



Rouge sang ! n°6

Par Solaris

Sur Tanaephis, la vie peut-être rude, et il est de temps en temps appréciable de pouvoir la ramollir après avoir évacué le trop plein.

C'est en ce sens que cette aide de jeu vous propose une halte bienvenue pour vos vaillants personnages. Mais attention, les apparences sont trompeuses et il vaut mieux parfois savoir passer son chemin que de se laisser aller à ses plus bas instincts...

Bienvenue dans ce nouveau numéro de Rouge Sang !

NB : cette aide de jeu s'inspire d'un passage des romans parus pour Bloodlust écrits par Jeff 7.7 et Miss 7.7 et publiés à l'époque chez Khom-Heïdon.

NB² : pour lecteur averti.

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.

LA CARAVANE PASSE

C'est con avec une vie de héros, mais il faut quand même beaucoup de courage et de volonté pour parcourir Tanaephis et s'en prendre des fois plein la tronche. Du sang, de la sueur et des larmes sont clairement des motivations comme les autres, mais il faut avouer que partager un bon pichet de vin avec de l'argent facilement gagné, c'est bien aussi.

Et quand le destin met sur la route de vos personnages une halte bienvenue et paradisiaque, alors, c'est le bonheur.

LES ROUTES DU PARADIS

Mais attention, ce bonheur n'est pas gratuit. Tout d'abord, il faut avoir la chance de croiser la route de cette caravane itinérante qui privilégie les endroits discrets et reculés des cités, mais jamais non plus bien loin d'une route à minimum fréquentée.

C'est par hasard, sans bouche à oreille ni autre forme de réclame, que l'on peut rencontrer les membres de cette caravane. Ils sont d'ailleurs toujours prêts à repartir, comme si l'essence même de leur travail serait de ne jamais s'arrêter en si bon chemin. Et pour cause...

Mais revenons déjà sur le pourquoi d'une rencontre qui puisse intéresser des voyageurs tels vos héros...

La caravane comprend une vingtaine de personnes, quasi exclusivement féminines, qui offrent, pour pas très cher, ni plus ni moins aux voyageurs de profiter de leurs roulottes pour se reposer et se divertir : de quoi se restaurer à minima, mais surtout de quoi boire : vins, alcools fins et nectars. Et surtout, ces femmes et les quelques rares hommes qui les accompagnent, proposent leurs services sexuels à des tarifs plus que raisonnables.

Car oui, cette caravane est un lieu de débauche ambulante, une sorte de bordel sans nom (au sens propre comme au figuré) où les voyageurs peuvent vraiment se faire plaisir. Les filles et les hommes vendent leurs talents sans pudeur et presque sans tabou, le client est là pour se satisfaire.

FAIS TOURNER

L'art des occupants de cette caravane est de faire les choses d'abord en douceur. Les voyageurs se restaurent et boivent, et ensuite, la tension monte au fil du temps avec des danses et des gestuelles de plus en plus provocatrices et explicites. L'idée n'est pas « d'agresser » sexuellement le client, mais bien de l'amener à l'acte en l'incitant de lui-même à sauter... l'obstacle de la pudeur. S'en suit alors une orgie où les participants sont acteurs et volontaires.

Mais attention, il y a une condition à cela : le nombre de voyageurs ne doit pas dépasser les 5 à 6 personnes pour être accompagnés au mieux, et on ne les sépare pas (vous allez bientôt comprendre pourquoi et comment).

Et surtout, si les voyageurs ne boivent et/ou ne mangent pas, alors ils ne se passera rien.

ET MONTRES-MOI TA... LUNE

Cette caravane n'est pas vraiment là pour le seul plaisir des voyageurs. D'ailleurs, ses occupants ne sont pas là que pour servir BlueMoon, un gantelet dérigion qui par l'intermédiaire de Felinda, sa Porteuse elle aussi dérigione, se nourrit ni plus ni moins que de sang et luxure.

BlueMoon, avec l'aide de Felinda, a su réunir une bande de brigands qui détroussent les voyageurs sans les agresser directement. Chacune et chacun se contente de les amadouer avec alcools et nourriture, d'inciter à des actes sexuels débridés, pour ensuite les tuer et les dépouiller. Une fois leur méfaits accomplis, les corps sont brûlés au moment du départ pour ne pas laisser de traces et les biens revendus pour enrichir la caravane. Il ne doit évidemment rester aucun témoin.

