



Rouge sang ! n°3

Par Solaris

Sur Tanaephis, ce n'est pas toujours le bordel. Parfois c'est aussi le cirque.

Vous découvrirez dans ce 3^e numéro inédit l'existence du cirque Mandragore, qui peut tout aussi bien servir d'élément de scénario au meneur de jeu que de point central où vos joueurs peuvent évoluer.

C'est donc sur la piste aux étoiles que je vous souhaite bonne lecture et bon jeu !

LE CIRQUE MANDRAGORE

Le cirque Mandragore va de villes en villages sur les routes de Tanaephis. Et si la méfiance est souvent de mise, le fait que ses artistes divertissent les habitants passe dans l'ensemble plutôt bien.

Les membres du cirque ne sont pas toujours payés en monnaie sonnante et trébuchante, mais profitent de dons, tels la nourriture, un champ pour s'y reposer où même de biens divers (couvertures, vêtements, bois de réparation...).

Et si bien sûr le cirque Mandragore n'a pas la puissance des spectacles d'arène ou de Colisée, il offre la proximité et la souplesse qui font que chacun peut profiter de ses prestations ; que ce soit dans un village, une ruelle, un marché ou une foire.

Ses roulottes rouges parcourent ainsi le monde, apportant du rêve aux enfants et aux plus grands.

Mais les apparences sont parfois trompeuses...

DE L'OMBRE À LA LUMIÈRE

Les origines de la création du cirque sont plutôt obscures et oubliées, mais il reste l'idée d'un groupe de personnes errantes qui se seraient un jour rencontrées et auraient décidé de mettre en commun leurs talents dans la création d'un spectacle itinérant. Troupe de bateleurs, la petite équipe aurait évolué au fil des décennies pour devenir ce qu'elle est aujourd'hui : un cirque proposant des spectacles vivants avec des hommes et des femmes, mais aussi des animaux.

Ce que l'histoire ne dit pas, et il est évident que les membres du cirque ne vont pas s'en vanter, c'est que le cirque Mandragore ne se contente pas de donner que des spectacles. Chacun d'eux a un rôle bien particulier et participe à des activités moins divertissantes pour le commun des spectateurs (encore que ces derniers pourraient apprécier finalement).

En fait, les membres fondateurs étaient un groupe de huit soudards qui profitaient des conflits pour se servir sur la bête, ou commettre des larcins et des exécutions à la demande de responsables peu scrupuleux. Mais pris un jour la main dans le sac, ils désertèrent les zones de conflit pour se reconvertir dans le civil. Et comme certains d'entre-eux avaient des talents de bateleurs, ils décidèrent de fonder une troupe itinérante pour échapper aux représailles et agir en étant libres de leurs mouvements et de leurs choix. La troupe Mandragore était née, restait à la consolider.

D'années en années, la troupe sévissait sur le continent en exécutant des basses œuvres pour des commanditaires ou par intérêt personnel : vols, assassinats, espionnage ou encore récupération d'informations. Au-delà de rémunérations, c'est surtout l'accumulation du savoir qui permettaient à ses membres de bénéficier d'un bon train de vie en faisant travailler leurs employés recrutés au fil des ans.

Le cirque Mandragore était né, utilisant la lumière pour travailler dans l'ombre.

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.

UN PION SUR L'ÉCHIQUER

Lors d'un hiver plus rude que la normale, les artistes posent leur roulottes au sud de la cité de Pôle, près d'un caravansérail, et y installent leur petit chapiteau. La journée, ils animent les rues et les marchés en l'échange de quelques piécettes et pour appeler les habitants à venir les voir le soir au spectacle sous chapiteau. Mais surtout, ils envisagent de s'infiltrer dans le palais pour y récupérer un document officiel sur les projets d'extension des fortifications et le remettre comme convenu à un espion vorozion.

