

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2013

Chagars Enchaînés n°01 à 19

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

À VENIR ...

L'équipe est en train de figoler les derniers textes du premier *Mois des Conquêtes*. Ce supplément sortira accompagné d'un écran 4 volets, au format John Doe habituel, un 63x24, le même que pour *Tenga* ou *Hollywood* par exemple. En termes d'écriture les articles sont tous terminés – ou presque – et en cours de relecture. Le livret devrait faire une petite centaine de pages. Les illustrations commencent sous peu, à l'exception de l'écran, déjà finalisé par les sieurs Grümph et Darwin.

Voici une liste complète de ce que contiendra le livre :

- + *Le statut de porteur*, ou comment sont perçus les porteurs d'Armes dans les diverses cultures tanaphéennes.
- + *Autres chimères*, pour découvrir plus en détails les chimères oubliées.
- + *Les grands conflits*, qui fait le point sur les zones de combat et les excuses locales pour s'entretenir.
- + *Les armées de Tanaphis*, pour découvrir les unités et les spécialistes de chaque camps.
- + *Les batailles*, un système permettant d'animer un combat de masse dans Bloodlust.
- + *La fusion*, qui revient en détails sur cet élément mythique du jeu, avec les règles complètes pour Métal.
- + Les erratas, bonus et compléments de règles.
- + *Les grands classiques*, une série de synopsis sur des situations assez typiques de l'univers de Bloodlust.
- + Enfin, un scénario complet situé dans les terres froides des Marches, revisitant un pitch incontournable à la sauce Bloodlust.

JOUEZ AVEC D'AUTRES DÉS

L'autre jour dans notre boutique de jeux habituelle, un joueur de Bloodlust Métal expliquait à Rafael que lui et sa table ne sont pas fans du bon vieux d6. C'était apparemment un de leurs gros regrets vis à vis du système Métal.

En discutant de cela, nous avons réalisé que le d6 n'est pas une fatalité. Pour ceux qui préfèrent d'autres polyèdres, il est très facile d'adapter le système Métal à leur géométrie favorite.

Il suffit simplement de changer l'échelle des seuils de réussite. Pour le reste - les faces paires ou impaires - vous ne devriez pas rencontrer de problème majeur :

- + Si vous utilisez des d8 les seuils de réussite sont 8 / 12 / 16 / 20
- + Si vous utilisez des d10 les seuils de réussite sont 10 / 15 / 20 / 25

Il serait possible de faire facilement le même genre de calculs pour les autres dés, mais entre nous les fans de poignées de dés sont souvent des amateurs de d6 ou de d10. Calculer le résultat d'un lancer de 8d20 peut être rapidement fastidieux. De plus, le meneur devra se souvenir que plus le dé est gros, plus la triche est facile. Les amateurs de d30, avec leurs chiffres minuscules est illisibles, sont de dangereux escrocs, c'est bien connu.

QUAND L'O.C.B. SE FAIT ONE-SHOTER

La création de personnage en One-shot a le mérite de la rapidité alors que la méthode O.C.B. aide à définir l'historique du Porteur. Et si on mélangeait les deux, histoires d'obtenir un mélange presque idéal ? Pour cela, commencez par choisir le triptyque habituel Origine - Culture - Besogne du personnage.

Scores de compétences (Rappel : 1 comp. à 4, 5 comp. à 3, 8 comp. à 2, 10 comp. à 1)

Les comp. principales de la Besogne reçoivent des scores de 4 ou 3.

Les comp. secondaires de la Besogne et de la Culture reçoivent des scores de 3 ou 2.

Les scores restants sont distribués librement.

Scores d'aspects (Rappel : 4 aspects à 3, 5 aspects à 2, 4 aspects à 1)

Choisissez entre 3 et 5 aspects dans chacune des trois listes. Vous pouvez également choisir jusqu'à 3 aspects qui ne sont pas dans les listes. Vous devez au final avoir un total de 13 aspects dans lesquels vous répartissez vos scores librement.

Les failles, les scores d'états et les valeurs des désirs peuvent être gérés comme dans la méthode O.C.B. classique.

N°01 - 10 AVRIL 2013

Cela fait déjà neuf longs mois que *Bloodlust Édition Métal* est dans les boutiques. Putain neuf mois !

Neuf longs mois et toujours pas de premier supplément. Pour tout vous dire on y travaille, mais avec la vélocité de gars qui ont d'autres boulots en même temps. Je ne vais pas me lancer dans un couplet sur le sujet, je n'aurais rien d'intéressant à dire.

Cependant, il est vraiment dommage de ne pas fournir un suivi régulier, même minime, sur Bloodlust. Vous avez donc sous les yeux notre réponse - un peu tardive - à cette situation. Dites bonjour au *Chagar Enchaîné*, notre newsletter tanaphéenne.

Cette publication prendra la forme d'un fichier PDF d'une ou deux pages. Il contiendra des informations sur l'actualité de *Bloodlust Métal*, ainsi que de mini aides de jeux, des sources d'inspirations et - parfois même - des previews de futurs suppléments.

La fréquence de publication prévue sera d'un numéro toutes les deux semaines. Disons que c'est un rythme que l'on devrait pouvoir tenir, éventuellement avec l'aide de quelques rédacteurs extérieurs.

Numéro réalisé par François et Rafael



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°02 - 24 AVRIL 2013

Quand on a lancé le premier numéro du Chagar Enchaîné, on ne savait pas trop s'il provoquerait le moindre intérêt. Deux semaines après, le PDF totalise plus de 700 hits. On est donc plutôt content. Certes on n'est pas à l'abri qu'une ou deux personnes ultra enthousiastes aient cliqué moult fois sur le lien. Il est aussi possible que quelques hits viennent de robots. Ensuite, si ça veut dire que les googlebots aiment Bloodlust et font des parties de JdR entre deux web-crawlings, on ne va pas se plaindre.

On verra bien comment ce deuxième numéro est accueilli. On laisse de côté les considérations techniques du premier numéro pour passer à des éléments de background.

Afin de donner un peu d'interactivité à cette newsletter, nous avons ouvert sur le forum de John Doe un fil de discussion. Vous pourrez nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par François et Rafael
Illustrations par Le Grümph

DE NOUVEAUX MERCENAIRES ?

Aujourd'hui, penchons-nous sur une question posée par un meneur de jeu lors d'une rencontre avec l'équipe : « Les persos de mes joueurs ont envie de fonder leur propre compagnie mercenaire, en inventant leur étendard et tout le toutim. Est-ce possible ? »

Non. Niet. Ez. Nie. Ikke. No. Et pour faire bonne mesure : même pas sur ma tombe, rejeon vérolé d'une chèvre lubrique ! Voila. C'est dit. Et croyez-moi, ce n'est pas de la mauvaise volonté.

Comme je vous l'expliquais dans l'article sur les mercenaires (*Métal, page 188*), il existe un peu plus de 300 compagnies à ce jour. Il y en avait 352 à la création des compagnies, lors de la rédaction du tout premier Code. Certaines ont été éradiquées ; d'autres ont posé des soucis tels qu'elles ont été rayées du Code et bannies par les autres compagnies. Certaines ont simplement disparues dans un de ces "moments blancs" de l'histoire, comme les historiens surnomment les années dont on ne sait presque plus rien. Mais il n'est apparu aucune nouvelle compagnie. Les effectifs varient, les gens vont et viennent, on perd parfois la trace d'un étendard pour le voir revenir plus tard, mais aucun nouveau nom ne peut naître du néant. On ne décide pas de s'improviser mercenaire et de fonder sa compagnie. Pour le devenir, il suffit de rejoindre une compagnie du Code. Chacune a sa manière de choisir les candidats, ses rites et ses épreuves, mais ça reste très faisable.

Si fonder une véritable compagnie n'est pas possible, rien n'empêche une bande de guerriers entreprenants de monter leur petite bande de soudards. Ils peuvent alors louer leurs bras et leurs lames, se faire connaître et devenir célèbres. Pas de soucis. Tant qu'ils ne prétendent pas être mercenaires.

Si une bande de bras-à-louer se met en tête de se présenter comme de véritables mercenaires et de s'inventer une bannière, les choses vont vite devenir désagréables. La méthode est bien rodée, après un petit millénaire d'usage. Pour commencer, un avertissement - plus ou moins - amical. Puis les petits malins verront leurs clients leur tourner le dos et les ennuis se multiplieront avec les autorités locales. Si cette version polie ne fait pas l'affaire, il n'y aura pas de second avertissement. Une compagnie mercenaire - une vraie - fera un petit crochet pour éradiquer la bande de malpolis, purement et simplement. Ce n'est ni classe ni raffiné, mais c'est efficace, et c'est bien là l'essentiel.