Et l'avantage d'avoir su réunir femmes et hommes dans la caravane est de pouvoir répondre aux appétits de tous les voyageurs, quelques soit son orientation sexuelle.

Pour arriver à leurs fins, les mets et les boissons sont fortement drogués, voir épicés (oui aux Épices quand l'approvisionnement est possible selon les régions traversées et les réserves détenues à la caravane). Les voyageurs perdent alors le contrôle et deviennent des individus qui se noient dans leurs fantasmes sexuels avant de s'endormir profondément quelques minutes plus tard.

Quand un voyageur subit cette arnaque, c'est fort et intense, pour le bonheur le plus absolu de BlueMoon et de sa bande.

Il faut donc bien retenir qu'accepter de se pauser à la caravane est un choix qui mène progressivement vers l'excès bref mais intense, puis la mort.

Et si un ou plusieurs des voyageurs sont des Porteurs, la perte de contrôle de soi n'arrange pas leur Arme qui se verra vite incapable de réagir, surtout avec les drogues consommées par les Porteurs.

AVANT LA PESSÉE

Les voyageurs peuvent donc avoir énormément de mal à se sortir de ce mauvais pas et il faut bien avouer que les survivants se font plutôt rares. De plus, on peut se méfier d'un bordel isolé et sentir le coup venir (sans jeu de mots déplacé...), mais encore une fois, la bande de brigands a une grande expérience et sait vraiment s'y prendre pour amadouer sa clientèle. Un simple verre de vin, un repas léger, une pause bienvenue et surtout, les hommes sont armés suffisamment pour faire comprendre qu'ils veillent aux grains, mais pas non plus comme des guerriers pour ne pas attirer une méfiance trop grande. Bien évidemment, les voyageurs peuvent toujours rester méfiants et c'est une réaction tout à fait normale, surtout dans un coin isolé.

À l'inverse, ses mêmes voyageurs peuvent aussi se révéler de vrais prédateurs et s'en prendre à la caravane sans que ses membres n'aient pu réagir. C'est en ce sens que seuls quelques-uns de ses membres épient les voyageurs avant de se décider ou non à les amadouer pour limiter les risques.

EN AVOIR POUR SON ARGENT

Cette aide de jeu est censée être jetable. En théorie, les personnages-joueurs ont deux options : soit subir, soit s'en sortir avec une belle vengeance.

Cependant, il peut être intéressant d'en exploiter l'idée pour en faire un cadre récurrent de jeu. Par exemple, pourquoi cette caravane ne serait-elle pas celle de vos joueurs, éventuellement entourés de PNJs pour assurer ensemble le rôle de ces brigands ? Il est aussi possible d'imaginer que BlueMoon soit une ennemie récurrente des personnages et que la

caravane soit son refuge. Les joueurs n'auraient plus alors à simplement rencontrer la caravane par hasard, mais à activement enquêter sur BlueMoon pour retrouver sa trace et enfin négocier ou l'éliminer selon le dessein d'origine.

Quelques pistes de scénarios :

- Ça laisse des traces

Lucius Gordino, vétéran vorozion, et ses quatre soldats étaient en charge de veiller sur la frontière entre l'Hégémone et les terres gadhares. Ce qui ne devait être qu'une mission de routine finit à la caravane quand Lucius accepta de partager un moment de détente avec ses hommes. L'armée, sans nouvelle et n'étant pas au courant de la raison de leur disparition, envoie les personnages pour enquêter et les retrouver. La caravane est déjà partie, mais avec la boue, les personnages finissent par trouver des traces et suivre la piste du convoi.

- Le cœur a ses raisons...

Alors que les personnages pénètrent dans la caravane, une de leur Arme entre en contact avec BlueMoon. Ces deux dernières se connaissent très bien et furent autrefois amantes de cœur (et même de corps avec certains Porteurs contrôlés à cet effet). Comment réagiront les personnages quand cette Arme et BlueMoon voudront ne plus se séparer ? C'est alors qu'une bande de pillard piorads approchent de la caravane...

- Les retrouvailles

L'un des personnages apprend par hasard qu'un petit groupe est venue acheter quelques vivres dans un village, dont une femme très belle, avec un signe distinctif (au choix : tatouage, piercing...) que le personnage reconnaîtra comme le signe évident de sa sœur qu'il croyait morte depuis longtemps. Durant leurs recherches, ils tombent sur la caravane, et se laissent prendre au piège. C'est alors qu'avant de tomber dans l'inconscience, le personnage voit sa sœur s'approcher de lui, une lame à la main...