C'est alors que le tout jeune empereur à peine sur le trône repère par hasard les quatre « artistes » commettant leur méfaits. Il les fait arrêter par des gardes de confiance et les condamne à mort sans délai... sauf s'ils coopèrent. L'accord est simple : ils repartent avec les plans et les donnent à leur agent de liaison qui ne sera pas inquiété, et ils auront prouver à leur commanditaire du moment leur réussite. En contrepartie, le cirque travaillera désormais pour l'Empire dérogion sous les ordres directs de son Empereur. Les pointes de lance à la gorge, les malfrats acceptent et scellent la nouvelle destinée du cirque Mandragore.

Il n'a pas été facile de convaincre les autres membres du cirque, et selon leur choix, les réfractaires ont pu partir (avec des gardes impériaux qui les ont exécutés plus loin en offrant leurs restes aux cochons, mais ça c'est une autre histoire...). Pour les artistes restants, le cirque est entré dans une nouvelle ère, avec une nouvelle façon de travailler.

L'Empereur dispose désormais d'un atout de taille : une équipe mobile et d'apparence inoffensive pour servir ses intérêts et ceux de l'Empire.

DERRIÈRE LE RIDEAU

C'est donc pour le compte de Bert III que le cirque officie désormais. A chaque fois que ce dernier a besoin, il donne l'ordre oral à l'un de ses agents de liaison pour transmettre la mission. L'agent rencontre ensuite un responsable du cirque pour lui donner les consignes et disparaît. Si retours il doit y avoir, le cirque utilise bêtement le symbole de la Mandragore (sa feuille) pour montrer patte blanche et être reçu par un fidèle de l'Empereur ou un agent de liaison. Charge ensuite au cirque de s'organiser pour accomplir la tâche demandée en toute discrétion.

Si autrefois, elles pouvaient intégrer des larcins de confort, aujourd'hui, le cirque se contente de missions impériales qui lui offrent les paiements suffisants pour vivre décemment et continuer ses activités. Les missions sont de différentes natures mais voici les plus courantes :

- assassinat
- observation et veille sur des déplacements de troupes
- récupération d'informations
- dépôt de fausses informations
- vol de documents
- tout autre opération susceptible d'être réalisé par le cirque et qui sert les intérêts de l'Empereur.

Ces missions exigent des compétences particulières tels l'infiltration, le déguisement ou encore la discrétion absolue, mais les talents artistiques des gens du cirque font merveille et Bert III l'a très bien compris le jour où il leur a proposé de travailler pour lui.

LE CIRQUE EN ROULOTTES, COMMENT ÇA MARCHE ?

Il n'est pas question ici de rentrer dans tous les détails pour permettre au meneur de jeu une liberté d'utilisation de cette aide de jeu. Cependant, vous trouverez quelques informations vous permettant de mieux visualiser le cirque dans son ensemble.

Le cirque fonctionne en convoi de roulottes d'habitation, de transport des animaux, de réserve de nourriture et de matériel. Des polacs servent

de bête de somme, et des chevaux permettent des déplacements plus rapides pour ne pas perturber le convoi. Le cirque transportent également des clapiers à lapins et un poulailler pour fournir viande et œufs.

Le chapiteau n'est pas bien grand et sert surtout à protéger les spectacles des intempéries. Il est rarement utilisé, les artistes préférant favoriser le contact direct avec son public, comme par exemple des numéros d'équilibriste sur simple corde tendue juste au-dessus du sol ou encore du jonglage et des spectacles comiques déguisés.

Le reste du temps, il s'agit de s'approvisionner, d'entretenir les matériels et tenues, de soigner les animaux et de se reposer du voyage et des spectacles, sans oublier les missions ponctuelles pour l'Empire.

Voici dans le désordre, les principaux spectacles proposés :

- Avalage de sabres et lames diverses
- Contes et légendes
- Démonstration de force (torsion, tirage de charges, portage de personnes issues du public...)
- Dressage d'animaux
- Équilibriste et funambulisme (sur fil, chaises, chevaux...)
- Lancer de couteaux
- Numéro comique
- Prestidigitation et tours de passe-passe
- Torsions et contorsions du corps

SALUT L'ARTISTE !

Voici les principaux protagonistes du cirque Mandragore, ceux en qui Mizardo, le chef, a toute confiance et qui sont ses relais et ses agents de terrains les plus efficaces. N'hésitez pas à y ajouter des personnages de votre crû, à commencer par les personnages de vos joueurs si vous souhaitez utiliser le cirque Mandragore comme cadre de campagne récurrent.