Mais pourquoi cette rigidité chez des nomades, des parias, chez qui la souplesse pourrait être plus logique ? C'est assez facile à comprendre si on revient aux origines du mercenariat. En définissant le Code, les mercenaires ont créé une culture, un mode d'existence, mais surtout une façon de coexister avec les factions et les nations. Il est donc essentiel pour les compagnies de défendre tout cela, et donc de défendre leurs spécificités. C'est d'autant plus facile pour eux qu'ils n'empêchent personne de vivre de sa lame tant qu'il ne marche pas sur leurs plates-bandes. Il y a bien assez de bastons et de carnages sur le continent pour nourrir les bourrins affamés sans qu'ils viennent rognier sur les domaines et contrats réservés des mercenaires.

Si vos joueurs ont du mal à comprendre pourquoi les choses marchent ainsi, utilisez donc un petit exemple plus moderne. Imaginez que demain, un péquin décide de louer un local bien en vue et de fonder le « Troisième Orient Réformé de France ». Le gars n'est pas Franc-Maçon, il ne connaît pas bien leurs rites et leurs méthodes, mais il aime l'idée et veut toucher ce qu'il imagine être « sa part du gâteau ». Il commence à recruter des membres pour son petit club, jusqu'à se faire remarquer par les véritables institutions de la Franc-Maçonnerie. Que croyez-vous qu'il va se passer ? Qu'on le laissera faire son petit business tranquillement, en utilisant le nom, les rites et la réputation de tous pour son compte ? Non, bien sûr. Le gogo va se retrouver avec de soudains soucis avec toutes les administrations possibles, ses fournisseurs, membres et amis vont le lâcher les uns après les autres, et rien ne fonctionnera plus tout à fait comme prévu, jusqu'à ce qu'il mette la clé sous la porte. Pour les mercenaires, c'est à peu près la même chose, avec la violence débridée en prime.



LA NAJHID, HISTOIRE D'UNE ARME

La najhid est une arme typique des tribus sekekers, détestée en terre batranobane. L'histoire de son origine est bien connue des érudits et des historiens, mais assez peu des masses. Il faut dire que la Nation n'apparaît pas sous son meilleur jour dans ce conte. Cela remonte aux révoltes de Sharcot, lors de la guerre des cendres, là même où naquirent les Sekekers.

Sharcot n'est pas une cité guerrière, et ce n'était pas davantage le cas à l'époque. Lorsque les troupes menées par Massan de Serne s'approchèrent des plantations locales, le conseil de la cité envoya presque toutes ses troupes pour protéger les épices et tenter de repousser l'agresseur.

Pour diverses raisons, les tensions au sein de plusieurs groupes de femmes de la cité étaient au plus haut. Les meneuses virent là une occasion de frapper, donnant naissance à la révolte sekeker. Les femmes venaient de la rue - prostituées et servantes des bas commerces - aussi bien que des maisonnées - esclaves et filles rebelles des grandes familles. Dans les premières heures, elles tuèrent assez d'hommes pour poser un record qui ne serait égalé que six siècles et demi plus tard.

L'odeur de sang et de chair brûlant dans les bâtisses incendiées fut bientôt si forte que les conseillers prirent peur et choisirent de fuir la ville. Ils ordonnèrent à la garde de la citadelle de cesser le combat pour protéger leur fuite. Le commandant de la garde, furieux de cette retraite sans gloire, demanda aux hommes de l'armurerie de briser les hampes de toutes les lances, de brûler les arcs et les réserves de flèches et de briser les poignées des cimenterres. Ainsi, les armes qu'ils ne pouvaient emporter ne serviraient pas à tuer les hommes qu'ils n'avaient pu protéger. En prenant possession de la citadelle, les rebelles ne trouvèrent donc que des salles désertées et des réserves d'armes enfumées pleines de cendres et de lames inutilisables.

Il est difficile de se servir d'une épée à la poignée brisée, mais on peut toujours envelopper sa base de cuir, ou rogner les tranchants pour se redonner une prise. Avec un cimenterre, c'est une toute autre affaire, surtout avec les lames larges et évasées si prisées dans les terres roses. Mais Glasspider, une des Arme-dieux menant la révolte, proposa une solution. C'était une lame si tranchante, si acérée, qu'elle déchirait le métal comme du papier, névitant la pierre que par crainte de retrouver coincée dans un bloc trop épais. Elle commença à creuser des prises dans la base des cimenterres brisés. Les lames d'escrime batranobanes, soigneusement équilibrées, devinrent de solides tranchoirs.

Le nom de ce nouveau type d'arme fut trouvé un peu plus tard dans la nuit quand l'une des lames creusées par Glasspider s'éveilla. Le Dieu nouvellement incarné se nommait Najhid, et toutes celles qui portaient l'une des lames creusées commencèrent à appeler leur arme najhid, pour partager un peu la chance de la nouvelle Porteuse. Depuis lors, les najhids sont restées un symbole sekeker. A vrai dire, il est même rare d'en croiser hors des tribus. Peu d'étrangers se servent de telles armes, de crainte d'attirer l'attention des furies ou de ceux qui les combattent. Bien sûr, quelques lames se sont éveillées au fil des siècles, et les Dieux ont souvent le goût du voyage. On croise donc parfois des najhid ailleurs sur le continent, hors des rangs sekekers, mais ce sont alors souvent des Najhids*.

Caractéristiques de la najhid

On peut trouver deux types de najhid. La plupart (type 1) sont faites à partir de cimenterres volés, brisés, puis retaillés en najhid. Sans Arme-Dieu pour aider, c'est long et fastidieux mais faisable. Les autres (type 2) sont directement taillées par les sekekers dans un de leurs matériaux favoris : l'os. Ce sont alors des armes, plus maniables, mais fichtrement cassantes.

Type 1 - Me 2 - Co 2 - Parade 1
Coût de création pour une Arme-Dieu : 7

Type 2 - Me 2 - Co 2 - Parade 1, Maniable 1, Fragile 2
Coût de création pour une Arme-Dieu : 8
L'aspect « fragile » disparaît évidemment lorsqu'un Dieu s'incarne.

* Petit rappel : Une najhid (avec un n minuscule) est un simple bout de métal affûté. Une Najhid (avec un N majuscule) est un bout de métal affûté avec un Dieu dedans. Rejetez donc un coup d'œil à l'encadré page 71 du livre Métal pour réviser ce genre de finesse linguistique.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°03 - 8 MAI 2013

Pour ce troisième numéro du Chagar nous vous proposons la « métallisation » d'une créature de Bloodlust Classic, tirée du supplément Les frères de la nuit (page 21 si ça vous intéresse). C'est notre comparse Enameril qui a proposé l'idée et le premier jet de cette petite aide de jeu. Merci à lui.

D'ailleurs s'il y a des éléments du bon vieux Bloodlust dont vous aimeriez voir une version Métal, n'hésitez pas à nous le signaler sur le forum.

Et sinon pour le Mois des conquêtes n°1 à venir, les choses avancent bien. Nous profitons des jours de congés de mai pour repasser sur certains textes, pour les corriger et finir quelques ajustements.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Enameril, François et Rafael. Illustrations par Le Grümph



LE PRIX DU REMORD

Nous commençons avec une question posée par le petit Machin, qui nous appelle d'on ne sait pas trop où : « L'un de mes joueurs souhaite commencer la campagne avec une Arme déjà affligée d'un remord. Que dois-je lui dire ? Est-ce possible, et si oui, combien de points de création cela rapporte-t-il ? »

Que dois-tu dire à ton joueur ? Que c'est possible et que nous sommes fier de lui.

Un joueur qui veut pratiquer Bloodlust en mode hardcore, c'est beau.

Combien de points cela lui rapporte-t-il ? Aucun. Et pour être tout à fait clair, goutte, zéro, bernique, des clous, des nêfles, macache, oualou et peau de zébi.

Les remords sont un élément de roleplay et un guide de jeu plutôt qu'une véritable caractéristique. Ils sont uniquement négatifs, gênants, et ne doivent jamais servir un personnage de manière positive. Ils servent, avant tout, à faire exister très concrètement les tabous profonds des armes.

