peu à la vie, envahi doucement ses victimes – de l'esclave endormi et docile jusqu'au mort-vivant agressif – et prépare sa conquête du secteur ?





### Les danseurs : Les fidèles de Phelos

Phelos était autrefois un simple brigand, pillard sans feu ni lieu des environs de la Morcelle. Probable bâtard de Piorad et d'Alweg du secteur, vu sa carrure de brute et ses instincts à l'avenant.

Un jour, il mit la main sur un vieux manoir des hauteurs. Une résidence dérigionne ancienne, du temps de l'âge d'or. Un bastion aux standards de l'époque, mais surtout, une barricade à l'entrée d'une petite vallée d'altitude. Et au fond de la vallée, une grotte décorée, avec des sculptures horribles et magnifique, véritable hymnes à l'horreur. On ne sait si Phelos était déjà bizarre avant, ou s'il devint fou en trouvant l'endroit ? À cause de l'endroit ?

Aujourd'hui, la bande de Phelos est un ramassis de fous furieux fanatiques, pillant et agressant toujours plus loin pour ramener des richesses et des victimes à leur maître. Phelos est devenu une sorte de prêtre de la douleur et du stupre malsain. Ses buts sont pure folie, ses moyens sont immoraux, ses plans incompréhensibles.

Il faudra bien finir par le déloger, que ce soit pour sécuriser le secteur, libérer des prisonniers enlevés – les pauvres – ou juste par appât du butin. Il faudra passer le fortin, et les pièges tordus mis en place par les fanatiques. Jolie visite en perspective, entre salle de torture, de plaisir, et traquenards mis en place par pure malice.

Puis il faudra découvrir les ruines des Danseurs d'Oephis. Un lieu dévoué au plaisir sous toutes ses formes, des plus classiques jusqu'au plus dévoyées. Mais qui peut juger de la valeur des plaisirs ? Et si c'était le but de ce labyrinthe ? Juger qui est digne de vivre pour profiter de la vie ? Et si le but n'était pas juste de tuer l'adversaire, mais de prendre plus de plaisir que lui ? Et si le lieu changeait vos perceptions des événements, vous influençait, et vous jugeait ? Trop bizarre ? Petite nature va...

### Les bêtes debout : le relais des lianes rouges

Le relais est un endroit un peu connu des habitués de l'ouest de Vieusyl. Disons au moins connu des brigands, des ruffians et des malhonnêtes de tout poil. Il faut dire que le vieux Rarrmu et ses filles ont bien organisé les choses. Une auberge honnête – dans le sens correcte, personnes n'est vraiment honnête ici – et un bouge sympa, une maison de passe bien tenue et un receleur pas trop rapiat. Un adresse à ne pas rater.

Le petit hameau des Lianes tire son nom du relais, et tourne autour de l'établissement. Les gars bossent pour nourrir l'endroit, les filles bossent au bordel, et on vivote tranquillement. Les gens du coin sont plus discrets que sympas, à moins qu'ils ne finissent par s'habituer à vous... ou que vous n'ayez un truc qui les intéressent.

Parce que oui, en réalité, les Lianes, relais ou hameau sont un sale piège bien mortel pour le malheureux ou le malchanceux. Si vous passez en caravane ou que vous êtes un peu trop armé, vous n'aurez aucun souci. Pas question de mettre le village en danger. Mais si vous êtes seul, un peu trop appétissant, ou trop facile à isoler, vous finirez forcément au menu. Car toute la population est dans le coup !

Il faut dire que ce n'est qu'une grande et belle famille. Les gens du coin sont tous des hysnatons plus ou moins évidents, et ils ont tous des traits félins hérités d'une branche des bêtes-debout. Pas de soucis de consanguinité chez eux, ils sont assez nombreux pour faire tourner un peu le pool génétique. Et prélever un peu de semence des clients mâle ou asservir une jolie cliente solitaire ne leur fait pas peur – mais si, Malia la muette, celle qui a un petit air dérigion et un gros air effrayé.

Un village ? Non. Une bande de chat – une fierté – aussi adorable et accueillante que dangereuse et vicieuse. Et vos joueurs peuvent aussi bien s'en faire une planque, des complices ou des amis, que des ennemis mortels.

Ah oui, le donjon. J'allais presque oublier le sujet du Chagar.

Outre le relais avec ses planques, passages entre chambres et portes truquées, le village entier peut être un donjon. Passages souterrains pour circuler de maisons en maisons et des cabanons d'aisance aux hangars et écuries, sans que les « étrangers » ne voient rien. Fausses maisons servant à masquer la population réelle. Nids discrets où cacher les victimes enlevées, à dresser les victimes en cours de mise au pas, ou à cuisiner les plus dodues. Et bien sûr, les salles fortes, où les bijoux, les objets, les jouets les plus brillants et les plus précieux viennent agrandir le trésor des Lianes.

Alors planque et alliés tout doux, ou massacre dans l'ombre et butin ensanglanté ?