- Mizardo

Sangrime alweg de 57a, brun, fin et sec, aux yeux noirs et au langage de charretier. Il fait partie des quatre personnes qui ont été interpellées au palais par Bert III.

Il dirige le cirque et en est le cerveau. D'apparence rustre, il est pourtant capable de se confondre dans le rôle d'un autre personnage et est très doué pour le maquillage et le déguisement. C'est lui qui annonce les spectacles dans le chapiteau et ses talents pour le lancer de couteaux et raconter des histoires au coin du feu sont sans égal.

- Zora

Originaire des Marches du Nord de Pôle, 49a, cheveux longs et bien noirs et yeux verts. Encore jolie malgré son air austère et mystérieux.

Elle est la compagne de Mizardo et le soutient dans ses décisions. Certains disent même qu'elle est le pouvoir derrière le trône (du cirque s'entend). Elle ne bouge que rarement du cirque et est une spécialiste dans la composition de poisons et d'onguents.

- Sultane

Batranobane de naissance, 38a, des rondeurs et une chevelure noire foisonnante. Toujours vêtue de drapée et de soierie.

Née à Durville, elle laisse volontairement son passé trouble. Sultane est un surnom qui lui a été donnée lorsqu'elle a intégré le cirque il y a maintenant une bonne vingtaine d'années. Si elle n'a pas toujours les ingrédients pour pratiquer, elle tient la maîtrise des Épices de sa famille et n'hésitent pas elle-même à s'en servir. Elle était présente lors de l'intrusion au palais impérial dérigion.

- Vigtor et Gassar

Deux jumeaux de 29a d'origine vorozione. Plutôt petits, au visage peu expressif et au nez pointus, ils ne donnent pas facilement leur confiance.

L'un des deux est un ancien criminel qui a du fuir l'Hégémone, et l'autre est juste celui qui se faisait accuser à tort par sa ressemblance, alors que pour une fois, il était innocent. Ils ont réussi à se faire oublier dans le cirque en offrant leur compétences de voltigeurs et d'équilibristes. Ce sont les deux autres artistes qui étaient présents lors de l'intrusion au palais de Bert III.

- Karl

Piorad de 27a, cheveux blonds et longs, et forte musculature.

A la suite d'un mauvais choc lors d'une attaque sur Pôle, il a perdu la mémoire et a erré plusieurs jours. Retrouvé par Mizardo qui l'a nourri et soigné, Karl a trouvé un nouveau « clan ». Brute épaisse, il pratique les exercices de force (torsion de barres, soulèvement de charges...) mais il avale aussi les lames.

- Diakho

Gadhar des Noircœurs, 19a, grand, fin et athlétique, chauve à la peau ébène.

Le monde n'était pas assez grand dans les noircœurs et Diakho a voulu voir plus loin. Il est alors parti découvrir le monde et a fini par rencontrer le cirque. Très vite accepté pour son don stupéfiant de dressage d'animaux, il s'est vite rendu utile. C'est lui qui s'occupe de Samba, le lion du cirque, de Pichenette et Moka, les deux singes renifleurs, et de Majesté, l'aigle. Si ses compagnons admirent ses capacités de dressage, Diakho se cache bien de leur révéler son talent naturel empathique avec les animaux.

- Valérianne

Origine dérigione, 9a, blondinette aux yeux bleus azur.

Trouvée un matin par Zora devant le cirque, ses langes sont la marque d'une famille riche. Elle baptise l'enfant et l'élève comme sa propre fille, mais ne sait pas vraiment qui sont ses parents, et se met à espérer que personne ne vienne un jour la réclamer. En attendant, Valérianne grandit et apprend très vite. Elle semble même montrer des prédispositions à la prestidigitation.