Si un joueur invente une Arme et une histoire qui justifient un remord, et s'il a le culot de noter ce remord sur la feuille de cette Arme, c'est admirable et franchement, je salue autant l'idée et le panache. Mais je ne donne pas de point. Aucun. Ce serait en opposition avec la logique des remords. Et croyez-moi, malgré ça, il y aura toujours des couillus masochistes assumés qui prendront un remord avec le sourire.

LES AIGREUX, SALES BÊTES CRÉÉS PAR L'HOMME

L'histoire de la guilde du vent grimleïn

Le transport de messages au sein de l'Hégémone est un sujet sensible. Certes, c'est un sujet sensible un peu partout mais les Vorozions aiment bien prétendre que tout est plus important chez eux. Bon accordons-leur quand même ça ; l'Hégémone est une nation moderne, de grande taille et dotée d'institutions ayant une passion pour le papier et les petits messages. C'est pour cela que les guildes de messagers et de courriers sont très nombreuses dans cette région de Tanæphis et se livrent une compétition effrénée.

Une des championnes du transport de messages en Hégémone est la guilde du vent grimleïn, une société fondée à Sledvaya en 833. Pendant longtemps son activité se limita à l'Arronde. Ses messagers avaient la réputation d'être intrépides et osaient s'aventurer dans les coins les plus reculés des bois Grimault.

En 912, Varton Losran et Ramét Drasdayan, deux des messagers les plus renommés de la guilde furent embauchés par le venicius Guilrass – lui-même originaire de Sledvaya – pour accompagner sa légion qui participait à l'ouverture de la voie du sud. Ces messagers se couvrirent de gloire au service de l'armée et jouèrent un rôle important lors des contacts diplomatiques avec les Batranobans et les Tareks.

Drasdayan mourut dans le désert et Losran revint au pays en 926 avec une petite fortune et des amitiés dans les terres de l'ouest. Gloire et argent lui permirent d'accéder à un poste très élevé dans la guilde et c'est ainsi qu'il pu lancer un projet dont l'idée lui était venu au contact des Tareks.

Losran avait vu comment les nomades du désert utilisent des épices pour améliorer, de génération en génération, leurs montures et leurs oiseaux de chasses. Il entreprit d'utiliser ces méthodes pour améliorer les pigeons voyageurs de la compagnie.

Ce fut un échec. Le métabolisme des pigeons ne supportait pas les épices. Losran ne se laissa pas abattre en se mit en quête d'oiseaux adaptés à son plan. Son neveu Guitelin Losran, lui aussi messenger de la guilde, lui parla alors des très grands corbeaux qu'il avait vu dans certains zones boisées de l'ouest des Délinelles. D'après les gens du coin, ces animaux étaient terriblement intelligents et durants. Les premiers essais furent concluants et Varton et Guitelin s'attelèrent à créer une race de corbeaux messagers.

Il fallu quarante ans de travail, de croisements et de dressage avant d'arriver à un animal utilisable. Varton était mort de vieillesse et Guitelin avait repris le flambeau. Il donna à l'animal issu de leurs manipulations le nom d'aigreau, car sa taille lui permettait de rivaliser avec les grands aigles de Vilnorie.

PARLONS AFFAIRE

Les messages confiés à la guilde sont envoyés par aigreau d'une volière de la guilde à une autre. Entre la dernière volière et le destinataire, le pli est transporté par un messenger.

Le coût d'un envoi par aigreaux est de 3 rams (30 cestes) par jour de voyage, en sachant qu'un aigreau peut parcourir 500 km en une journée s'il ne porte que des messages. Quand il transporte des colis, cette distance quotidienne est moindre, selon le poids (300 km jusqu'à 5 kg, 200 km jusqu'à 10 kg).

Tant que le destinataire habite à moins de 10 kilomètres de la volière, la remise par messenger est gratuite. Au delà, il y a un surcoût.

Aigreau, oiseau acariâtre porteur de messages. 2/3

Spécialité 6 : Agressif, Coup de bec, Sens du danger, Ruse diabolique

Extra 8 : Infatigable, Sens de l'orientation, Viser les yeux

Coup de bec : Me 1, Co 0.

Compteurs : 6/12/15

Pour un aigreau albinos : 3/6 ; S 7 ; E 9

L'utilisation des aigreaux pour transporter messages et petits colis fit la fortune de la guilde du vent grimlein. Elle gagna de nouveaux marchés qui lui permirent de s'étendre hors des limites de l'Arronde. Depuis 1022 la société a des succursales dans tout l'Hégémone, y compris dans un des bâtiments annexes du palais du conseil. Ses services sont assez chers mais un message confié à un aigreau arrive rapidement et sûrement à bon port.

Les descendants de la famille Losran contrôlent toujours la guilde. Ils sont à la tête d'une fortune très confortable et gardent jalousement le secret de l'élevage des aigreaux.

Anatomie d'un aigreau

Un aigreau est un corvidé de trois mètres soixante-dix d'envergure, d'environ quinze kilos, au plumage noir et au bec massif. Cet animal est doté d'un caractère très agressif. Seuls les employés de la compagnie correctement entraînés, sont capables d'interagir avec un aigreau sans risque de se faire attaquer. Lorsqu'ils sont en mission, les aigreaux évitent le combat tant qu'ils le peuvent. Ils sont dressés pour amener leur message à bon port, coûte que coûte. C'est seulement lorsqu'on tente de les détourner de cette mission qu'ils deviennent agressifs. Plus d'un archer tentant de descendre un aigreau a découvert que ces bestiaux sont capables, lors d'une attaque en piquée, d'arracher un oeil d'un coup de bec avant de tranquillement continuer leur chemin. Les aigreaux adorent les yeux. Ceux des humains et des porcs en particulier sont de véritables friandises pour eux.

L'aigreau n'est pas un animal naturel. Il est le résultat de croisements minutieux et de l'utilisation régulière de plusieurs épices. La liste exacte de ces épices fait partie du secret de fabrications des aigreaux. Il semblerait que le principe consiste à nourrir les jeunes, les mères pondeuses et les mâles reproducteurs avec des aliments contenant de petites doses d'épices. C'est uniquement grâce à ce procédé que l'espèce continue à exister. Un aigreau messenger, s'il venait à se reproduire, engendrerait des enfants stériles, largement moins performants que lui. Cette caractéristique permet à la guilde du vent grimlein de maintenir son monopole.

Il existe des spécimens d'aigreaux blancs. Ces oiseaux sont encore plus rusés et performants que leurs congénères. Les éleveurs de la compagnie tentent désespérément de fixer les caractéristiques de cet oiseau dans leurs lignées afin de produire des aigreaux blancs à volonté, mais jusqu'à présent ils n'ont pas réussi.

Il y a aussi quelques aigreaux au plumage brun ou gris, mais ceux-ci sont moins efficaces. Ils ne servent jamais de messagers et sont conservés dans les volières pour des expériences de reproductions.

Rumeurs et racontars

- Il existe un aigreau écarlate, qui est en fait un monstre doté d'une intelligence humaine. Il est le vrai maître de la guilde du vent grimlein et il cherche un moyen d'entrer en politique par le biais d'un homme de paille.

- La guilde possède une volière secrète où elle crée des aigreaux tueurs. Est-ce pour le compte de la légion ou pour offrir un service d'assassinat à de riches clients ?

- La compagnie paie un tribut secret à une famille Tarek pour avoir le droit d'utiliser ses méthodes d'élevage. Les Losran envoient régulièrement certains de leurs enfants en esclavage dans le désert, en paiement de ce tribut.

- Il existe un grand maître des aigreaux.

Cet homme mystérieux - porteur d'Arme, fusionné ou monstre - est capable de se faire obéir de tous les aigreaux. Il le vrai dirigeant de la guilde, ou bien un tueur à sa solde ou même quelque chose de plus sinistre.

