

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

DANS UN JDR, IL Y A DES DONJONS ! (2/3 par Rafael)

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

LES VIEILLES PROPRIÉTÉS DÉRIGIONES (PAR ZONES)

L'Empire ayant couvert une large partie du continent, installer un donjon dans une vieille résidence dérignore est une piste un peu évidente, à laquelle il faut juste donner un peu de pêche pour la rendre utilisable. Les deux questions à se poser sont toujours les mêmes : le décor et l'histoire. Qu'était la résidence au départ (ce qui fixe le look, l'étendue, le physique) ? Et qu'est-ce qui dans son histoire en a fait un donjon valable (ce qui donne probablement l'opposition, les dangers et les rebondissement de l'exploration). En plus du décor et de l'histoire, vous serez tenté de créer des rôles, mais souvenez vous que le donjon est l'antagoniste principal, et les PJs les vrais acteurs. Évitez de créer autre chose que des figurants ou de la chair à Conan, ou vous vous éloignerez du vrai donjon à papa, but de cet article.

Passons en revue quelques zones classiques du vieil empire et les pistes possibles pour une chouette donjon sentant le sang, le butin et la moisissure

Les vieilles terres dérignorees - always

Les zones always sont remplies de ruines, villages ou manoirs abandonnés, bouts de ville inconnus ou vestiges bizarres. Vous pouvez imaginer ce qui vous arrange, du petit bout de bâtiment étrange, au grand truc mystérieux qui entrera dans la légende.

Il faut simplement éviter de heurter les infos déjà disponibles : pas de « grande ville » trop proche d'un emplacement déjà décrit, par exemple. En revanche, si vous voulez bricoler un Pompéi au milieu des plaines du centre ou en bordure des jungles, pourquoi pas. C'est votre Tanæphis après tout, et si vous avez de bonnes idées pour son rôle, sa disparition et sa garniture actuelle, parfait !

Les résidences des sables

Les installations dérignorees en zone batranobane sont un peu particulières. Pour commencer, vous avez une latitude importante sur l'âge du lieu, puisque l'Ouest est la première zone conquise par l'Empire. De la fin de la guerre des cendres jusqu'au début du 8^e siècle et la rupture de 738, des gens s'installèrent dans tout l'Ouest, et y construisirent des bâtisses de toutes sortes.

C'est l'astuce principale pour bricoler un donjon dans l'Ouest : Les Dérignons bizarres. Les Dérignons amoureux des terres roses ou du désert ont construit des tas de belles demeures sans intérêt. Aujourd'hui, elles existent et sont simplement la résidence d'un Bathras quelconque. Par contre, les Dérignons richissimes, excentriques ou loufoques, ont pu laisser des traces bien plus amusantes. Quand on sait tout mieux que tout le monde, on peut inventer des horreurs, des imbécilités, en bref, des conneries monumentales. Mais justement, horreur et monumentale, c'est un bon début pour un donjon. Et pour les conneries, faites-en un piège, ça marche le plus souvent.

Un exemple ?

Le village des Belles-liées-d'Embruns était une idée géniale. Selon Marmin Jamles-d'Embruns-et-Pins, tout du moins. Il voulait une nécropole, où installer sa famille, ses chers parents, et ses frères et sœurs chéris. Un village monument, artistique, superbe. Le fait que cette idée fiche tout ses proches mal à l'aise, Mamin ne parlant que de leurs morts et de les enterrer, ne l'effleurait jamais. Un vrai délice aux repas de famille.

Sans aide de sa famille, Marmin commença tout de même la construction du village. Il l'emplit de statues sur tout les axes, de petits tombeaux au lieu de maisons, et de jardins d'agrément pour séparer les zones - coté paternel au nord, maternel au sud, et cousinages à l'est, par banches selon la proximité et l'influence. Des tombeaux communs pour les serviteurs fidèles, et le temps des travaux, loger les ouvriers et les spécialistes. Quelques artistes pour sculpter, peindre, orner. Une œuvre magnifique selon lui, un gouffre financier selon maman, mais le gothique de la famille est occupé...

N°190 - 13 MAI 2020

Un Chagar Enchaîné du 1er avril ?

Ouais, non, presque à mi-mai c'est plus drôle. Bon, bah retour aux éditos originaux, fouillés et recherchés.

Dès le prochain numéro.

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.



Le décor est posé. Trois ou quatre siècles plus tard, que c'est-il passé ? Plusieurs possibilités, plusieurs aventures possibles.

La nécropole abandonnée sans jamais servir est devenue un camp de bandits : des gredins aux goûts de luxes, qui se sont pris au jeu et jouent les grands seigneurs, organisent des combats entre leurs prisonniers, et rivalisent de luxe dans leur demeures. Une fille de Bathras enlevée, une demande de rançon, et voici vos PJs en chemin.