- D'autres personnages

N'hésitez pas à inclure d'autres artistes, dont le rôle est secondaire et qui ne sont peut-être même pas au courant de l'accord entre le cirque Mandragore et Bert III et de ce qui en découle. Imaginez, des vendeurs de friandises ou pains chauds garnis, des manouvriers pour le chapiteau, des conjoints ou des conjointes, et pourquoi pas des enfants dans tous ça. Ajoutez des chiens pour garder le cirque, des chats pour éviter les rongeurs, des décors colorés et des intérieurs de roulottes bariolés de tissus pour isoler... Le cirque en lui-même doit avoir une âme et représenter une forme de personnage à part entière, comme un tout.

QUELQUES MANIGANCES

Karl est en fait un ancien assaillant de Pôle d'un clan piorad qui s'appelait Olaf de Lund. Mais surtout, Karl était un Porteur qui s'est fait surprendre en combat et dont Northstar, son Arme a été ramassée par un autre des membres du clan. Cette relation presque fusionnelle a laissé des traces et si Northstar apprenait que Karl (Olaf) était encore en vie, elle ferait n'importe quoi pour le retrouver.

Alixé est une agent de l'Hégémone vorozion lorsqu'elle découvre que des informations importantes ont disparu d'un bureau de commandement de troupes. Elle réussit à suivre une piste qui la mène au cirque, mais elle

pense avoir manqué de peu l'espion. Ce n'est que plus tard qu'au cours d'une opération, elle remarque encore la présence du cirque alors qu'elle manque d'être démasquée. Elle sera retrouvée plus tard étranglée dans une chambre d'auberge. Mais a-t-elle eu le temps de transmettre ses conclusions sur le cirque à sa hiérarchie ? Karl, son meurtrier, pense que non. Valérienne a été abandonnée par une famille dérigion noble dont le père voulait dissimuler une relation extra-conjugale avec sa propre fille. Mais surtout, si cela ne se voit pas au premier coup d'œil, Valérienne est en fait une hysnaton dont les traits elfiques ont pris le dessus. De plus, elle a la capacité à utiliser le fluide s'en sans rendre compte et avec le temps, pourra développer des capacités surnaturelles liées à l'illusion.

ET LES ARMES-DIEUX DANS TOUT ÇA ?

Justement, pour une fois, elles sont les grandes absentes. Il n'y a pas de Porteurs dans le cirque et c'est volontaire, de la part de Bert III tout d'abord, qui comprend très bien que si ces dernières étaient présentes dans le cirque, ce serait le bazar (ou l'inverse), et volontaire de la part de ma personne pour offrir une autre façon de jouer sur Tanaephis si vos joueurs sont membres du cirque Mandragore.

Cela n'empêche pas d'avoir des Armes-Dieux dans les scénarios joués évidemment, puisque qu'une cible peut être un Porteur, et que rien empêche que le cirque puisse avoir des démêlés avec une faction d'Armes-Dieux, ce qui ajouterait une touche intéressante dans le concert d'espionnage que vous pouvez mettre en place.

SYNOPSIS

Il revient, et il est pas content

Mario fait partie des artistes qui n'ont pas voulu suivre Mizardo et les autres dans le choix de travailler pour Bert III et l'Empire dérigion. Expert en tir à l'arc et très bon cavalier, il savait se faire aimer du public lors des représentations du cirque. Aujourd'hui, oublié, il n'a pas supporté de manquer de se faire assassiner. Pire, il a pu assister de loin à l'exécution en règle et rumine sa vengeance.

L'espion qui venait de l'Est

Mathis est un noble de la cour de l'Empire dérigion et Bert III a découvert qu'il travaillait pour l'Hégémone vorozion. Ne souhaitant pas alerté d'autres espions potentiels, l'Empereur demande au cirque Mandragore de lui ramener des preuves de sa culpabilité. Une fois ses preuves trouvées, ce noble pourra alors servir de monnaie d'échange avec les vorozions ou être exécuté.

Première rencontre

Les personnages sont des esclaves qui sont voués à être couverts de gloire ou mourir dans les arènes. C'est alors qu'ils arrivent à s'échapper et à fuir. Ils finissent par croiser la route du cirque qui acceptent de les héberger quelques jours durant leur convoi vers une nouvelle destination. Les personnages rejoindront-ils à leur tour le cirque ?