- Un maître-oiseleur de la guilde a créé un élixir à base d'épices et de sang d'aigreau qui permet de transformer les bras d'un humain en ailes.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA QUESTION DU CHAGAR

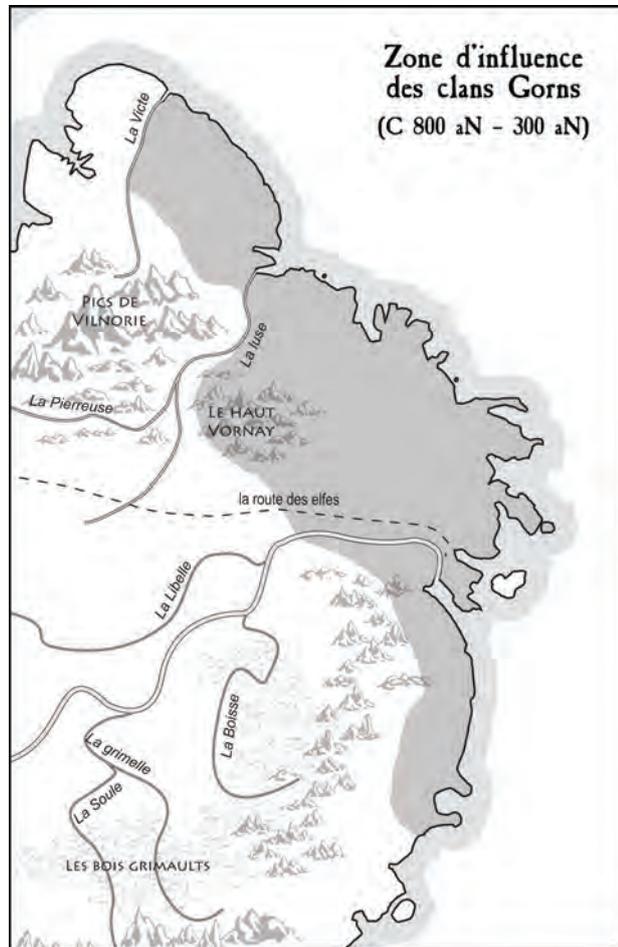
Que sait-on sur les Gorns, cet ancien peuple de l'est ? Qui étaient-ils et que sont-ils devenus ?

Les Gorns étaient un peuple hétéroclite, formé de clans sédentaires apparus d'abord en Hadzac. Leur influence s'étendit lentement le long de la côte, jusqu'en Vorène d'abord, puis le long des Delinelles. Cette progression commença après la chute des elfes, et continua jusqu'à l'arrivée des Piorads. Les érudits estiment donc la longévité de la culture gorne autour de cinq siècles, quoique son début soit encore très discuté. En cinq siècles, les Gorns ont pourtant laissés bien peu de traces de leur passage. Pour des civilisations plus anciennes, cela n'aurait rien d'étonnant. Des peuples plus glorieux se sont perdus dans les brumes de l'histoire sans laisser de traces. Mais à l'aube des temps modernes, la chose paraît presque étrange. Le commun accuse les Piorads d'avoir effacé, brûlé sûrement, toutes traces des Gorns, mais on verra que la vérité est plus banale.

A l'est, on se rappelle d'une peuplade aux habitudes simples mais efficaces. Les Gorns étaient organisés en fédération, partageant des projets locaux tournés vers la protection des villages et la mise en place de réseau commerciaux. Chaque village avait la charge de son secteur, avec souvent un bourg plus important agissant en protecteur pour ses voisins plus petits. De manière amusante, on pourrait beaucoup rapprocher ce fonctionnement de celui des jarlfarbänds piorades. Les villages étaient dirigés par des conseils, probablement composés des doyens locaux. En revanche, la protection des terres étaient confiée à des troupes spécialisées menées par un Vohr. Ce terme paraît rassembler les notions de général ou d'officier, aussi bien que celles de guerrier et tueur. C'est ce même nom que reprendrons les rebelles pour se désigner en 658, et qui deviendra synonyme de noblesse pour l'Hégémone. La fonction militaire, canalisée dans la protection des terres mais tenue loin du pouvoir, assurait aux Gorns une société assez tranquille. Décentralisée mais organisée, elle aurait pu évoluer de façon intéressante, si les piorads n'avaient pas débarqué sur leurs côtes.

Ces envahisseurs-là ne restèrent pas bien longtemps. Une fois libérée, la région se réorganisa, mais le temps de la civilisation gorne était passé. Beaucoup de gens se mirent en travers de son retour. Des petits chefs locaux ambitieux, des paranoïaques craignant le retour des piorads ou l'arrivée d'une nouvelle menace, des brutes avides ; les exemples ne manquent pas. Et même sans cela, les Dérigions ne mirent qu'une paire de siècles à venir fouler la côte est.

Quant à la vraie raison de l'absence de trace des Gorns, il ne faut pas la chercher bien loin. Les villages gorns n'ont pas disparu. Ils ont simplement changé. Occupés par leur descendants, ils sont restés des endroits vivants, et n'ont jamais pris le statut de vrais vestiges historiques. Les rares monuments trop ostentatoires, trop marqués, furent détruits par l'occupant dérigion dès les premiers heurts. Il ne resta bientôt plus des Gorns que des histoires, et quelques symboles bien pratiques à réutiliser pour l'Hégémone, quitte à les réécrire un peu.



N°04 - 22 MAI 2013

Et de quatre. Quatre Chagars. Et à l'heure en plus. C'est presque étrange, non ? Cette semaine, nous recevons notre ami Orlanth pour un article sur une Arme ... un peu spéciale. L'équipe, de son côté, s'est penchée sur une question portant sur un point obscur de l'historique de Tanæphis.

Si vous avez, vous aussi, des questions sur un point de l'histoire ou de l'encyclopédie officielle, venez donc en causer sur le forum (lien ci-dessous). A moins que vous ne mettiez le doigt sur un sujet sensible réservé pour *Silences*, le Chagar se fera un plaisir de vous répondre.

Est-ce par dévouement, parce que nous vous aimons ou par pure gentillesse ? Non. C'est juste que c'est bien plus facile qu'en cherchant des sujets nous-mêmes.

Bha oui, faut pas déconner.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Orlanth, François et Rafael. Illustrations par Le Grümph



LES BOULETS, C'EST AUSSI DU MÉTAL...

Il y a des gens dont on ne veut pas comme ennemis, des amis dont on préférerait se passer, et des alliées dont on se ne sait pas si on doit s'y fier ou s'en méfier. Et il a les boulets. Les purs et absolus boulets. Des gens dont on ne veut pas comme amis, parce qu'on ne sait pas quoi en faire. On en veut pas comme allié, parce qu'on a déjà assez à faire avec les ennemis. Et on n'en veut même pas comme ennemis, parce que tout de même, on veut mieux que ça.

Voici un exemple d'un tel boulet. Une Arme insupportable, ingérable, à coller dans les pattes de vos joueurs pour voir comment ils vont se dépatouiller avec. L'idée n'est pas, bien sûr, de la refiler à un joueur. Il s'agit plutôt de la mettre en contact avec les personnages, et de s'en servir pour leur pourrir la vie. S'ils se débrouillent bien, ils peuvent en faire une alliée efficace, mais ce ne sera ni facile ni évident. Transformer une simple nuisance en un ennemi implacable – est plus facile : il suffit ne pas s'en occuper, et de maltraiter une pauvre Arme qui ne demandait qu'à faire plaisir...

Enter the Fanboy.

Fanboy est une arme assez jeune vouant un culte formidable et parfois malsain à la Loi du sang. En effet, elle est fascinée par le combat, l'honneur, le duel et toutes les conneries du genre et rêve de gloire, de drogues et de femmes faciles.

Le problème c'est qu'elle est... naze. Elle est faible et perd ses porteurs l'un après l'autre dans des combats dont elle n'a aucune chance de sortir vainqueur. Mais pour elle, pas de doute. Un jour c'est sûr, elle y arrivera. Elle fera enfin partie de la Loi du sang et deviendra célèbre !

Les personnages peuvent rencontrer Fanboy n'importe où, mais probablement au milieu d'une rue où son porteur se sera planté, les jambes écartés, dans une posture agressive. Elle prendra une grosse voix, ou en tout cas essaiera, et défiera les personnages en lançant une phrase bien clichée du genre : « Tremblez, mortel, devant ma puissance. Je défie quiconque de me vaincre, je suis le plus puissant guerrier que Tanæphis ait porté » et patati et patata. Si l'arme d'un des joueurs fait partie de la Loi du sang, elle peut même décider qu'il s'agit d'un défi en plus ou moins bonne et due forme et qu'il serait bon d'aller lui tatanner la face.

Si le personnage perd le combat, Fanboy se mettra à hurler comme une fillette devant la dernière célébrité pour ado et insultera le groupe, le cadavre et l'Arme vaincue, d'une manière particulièrement infantile : « Muhahaha, comment je t'ai trop niqué ! Je t'ai planté, c'est normal, c'est moi le plus fort, t'es zéro et j'suis un héros, oh yeah ! ».