La nécropole a servi, et la famille a rallié le délire de Marmin. Dans une cité froide et morte, à l'ambiance glauque, des cadavres par dizaines. Ensuite, un combat quelconque, une poche de magie glauque, et un mort-vivant monstrueux se lève (Marmin ?) pour surveiller l'endroit, le défendre, et lever d'autres morts pour « animer » l'endroit. Qu'est ce que les descendants Jamles-d'Embruns-et-Pins peuvent bien chercher dans la cité pour y envoyer les PJs ?

Les côtes lointaines

Même du temps de l'Âge d'or, il y avait des régions reculées, paumées, au bord du monde connu. Le genre d'endroits perdus où un original peut avoir envie de se faire un refuge bien à l'abri, caché, différent. Un bon point de départ pour un donjon, et une bonne justification pour un machin où personne n'a mis les pieds depuis des siècles.

Des exemples ?

- Le manoir des Marnots-Levain, dans les hauteurs entre Sel et Égides. Une petite forteresse montée par un vieil aristocrate paranoïaque, en guerre contre une famille rivale de l'époque, et voulant mettre sa famille / fortune / maîtresse à l'abri.

Livré complet avec fortifications, entrée et passages piégés, prison, zones secrètes en tout genre. En option : le village de haute vallée de consanguins always descendant de Dérigions dégénérés. Culture bizarre, habitudes ancestrales, cannibales ou cultistes ?

- Autrefois, les Dérigions ont voulu conquérir les jungles. Ce ne fut pas un succès, mais il reste quelques ruines témoignant d'essais en bord de fleuve, sur une côte, ou perdues dans l'orée des jungles.

Pourquoi pas un village côtier des rives calmes, abandonné et envahi par les végétation. Il fut fondé par Hermine Brandin-Leluche-et-Harizaoui, de haute naissance à Pôle comme à Durville⁽¹⁾. Passionnée d'épices et voulant étudier les plantes des jungles, elle installa un manoir et un village dans ce coin perdu, et construisit un laboratoire où mener ces travaux. Ceux-ci furent grossièrement interrompus par une tribu gadhare raciste et fanatique, qui tua tout le monde et pilla un peu avant de disparaître. Fin de l'histoire.

Si ce n'est qu'un demi millénaire plus tard, une colonie d'insectes perça un trou dans un entrepôt scellé, et commença à se nourrir d'épices bizarres. À présent, la colonie a muté, les maisons sont pleines de nids, de pièges naturels et de richesses oubliées. Les maisons sont reliées par des galeries, le manoir est une place forte, avec bêtes infectées, restes du laboratoire, et peut-être des cadavres-incubateurs servant la reine de la colonie. Et si ces bêtes dignes de maître Giger lançaient des raids, qui pourrait bien accepter d'enquêter là dessus ?

La zone vorozion

On serait tenté de penser que tous les manoirs dérígions en terres vorozions ont été vidés et pillés après de la nuit de Taamish. C'est sûrement le cas de l'immense majorité, mais une exception est toujours possible. Surtout si elle arrange le Meneur.

Donc, quels ingrédients ? Un manoir du 7e siècle, ou plus vieux, dans un coin reculé et oublié – une vallée des Délinelles ou un coin paumé des Grimaults. Ici les Dérígions ont pu survivre à la nuit et se défendre. Pas forcément longtemps : juste le temps de poser des pièges, de monter des murs bizarres, d'enterrer un butin ou un truc mystérieux. Puis ils sont morts – trahis, piégés, entre-tués – ou se sont évadés en promettant de revenir chercher leur trésor une fois l'insurrection matée.

L'insurrection s'appelle maintenant « Hégémone » et elle se porte bien, merci.

Du coup, le manoir a pu être repéré par un légiste local, s'interrogeant sur une installation non taxée en pleine zone T-23. Pas légale ça ! Il faut vérifier, accompagner un inspecteur – une équipe de bleus peut-être – et faire un rapport !

Ou bien Les descendants ont pu découvrir de vieux textes, le journal de grand-grand-papy, évoquant le trésor, le manoir, un mystère, un truc quoi ! Ils embauchent une bande de PJs pour aller voir, récupérer le Mc Guffin, et l'exfiltrer discrètement jusqu'à Pôle. Pas de soucis. À moins que le manoir ne soit maintenant utilisé ? Une école légiste ? Un pensionnat de jeunes filles ? Et personne ne connaît les caves piégées, les passages secrets et le truc riche / étrange / mystérieux / enragé qui s'y cache ?

(1) N'oubliez pas ce genre d'idée quand vous bricolez l'époque de l'Âge d'or. Les cultures dérígionne et batranobane était étroitement liées, et il y eut quelques belles réussites. Après des siècles de racisme et de luttes stupides, on l'oublie souvent, mais ne négligez pas cette opportunité narrative.