



Rouge sang ! n°2

Par Solaris

Dans un monde où la nature reste sauvage, l'animal y a toute sa place. Ce numéro vous est donc proposé pour vous aider à mieux appréhender les liens qui unissent le monde animal et les êtres humains peuplant le sol de Tanaephis.

L'ANIMAL SUR TANAEPHIS

Si les Armes-Dieux se font un plaisir d'utiliser l'être humain à leur convenance, ses derniers ne sont pas en reste avec leurs congénères ou les animaux qui les entourent. Certes, il est difficile d'imaginer un Gadhar s'amouracher d'un de ses énormes prédateurs sauriens qui hantent la jungle (encore que), mais les exemples du lien entre un Piorad et son chagar, ou d'une vieille femme dérigione et de son canari, montrent bien que le lien homme/animal peut être très fort.

QUAND ILS ARRIVENT EN VILLE...

Dans les grandes cités, les animaux stars sont principalement le chat et le chien. Le premier pour son côté indépendant et pratique, et le second pour sa fidélité parfois aveugle, et sa domesticité. Mais il n'est pas non plus impossible d'imaginer un citadin partager son quotidien avec un animal plus atypique comme un serpent, un petit lézard, un rongeur ou encore un volatile.

Après, il arrive que des étrangers chamboulent un peu les bonnes habitudes, et croiser un démonstrateur d'ours avec sa grosse peluche peut surprendre, tout comme un Piorad plutôt joueur qui s'amuserait à entrer en ville avec son chagar, profitant du laxisme appuyé du garçon d'écurie qui n'a juste eu le temps de prétexter un refus poli avant de se prendre à la fois un tranchant d'épée et un beau coup de dents sur la tronche...

Et pour Pôle, au-delà de la diversité des peuples et des conditions sociales, c'est également une forte disparité de créatures à poils (et on ne parle pas seulement des nobles en soirées mondaines), à écailles ou encore à plumes qui peuvent égayer les rues de la cité. Le chat reste malgré tout maître de Pôle, d'abord parce que les moindres recoins lui permettent de subsister relativement en sécurité, ensuite, parce qu'il est reconnu comme sain pour éradiquer les rongeurs et leurs maladies, et enfin, parce que c'est la mode chez les nobles de posséder un ou plusieurs petits félins. Imaginez donc que la population est habituée à faire avec, et peut même avoir su développer des réflexes de survie élémentaires face à certaines créatures venues de contrées lointaines. Et la place centrale de l'empire de Pôle sur le continent a tendance à renforcer le principe de mixité sur ses terres, même si en dehors des axes de circulation principaux, c'est déjà plus rare.

Les autres grandes cités continentales bénéficient moins de ce brassage. Mais les Batranobans sont plutôt friands de découvrir d'autres espèces animales ; et si leur propriétaires respectent la tranquillité des habitants, ils peuvent même éveiller la curiosité locale et ainsi, bénéficier d'un premier contact positif. Eux-mêmes vouent parfois un grand respect à leur animal, et les meilleurs fauconniers sont réputés pour l'empathie les liant à leur rapace. Et si vous voulez faire plaisir à un Batranoban, offrez-lui un petit animal aquatique (salamandre, tortue...), il sera alors heureux de posséder un animal quasi unique au sein de son peuple, et vous en sera très reconnaissant. Ça rappelle d'ailleurs l'histoire de Fatma, dont le mari vouait une adoration à son Sultan, son poisson rouge, cadeau d'un riche marchand dérigion. Fatma donc, jalouse de l'amour et du soin

Rouge Sang ! Est une aide de jeu pour Bloodlust Métal, jeu de rôle écrit par François Lalande et Rafael Colombeau et édité par les éditions John Doe.

Les illustrations de John Grümph et Christophe Swal sont issues de la gamme Bloodlust Métal.

de son mari envers son compagnon à écailles, l'a égorgé dans son sommeil (le mari, pas le poisson, suivez un peu). Et quand elle a voulu noyer le poisson, il était déjà trop tard... son crime venait tout juste d'être découvert par un des gardes de la propriété. Elle n'a alors eu d'autres choix que de s'enfuir, et il paraîtrait qu'elle écume désormais les Steppes de Dumone, après avoir rejoint une bande de Sekekera.

Chez les Vorozions, c'est déjà plus complexe. Il faut déclarer tout animal entrant dans la cité aux autorités qui se feront un plaisir de vous délivrer, dans le meilleur des cas, un formulaire à remplir avec une période de quarantaine, ou une fin de non recevoir si le moindre soupçon se manifeste en eux.

Enfin, certaines cités ont à disposition des caravansérails en bordure de ville ou encore des écuries, afin de veiller sur les montures des voyageurs. Ça permet de faire travailler les gamins du coin, qui pour quelques pièces ou un repas assurés, prendront soins des créatures équestres. Bien évidemment, il y a toujours un chagrar retord pour profiter d'un palefrenier comme en-cas, et énerver les autres montures...

mmmmm... CHAGRAR, LA VIANDE DEVRAIT TOUJOURS ÊTRE COMME ÇA !