Il est bien plus probable que Fanboy perde, sans doute de manière ridicule. Elle tombera alors en adoration devant l'Arme qui a tué son porteur et l'abreuvera de compliments tout aussi ridicules et exagérés. « Ouais gros comment tu m'as trop battu, mais t'es TROP fort, vazy steuplé apprends-moi ! T'es trop un bourrin, allez mec quoi, fais pas ta tepu !! ». Elle fera tout pour se rapprocher des personnages, passant son temps à parler à tort et à travers, leur faisant des compliments « han, j'aime trop comment tu fais ce mouvement-là, c'est kiffant, vazy copain tu m'apprends, vazy tu m'apprends, vazy hey copain, vazy tu m'apprends ? », insultant les porteurs d'Armes qui passent dans le coin « Ouais vazy baisse les yeux lopette, sinon mon pote y te bute. Ouais y'te bute. Une main dans le dos y'bute. Ouais c'est ça casse-toi ! ». Il ne se limitera pas aux guerriers, et sera gênant en toutes situations, sifflant les filles aussi bien que les mecs - Fanboy n'est pas sectaire - et sans aucune considération sociale « Ouais moi j'm'en bats les boulettes du social chaipasquoi, je te nique, toi aussi je te nique et je nique ta famille, tes amis, et tes petits frères. Quoi t'es pas content ? Mais mon pote il te cartonne quand il veut, juste il te regarde t'es mort ! Hein copain ? Hein ? Hein ? ».

Voilà. Pour résumer, Fanboy est une arme relou, gênante en bien des circonstances et potentiellement dangereuse. C'est aux joueurs de trouver comment la gérer, mais Il va falloir de la patience pour en faire quelque chose, ou se débarrasser d'elle sans la foutre dans un trou profond.

Caractéristiques

Épée longue en acier
Arme-majeure – Puissance 2 (100 points)
Menace 2 – Couverture 2
Combat +1d – Rupture +3

Aspects

Connaissance des grands guerriers
et des Armes de la Loi du sang 3 (11)
– « Roalala, le coup que tu lui as fait,
le même qu'à sorti Serpor lors du duel
mythique contre Appétit en 984. Trop
beau ! »
Esquive instinctive 2
Insultes éprouvantes 3 (3 dS) (22)
Peur de rien 3 (3 dS)
– Fanboy n'a peur de rien ni de
personne, c'est bien le problème
Résonance 1 (Arme en main)

Pouvoirs

Arme en main 2 – « Hop hop hop on
croyait me surprendre ? »
Biomécanique : Bouche 3
– Et elle parle. Tout le temps.
Biomécanique : Œil 3
Chance 3
– « J'avais parfaitement prévu ce coup »

Limitation

Désir exacerbé de pouvoir 3

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA QUESTION DU CHAGAR

Une seule page ? C'est une blague ? Déjà deux c'est petit, mais un Chagar d'une seule page ?

Hé oui. Question facile cette fois. Le Chagar était annoncé dès le départ comme une petite publication, d'une ou deux pages. Alors de temps en temps, il fera *effectivement* une seule page. Parfois, ce sera trop peu, et on ne vous en voudra pas de râler. D'autre fois, comme cette semaine, ce sera parce qu'on finit le fichier du Mois des conquêtes n°1 + Écran, histoire de l'envoyer enfin à l'imprimeur. Et du coup, on se sentira un peu moins coupable. Un peu.

NUCIE-BELLE-DE-FEU & BUSQUERO

Nucie n'a jamais été une prostituée de luxe comme les autres. Dès sa naissance elle fut recueillie par la guilde des plaisirs de Pôle, dont les annexes, tavernes, maisons de passe et autres bordels devinrent sa maison. De la même façon, l'orpheline fut élevée comme une fille de la guilde des plaisirs, avec de nombreux parents, parfois tendres, attentifs et affectueux, parfois trop, mais toujours exigeants et intransigeants. Nucie n'a jamais manqué de rien et en plus d'une relative aisance matérielle, elle reçut une certaine éducation, mêlant leçons classiques au sein d'une guilde et cours pratiques d'arts du sexe, de manipulation, de comédie, etc. Elle fut formée et embrigadée par la guilde pendant plus de quinze ans et comme elle était douée, elle devint excellente dans tout ce qu'on lui demanda : séduire, satisfaire, tromper, espionner.

Ses traits hysnatons lui permirent d'aller au-delà des potentialités habituelles et dès son adolescence, la belle-de-feu, sa peau, son odeur, ses cheveux et sa queue devinrent sans rivales. C'est alors qu'un de ses clients, un voleur réputé de Pôle, lui fit un cadeau aussi superbe qu'involontaire. Victime d'une overdose et d'un arrêt cardiaque en plein milieu de l'acte et d'une scène déjà torride, le corps inanimé laissa ressortir une Arme. Nucie devint donc Porteuse par hasard et cette rencontre aurait pu signifier sa mort à court terme, dans un combat stupide pour laquelle elle n'était pas faite. Mais le Dieu lui parut plus que raisonnable et peu enclin à la violence. Et surtout, tous deux se découvrirent des points communs ainsi qu'une grande complémentarité.

Nucie, la flamboyante hysnaton à la queue de velours est désormais une prostituée vedette de Pôle, catégorie grand luxe, et la guilde des plaisirs la protège comme un joyau rare. Mais la Belle-de-feu est aussi devenue l'une des meilleures « Ombres » de la guilde et pour ça, les pouvoirs de Busquero sont des atouts majeurs. En effet, la très remarquable prostituée aux traits si distinctifs sait maintenant modifier son apparence et passer d'un endroit à un autre, sans se faire remarquer. Une seule faiblesse : le manque d'expérience au combat. Mais étant donné le nombre d'amis et d'amoureux que possède Nucie, est-ce un vrai problème ?

Nucie-Belle-de-feu

Prostituée de luxe & espionne hysnatone 4/8

Spécialités – 13 : Attentive, Arts du plaisir, Discretion, Empathie, Éloquence, Résistance aux maladies,

Drogues et poisons, Education pratique, Contacts (Guilde de plaisirs + Noblesse Pôle).

Extra – 15 : Comédie, Connaissance de Pôle, Souplesse féline, Sens de l'improvisation.

Seuil de rupture : 8

Traits hysnatons : Chaleur, Odeur, Queue (fine, longue et préhensile), Grande chevelure rouge-feu.

Équipement : Poignard de qualité (Me 1 – Co 1) ; Tenue adaptée au moment (de strictement rien à une armure légère), petit équipement de bricolage, quelques épices, drogues et poisons.

Désirs : Connaissance 3, Plaisir 4, Pouvoir 2, Richesse 2, Violence 1

Busquero

Glaive en Acier irisé, Arme-majeure - Puissance 4

Bonus combat +2, Bonus de rupture + 4

Bonus de compétence (Athlète) +1

Aspects : Acrobatie (4 dont 3dS), Conn. Objets de valeur (4 dont 2dS),

Fouille (3 dont 2dS + résonance), Education académique (3 dont 2dS),

Attaque sournoise 3, Marchandage 2, Histoire & Légendes (Dérigions) 2

Pouvoirs : Adrénaline 2, Aspect critique (Acrobatie) 2, Détection du danger 2, Disparition 3, Pouvoir intérieurisé 3, Réflexes surhumains 3, Passe-Muraille 2, Polymorphie 3.

Limitation : Désir atrophié Violence, Obligation Fouiner dès que possible.

Motivations : Fouiner et découvrir des secrets 3, Éviter les basses besognes de la vie quotidienne 3, Le sexe c'est le pied 2, Passion pour les beaux et vieux objets 2.

N°05 – 5 JUIN 2013

C'est mignon un poulain, non ? C'est tout choupinou craquant, avec ses grands yeux, son air paumé et ses longues pattes malhabiles. Non, franchement, personne ne peut dire sans mauvaise foi qu'un petit poulain, ce n'est pas ultra mignon.

Du coup, en toute logique, un petit bébé chagar, c'est mignon. Puisque c'est presque un poulain. Bha oui, puisque le chagar c'est presque un cheval, donc le petit chagar c'est presque un bébé cheval. Donc presque un poulain. Et donc c'est mignon.

Vous venez donc d'admettre qu'un petit chagar, c'est mignon. Vous ne nous en voudrez donc pas de vous livrer un Chagar Enchaîné d'une seule page cette semaine. Puisque c'est un chagar court, certes, donc petit, et donc ... mignon.

Voilà, voilà ...

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Enameril, François et Rafael. Illustrations par Le Grümph



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°06 - 19 JUIN 2013

Vendredi dernier à deux pas de Starplayer, je me suis fait sauter dessus - en tout bien tout honneur - par un lecteur du Chagar, meneur de jeu à ses heures. Il était content des articles mais m'a fait part d'un problème tout con auquel nous n'avions pas pensé. Certains de ses joueurs avaient lu la description de Fanboy et avaient beaucoup ri. En soi c'est cool, mais difficile ensuite d'utiliser cette Arme dans un scénario avec un bon effet de surprise.

Pour limiter ce genre de soucis, désormais nous estampillerons les contenus réservés aux meneurs de jeu.

On a aussi imaginé un système informatique pour surveiller qui lit le pdf et, à partir d'une intrusion automatique sur son ordinateur, déterminer s'il est meneur ou joueur. On a laissé tomber parce qu'on n'était pas d'accord sur le mode de représailles : destruction des données du PC ou envoi de casseurs de rotules bourgondes. Faute d'un consensus on a décidé qu'un simple texte "Pour meneurs de jeu" suffirait.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au Chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par François et Rafael.
Illustrations par Le Grümph



ÉTUDE DE MAGIE APPLIQUÉE : L'EXAL À PÔLE

Toutes les Armes-Dieux ayant visité Pôle le savent, le fluide s'y comporte de manière étrange. L'énergie libérée par les pouvoirs est rapidement absorbé par l'environnement, empêchant ainsi, à part dans des cas extrêmes, de provoquer des effets d'exal.

Il faudrait être obtus comme un légiste pour ne pas comprendre la cause de ce phénomène. Il est très certainement lié aux bâtiments elfiques autour desquels est construite la capitale dérigione. De toute façon dès qu'il se passe un truc magique zarb c'est la faute des elfes. Vous connaissez la chanson : salaud d'elfes... tout ça, tout ça. Des poètes et érudits porteurs d'Armes ont donné divers noms à cet « effet Pôle » : le puits d'exal, le cercle d'albâtre, l'œil impossible, le lac tranquille et pas mal d'autres encore plus fumeuses.

Quelle est la limite de ce puits d'exal ?

Les frontières de la cité ont évoluées au fil du temps, jusqu'à être figé en 658 dN. Est-ce que cette absorption surnaturelle s'est agrandie avec elles ? Bien sûr que non. En fait dès l'implantation dérigione quelques Armes versées dans l'étude du fluide ont tenté d'en comprendre le mécanisme. Elles ont déterminé que l'effet est centré sur le palais - quelle surprise - et qu'il s'étend dans toutes les directions jusqu'à six kilomètres. De fait le puits d'exal englobe très largement la ville. C'est pour ça que malgré l'impressionnante quantité de batailles qui ont eu lieu autour de Pôle durant les deux derniers siècles, les faubourgs ne sont pas constellés de poches de magie glauque.

Au-delà de ces six kilomètres le puits d'exal se fait encore sentir, mais de manière bien moins intense. Pendant encore quatre kilomètres, les émanations de fluide sont partiellement attirées par Pôle, limitant ainsi la montée de l'exal. D'un point de vue technique le nombre de dés de l'exal est divisé par 2 à la fin de chaque passe.

Est-ce qu'il y a des poches de magie glauque à Pôle ?

Si plusieurs Armes utilisent en même temps des pouvoirs lourds en exal il est tout à fait possible de créer une poche de magie glauque. Elle aura cependant une espérance de vie très courte. Normalement l'intensité d'une poche diminue d'un « point d'expérience » par décennie. A Pôle on passe à un « point d'expérience » par semaine. À l'intérieur d'un bâtiment d'albâtre, une poche disparaît encore plus vite ; c'est-à-dire en quelques heures.

Est-ce le seul effet de fluide étrange à Pôle ?

Non, il arrive que le fluide et l'exal se comportent de manière bizarre à Pôle, mais le puits d'exal est le seul effet qui soit systématique et constaté par tous. De temps en temps, une Arme vous racontera qu'un soir de castagne ses pouvoirs ont été décuplés. Ou alors, elle affirmera avoir déclenché une mini-tornade de fluide qui a emporté son adversaire sans laisser de trace. Ces histoires relèvent surtout de la légende urbaine, à moins que le meneur de jeu ait une autre idée.

Qu'en pensent les Armes-Dieux ?

Le puits d'exal est une des raisons pour lesquelles il y a tellement d'Armes à Pôle. Ça évite de s'inquiéter des contrecoups désagréables quand on utilise trop ses pouvoirs à un même endroit. Des Armes-Dieux très curieuses tentent de percer les mystères de cet effet. Certaines cherchent à trouver les limites du phénomène à coup de pouvoirs lourd en exal. Les autorités dérigione voient cela d'un mauvais œil. A l'intérieur de la ville cela risque d'attirer l'attention d'une milice, de murs et marches ou d'une faction d'Armes.

Une idée de figurant

(PARTIE DESTINÉE AU MENEUR)

Ahești est une lance à la pointe d'acier irisé féroce et paranoïaque. Elle est « trop jeune » pour avoir connu les elfes mais elle en a une trouille viscérale. Elle est convaincue que le puits d'exal est lié à leur disparition et - sans aucun doute - à leur retour futur. Elle passe le plus clair de son temps dans les faubourgs à analyser les limites du phénomène et à mettre en garde les Armes qu'elles croisent contre les dangers de Pôle. Depuis quelques années Ahești est carrément convaincue que Pôle est une sorte de souricière montée par les elfes et que des Armes y ont été détruites.

Ahești pourrait entraîner les Porteurs dans des enquêtes rocambolesques à la recherche des mystères illusoire du puits d'exal. C'est un coup à se foutre dans un beau merdier.

Une question fréquente, posée entre autre sur le forum de John Doe – dont vous retrouverez les coordonnées sous l'édito du Chagar. « Qu'en est-il des reliques anciennes ? Existe-t-il des objets magiques actifs datant de l'Age des mythes ? Les elfes et les nains n'ont-ils rien créé qui soient encore utilisable aujourd'hui ? »

Pour répondre à cette question, je vais devoir faire un peu de « hors-jeu ». Pour nous – membres de l'équipe d'auteur sur ce remake – Bloodlust est avant tout un jeu de low fantasy. Ce n'est pas sa seule composante, comme on le verra dans Silences, mais c'est sa composante essentielle, et celle que les joueurs doivent percevoir avant tout, et davantage que toute autre. Et que veut dire low fantasy ? Hé bien cela veut simplement dire fantasy telle qu'un studio de ciné suédois fauché pourrait se permettre de la tourner. Donc pas de magie trop extraordinaire, pas de truc gigantesque qui pète toute les deux minutes, et pas trop de ficelles différentes, histoire de ne pas exploser le budget. On trouve un ou deux trucs marrants, histoire de dépayser le péquin, on les maîtrise, et on laisse le reste à Peter Jackson et sa bande.

Dans Bloodlust, les ficelles en question, ce sont les Armes et les épices. Les armes permettent déjà de faire des tas de choses, et les épices servent lorsque vous avez besoin d'ajouter des pouvoirs à des non-porteurs, d'offrir des pouvoirs bonus aux joueurs pour un temps, ou envie de leur faire une surprise, bonne ou mauvaise. Franchement, vous ne devriez pas avoir besoin de grand-chose d'autre. Lorsque vous voulez épicer la sauce, quelques morts-vivants, un hysnaton bizarre ou – comble du raffinement – un joli petit monstre. Et voilà. Ajoutez des trucs mystiques étranges, des objets magiques ou des structures aux pouvoirs bizarres, et vous prenez déjà le chemin de la fantasy classique, voire de la high-fantasy chez les plus dépensiers. Et là, on s'éloigne de la logique, et un peu de l'intérêt, de Bloodlust.

Voilà. Ce n'était qu'une réponse hors-jeu, histoire de vous indiquer comment nous percevons cette question. Et si vous me connaissez un peu, vous devez vous attendre à ce que je vous dise de ne pas utiliser d'artefacts anciens. Point. Ne le faites pas. Vous vous y attendez n'est-ce-pas ?