Justement, certains voyageurs disposent de montures peu sociables, et qui sont capables de faire des ravages. Nombre de petits relais isolés et peu habitués à la diversité, se font encore avoir, et c'est avec effroi ou moqueries que l'on apprend que le personnel, la clientèle, et parfois même les autres montures, ont servi de repas à des chagrars arrivant le ventre vide et les yeux envieux...

Mais ce serait injuste de dénoncer cette créature capable d'une relation fusionnel avec son Piorad préféré, et qui a même, selon les légendes urbaines, été prise en flagrant délit de mamours avec son cavalier... D'autres montures, comme des lézards des jungles gadhars, ou même des animaux plus communs, comme des canidés ou des Sekekera, peuvent se révéler tout aussi cruels.

C'est pourquoi certains tenanciers n'hésitent pas à utiliser des enclos réservés, ou des pièces confinées, pour que l'animal en question puisse profiter de son séjour, sans inquiéter le reste de la clientèle ou des habitants. Bon, pour les Sekekera on repassera, mais de toutes façons, convainquez-les d'aller en cage et on en reparlera...

MAN VS WILD

Dans les contrées plus rurales, ou carrément sauvages, le lien entre l'homme et l'animal est plus tranché. D'abord parce que les conditions de survie font que l'animal peut vite finir en repas pour l'homme, et inversement. Ensuite, le caractère sauvage même de l'animal dans son milieu naturel est déjà plus délicat pour tisser des liens. Bien sûr, on trouve là encore des chiens, ou encore, des chats, des furets... qui servent pour la chasse, la garde ou la salubrité de la propriété, mais rarement pour le simple confort de partager son quotidien affectif. La plupart du temps, l'animal est avant tout un moyen de subsister, et c'est l'élevage qui est la norme (polacs, lapins, poules...). C'est valable pour la plupart des peuples, à commencer par les Dérigions ou les Vorozions.

Les Thunks ont un grand respect de la nature, et c'est avec sa permission que le chasseur va ôter la vie à sa proie avant de s'en nourrir (ben oui, la proie a le droit de dire non... mais après, que se passe-t-il ?). Sinon, la compagnie d'un animal est habituelle (loup, ovidé, poney), et chaque Thunk a pour habitude de profiter de la présence de tous ces animaux en permanence.

Chez les Gadhars, certains sages ou dresseurs sont parfois accompagnés d'une créature improbable comme un serpent, un singe, un insecte ou une monture saurienne... C'est semble-t-il un lien fort, qui pourrait s'apparenter à celui qui unit le chagrar et son Piorad. Selon des

mythes gadhars dans les profondeurs de la jungle, certaines tribus sont en telle osmose avec leur environnement qu'ils ne font plus qu'un avec le règne animal... mais je vous laisse le soin d'imaginer ce que cela peut vouloir dire.

Pour les Sekekers, l'animal bénéficie finalement plus de reconnaissance et de respect que le genre masculin. Mais ce n'est pas pour autant qu'elle accorde de l'importance à une relation exclusive avec un animal, à part peut-être le cheval, contrairement aux Piorads, qui apprécient leurs molosses ou encore leurs chagars.

ET LES ARMES-DIEUX DANS TOUT ÇA ?

Il faut tout d'abord relater l'histoire de Headshot, casse-têtes des noirceurs gadhares. Cette Arme, ultra-violente, n'arrivait jamais à être satisfaite de ses Porteurs. Et c'est en vain qu'elle parcourait Tanaephis, à la recherche de la perle rare. Puis, le destin la conduisit à Pôle où elle rencontra un esclave en fuite, d'origine gadhare, du nom de Maboué. Elle s'y accrocha alors, pensant avoir trouvé en sa soif de vengeance, un Porteur idéal. Mais au fond de lui, il n'aspirait qu'à retrouver sa tribu, et conduisit Headshot vers le Sud, dans les Hautes-Branches, proche de la Mangrove. Et c'est une pierre jetée par un singe sur le crâne de Maboué, qui mit fin au périple. Le singe s'approcha et ramassa l'Arme. On ne revit jamais plus Headshot et on ne sait d'ailleurs pas ce qu'est devenu ce petit singe...

Tout cela pour dire que les Armes n'imaginent pas en faire des Porteurs éventuels. Est-ce du à un interdit, des expériences malheureuses ou tout simplement une impossibilité réelle ? Quoi qu'il en soit, les Armes considèrent les animaux comme des sous-espèces et se contentent d'interagir avec par le biais de leur Porteur.

Maintenant, dans la relation entre le Porteur et l'animal, il en va du caractère propre à l'Arme. Est-elle jalouse, ultra-possessive ? Ou bien, très permissive, voir développe-t-elle une forme d'intérêt qui peut rejoindre leur propres desseins, voir même développer une empathie toute relative avec la créature ?

Il n'existe pas de comportement ou de réaction type aux Armes en générale, et donc, chacune d'elle aura sa propre façon de pensée et d'agir. Reste qu'une Arme peut vite comprendre qu'une monture lui permettra de voyager vite et loin, ou à l'inverse, que le chien très joueur du Porteur peut vite devenir un danger s'il vient à l'enterrer dans le jardin...