Et bien non. Même pas. Je ne vais pas vous le dire. Déjà, je ne vais pas vous le dire, juste pour le plaisir d'être contrariant. Parce que j'aime ça. Mais je ne vais pas non plus vous dire de ne jamais utiliser cette ficelle, parce que je m'en sers moi-même parfois, et sans aucune honte. Après tout, après plus de vingt ans à jouer à Bloodlust, on a envie de gratter un peu les bords, et de pousser les murs pour voir ce que ça change. Et c'est assez naturel. Mais ce devrait être un réflexe de vieux routard, un peu blasé, pas une facilité de flemmard. Si vous vous laissez déjà aller à ça, un an après la sortie du jeu, où en serez-vous dans cinq ans ? Croyez-moi, il vous en faudra toujours plus, et après les armes +5 tueuse de Porteurs, vous finirez par vouloir des bateaux volants ou des armures de space marines.

« D'accord, mais au final, il existe des artefacts magiques en fonctionnement ou pas ? »

Oui. Quelques-uns. Rares et plus secrets que la recette du veau à la Vorh de la cantine du conseil. Les Armes étant jalouses et paranos de nature, elles ont détruit tout ce que les elfes avaient laissé derrière eux. Et pour faire bonne mesure, elles ont aussi nettoyé les restes de nombre d'autres civilisations mineures vaguement magiciennes. Ce n'est pas de la méchanceté, comprenez-moi bien. Simplement, le monopole de la magie est un pouvoir bien trop intéressant pour qu'on ne fasse pas le maximum pour le détenir. D'ailleurs, si les adeptes du muffin ne s'étaient pas amourachés des épices aussi tôt dans l'histoire de l'ouest, les plantes magiques auraient sûrement disparues depuis bien longtemps elles aussi.

Mais il subsiste sûrement des objets, ensevelis dans des ruines anciennes, perdus dans une forêt profonde ou transmis de père en fils dans une puissante famille. Et ses objets sont sans doute puissants à leur manière. Ils peuvent avoir un unique pouvoir, ou donner une série de capacités précises. Aucun, évidemment, n'est le réceptacle d'un Dieu – les Armes sont uniques dans le genre – mais les elfes, les Pères, les sinuts et d'autres ont créés des outils en leur temps.

La seule limite que je vous recommande, et de ne jamais créer un tel objet pour un simple scénario. Un artefact qui a survécu au temps et aux purges des Armes mérite d'être au centre d'une petite campagne, au minimum. S'il vous faut un effet magique, réfléchissez toujours à un moyen de l'obtenir par une Arme, une poche ou un épice. Souvent, les astuces à employer vous donneront plus d'idées que de soucis, et vous serez ravis d'avoir pris le temps de vous triturer un peu le cerveau. Et si une idée géniale vous pousse vers un véritable objet magique, alors ne le gâchez pas en une séance ou deux. Faites-en une vraie campagne, une belle saga qui justifiera son existence ; un truc bien qui fera la différence entre le Tanæphis banal de monsieur-tout-le-monde et le continent orignal et fantastique joué à votre table.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°07 - 03 JUILLET 2013

Hangout Google du 2/07/2013

RAFAEL - C'est bon, le Chagar est prêt. J'ai mis ton texte en page, corrigé un ou deux trucs et complété l'encart sur l'administration locale dans l'Hégémone.

FRANÇOIS - Parfait. Tu tires le PDF ?

RAFAEL - Il manque juste l'édito.

FRANÇOIS - Ah zut, tu as une idée ?

RAFAEL - Bof, pas trop...

FRANÇOIS - Il faut juste dire que c'est le chagar 7, qu'il y a un seul article « Décor » pour le meneur, et que ... non c'est tout.

RAFAEL - On peut essayer de glisser que l'écran est fini, mais qu'il ne sortira qu'à la rentrée parce qu'en juillet et août tout le monde est en pause en rafale, de l'imprimeur aux boutiques, en passant par le diffuseur et même les livreurs.

FRANÇOIS - Si tu arrives à la glisser en finesse, sans avoir l'air de trop râler, pourquoi pas.

RAFAEL - Je vais bien trouver une astuce. Et sinon, on fait une pause sur le Chagar pendant l'été ?

FRANÇOIS - Mmm... Tu en penses quoi ?

RAFAEL - J'ai encore quelques idées. Je pense qu'on peut tenir, sauf invasion de zombies ou canicule trop violente.

FRANÇOIS - OK, pas de pause alors, on garde le rythme. Un tous les quinze jours.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au Chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par François et Rafael.
Illustrations par Le Grümph



POUR DISTRIBUER DES PAINS, IL FAUT SAVOIR MEULER (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Cet aide de jeu est un décor, un casting et quelques accroches de scénarios. On vous y présente un bourg vorozion où plusieurs organisations coexistent dans un équilibre potentiellement précaire. La présence de porteurs d'Armes indépendants est à même de rompre cet équilibre. Au meneur, ou aux joueurs de voir comment ils s'impliqueront.

La Meule-Fariale

Ce bled se trouve dans les plaines de la Kiine Maud à l'ouest de Boissie. Il abrite un peu plus de 2 000 habitants et s'étend sur une rive de la rivière Fariale qui est un affluent de la Libelle.

La Meule-Fariale fait partie des villages estampillés « moulin de la légion ». C'est dans ces villages que les stocks de froment et de seigle servant à nourrir les légionnaires sont transformés en farine avant d'être acheminés vers les campements militaires. Les farines de la Meule-Fariale transitent par Boissie jusqu'à Nerolasarevskaya où elles nourrissent les troupes militaires de la capitale.

Le commerce des farines militaires est un marché très juteux pour les guildiens qui s'en chargent et les magouilles autour de l'attribution des contrats de fourniture sont nombreuses. Voilà les différentes personnes de la Meule-Fariale impliquées dans ce commerce.

La guilde des meuniers

Il s'agit de quatre bourgeois propriétaires de tous les moulins du bourg. Ils se sont associés afin d'assurer une gestion commune de leur activité et de se garantir la mains-mise sur le commerce de farine de la Meule-Fariale.

Les patrons de la guilde sont :

STEFEN MURGOT – 50 ans, misanthrope acariâtre et célibataire. Malgré ses airs de mec désagréable c'est le meunier le moins malhonnête. Toutes ses magouilles se font dans les limites de la loi. C'est bien le seul.

ALDIE RUFFLEN – 40 ans. Belle femme bien en chair. Bonne négociante et porte-parole de la guilde. Son époux Ragon, est une brute basse de plafond qui est contremaitre en chef dans les moulins d'Aldie.

MARGIE VIVIEG – 25 ans. Grande fille maigre au regard fiévreux. Porteuse d'une Epée-mineure instinctive nommée Varat qui amplifie ses talents de marchande et son avarice. Elle a la violence facile.

BRUMAL SKAYARG – 45 ans. Cet homme assez grand souffre d'une maladie de peau qui coûte cher en traitements et épices. Il a commencé très pauvre et a construit sa richesse avec difficulté. Il est prêt à toutes les bassesses pour protéger sa richesse. Son épouse est une ancienne esclave dérigione qui lui obéit au doigt et à l'œil et le craint beaucoup. Brumal est l'actuel édile du bourg.

Aucun des quatre patrons ne fait réellement confiance à ses collègues et guette la moindre occasion d'accroître son influence au détriment des autres.

Administration locale hégémonique

Une agglomération vorozione est gérée conjointement par deux responsables locaux : le curateur et l'édile.

Le curateur est le légiste en chef de la localité. Dans une grande ville, il commande au corps légiste du secteur, alors qu'il peut être seul dans un petit village. Il gère les aspects légaux de la vie quotidienne, fait les annonces, surveille l'application des règles et organise toutes

les élections et autres activités encadrées par la loi. Il fait aussi office de juge pour les affaires locales mineures.

L'édile est élu pour cinq ans par les citoyens. Pour participer à cette élection il faut être originaire de l'agglomération, ou résider là depuis au moins cinq ans et obtenir le soutien de cinq natifs. Il faut aussi avoir une activité professionnelle ou sociale. L'édile est le représentant de la localité auprès des autorités, et prend un grand nombre de décisions en son nom.

ACCROCHES DE SCÉNARIOS

♦ Un patron meunier embauche les Porteurs – probablement par un intermédiaire – pour accroître son pouvoir dans le bourg. Cela peut impliquer tuer un de ses collègues, effrayer la jeune légiste, mettre au pas des ouvriers ayant des envies de révoltes, etc. Ce premier acte de violence risque fort d'entraîner le bourg dans une spirale de violence. D'autres protagonistes du bourg tenteront de rallier les Porteurs à leur cause, ou de récupérer leurs Armes par la ruse. Les chances que tout cela finisse dans les flammes et le sang sont élevées.

♦ Syldine Assab embauche les Porteurs afin de l'aider à mettre au pas le village et mettre fin à toutes les magouilles entourant le contrat des farines de la légion. Deux possibilités : soit elle est financée par un préfet de la légion qui veut faire des économies de fourniture, soit elle travaille pour son oncle, un guildien qui aimerait s'installer à la Meule-Fariale et obtenir une grosse part du gâteau.

♦ Admon Certivig, avec ses envies d'enrichissement pourrait se chercher des associés afin de bousculer l'équilibre de la Meule-Fariale et se remplir les poches. Cela peut aller d'une simple opération de déstabilisation ou de chantage, jusqu'à un véritable coup de force pour voler des richesses.

♦ La Meule-Fariale peut également servir de cadre à une autre aventure. Dans ce cas les petites magouilles des gens du coin peuvent servir à mettre une dose de piment dans l'aventure.

Les autres protagonistes

VENTOR ULBERT DREG – Superviseur des fournitures

30 ans, maigrichon maladif. Ce sous-officier sans envergure est chargé de superviser la qualité des farines et les envois vers Nerolasarevskaya. Il est sous l'influence de la guilde des meuniers, par le biais des deux filles Rufflen qui entretiennent une liaison avec lui. Cela permet de passer sous silence certains problèmes de qualité des farines, comme le fait qu'elles soient régulièrement coupées à la sciure.

Ulbert dispose de deux assistants qui le méprisent copieusement. Ces deux vétérans de la légion passent le plus clair de leur temps au bouge, à dépenser l'argent qu'ils touchent en douce de la guilde des meuniers. Ils sont aptes au combat mais ne s'impliqueront dans aucun conflit, à moins d'être payés.

ÆGICIUS MARMONT BLEGVAYA – Superviseur des fournitures (Boissie)

35 ans, chauve et rondouillard. C'est le supérieur hiérarchique d'Ulbert. C'est lui qui embauche les transporteurs qui véhiculent la farine entre la meule-Fariale et Boissie. Il change régulièrement de prestataire pour ce travail, afin de faire jouer la concurrence mais refuse les pots-de-vein pour maintenir une réputation d'officier intègre.

Marmont fait aussi des inspections dans la région. La guilde des meuniers le traite avec beaucoup d'égards quand il passe et dépense pas mal d'argent pour que son séjour soit tellement agréable qu'il n'ait pas envie de trop fureter dans le village. Marmont s'est rendu compte de ce manège mais aime bien le petit confort dont il dispose à la Meule-Fariale. Il a en ce moment des scrupules et pourrait sauter sur une occasion de mater la guilde des meunier et, pourquoi pas, de confisquer une partie de leur richesse au nom de la légion.

ADMON CERTIVIG – Acquéreur de grain mandaté

La guilde Certivig est chargée d'acheter le froment et le seigle auprès des exploitations de la région et de les acheminer à la Meule-Fariale. La guilde des meunier lui paie le grain avec l'argent fournit pour cela par la légion, en se sucrant au passage. Admon négocie âprement avec les exploitants pour faire un bénéfice correct sur le grain qu'il transporte mais il en voudrait plus. Pour cela il doit miner l'influence de la guilde des meuniers afin que la gestion de son paiement soit prise en charge par un intermédiaire plus complaisant. Il soutient la tentative de création d'une guilde des ouvriers à la Meule-Fariale qui pourrait mettre à mal le contrôle des patrons meuniers. Cependant si les choses tournent mal de ce côté, il s'empressera de lâcher les ouvriers.

SYLDINE ASSAB – Légiste du bourg

20 ans, visage marqué par une vieille brûlure qui l'a rendue borgne. Le précédent légiste était devenu trop cher à corrompre, il fut donc éliminé par Margie Vivieg. Syldine est arrivée depuis quelques semaines et elle doit encore prendre ses marques. Tous les protagonistes de la Meule-Fariale l'observent afin de déterminer quoi faire d'elle.

BURIG ET SUSTRON BLEG – Ouvriers agitateurs

Ces deux frères travaillent dans un moulin de Brumal Skayarg. Depuis quelques temps ils essaient d'organiser les ouvriers du bourg face à la guilde des meuniers qui les exploite lourdement. Les frères Bleg aimeraient mettre en place une guilde des ouvriers mais le précédent légiste, à la botte des meuniers, rendait toute démarche de ce genre impossible. L'arrivée de Syldine Assab pourrait changer la donne. Burig et Sustron se demandent s'ils peuvent lui faire confiance ou s'il va falloir la manipuler, voire la menacer. Ils sont à la tête d'une des bandes d'ouvriers.

Les gros bras

LA MILICE RURALE

La milice, composée d'une quarantaine d'hommes, obéit normalement à l'édile et à l'administrateur. Oleg Charg, le chef milicien est très vénal et sa loyauté est aussi stable qu'une girouette. Ses hommes ne lui font pas confiance et plusieurs d'entre eux se verraient bien chef à sa place.

LES BANDES D'OUVRIERS MEUNIERS

Les ouvriers meuniers se considèrent au-dessus des autres travailleurs de la Meule-Fariale. Les plus violents d'entre eux sont regroupés en bandes, ce qui leur permet de jouer les brutes vis-à-vis des autres habitants. Il y a souvent des bagarres entre bandes d'ouvriers. Les patrons meuniers gardent un œil sur les bandes et les montent les unes contre les autres, pour garder le contrôle du bourg.

LES OUVRIERS AGRICOLES

Les paysans qui travaillent dans les plantations vivrières de la Meule-Fariale détestent les ouvriers meuniers et leurs patrons. Les paysans évitent, malgré l'envie, de chercher des noises aux meuniers. Ils craignent de provoquer des représailles financières des patrons meuniers qui ont largement les moyens de ruiner un petit fermier.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°08 - 17 JUILLET 2013

Mission du jour : faire un édito sympa et drôle pour le chagar.
Ma réponse : Non. Rien à battre.

Je rentre d'un week-end à Dublin, à me goinfrer de bonnes choses, et d'assez de bière brune pour saouler un petit bœuf. Il faisait une chaleur totalement incongrue, surtout dans un pays sans aucun air conditionné, avec un ventilateur pour deux mille habitants. Conséquence ? Oui, voilà, exactement : Plus de bières.

Du coup, je suis déjà étonné d'avoir réussi à finir cet article pour le mettre en ligne aujourd'hui. Bonne lecture. Moi, je retourne me coucher.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



LA NOBLESSE DÉRIGIONE

La structure politique de l'Empire est le résultat de plusieurs siècles d'évolution. Au fil de la conquête de l'ouest par les armées du centre, le conseil dérigion du camp de Zathos s'était doté d'un ensemble de règles complexes, tordues, alliant les traditions et les habitudes des membres de l'alliance. Après ce sommet de complexité, les sages qui rédigeaient la structure de l'empire naissant voulurent faire dans la simplicité. Un Empereur, des familles nobles, une administration aux ordres, et une populace au travail pour nourrir et distraire le tout. Le résultat final est évidemment bien plus compliqué.

La pyramide de la noblesse

Au sommet de la pyramide se trouve l'Empereur et sa famille. Ils règnent sur l'Empire entier et jouissent de l'usage de plusieurs quartiers des éminences. L'Empereur peut donner des ordres directs à n'importe qui dans l'Empire. En pratique, il dirige la noblesse d'emblème, le haut-cabinet militaire et le premier bureau de l'administration. Ceux-là se chargent de relayer ses désirs et ses directives aux grouillots qui devront les appliquer.

La noblesse d'emblème est un ensemble de vingt familles. Ce sont officiellement les plus anciennes et les plus illustres de l'Empire. En réalité, la liste des familles d'emblèmes est fluctuante et une famille peut être écartée de la liste pour laisser sa place à une autre. On dit alors qu'il s'agit d'une correction nécessaire, due à la découverte d'informations sur les lignées et les alliances passées, mais c'est, le plus souvent, la conséquence de complots d'influence. Par exemple, plusieurs familles d'emblèmes sont tombées en disgrâce après les événements de 1036 au palais – la reprise de pouvoir de Bert III. Le jeune empereur a ainsi écarté les familles frondeuses pour les remplacer par des soutiens sûrs. Le tribunal des emblèmes – un bureau administratif liés aux archives – doit toujours valider les changements au nom d'une obscure faille dans les lignées, mais c'est en réalité l'Empereur qui prend la décision d'abattre une famille pour en élever une autre.

La noblesse familiale – ou courante – rassemble tout le reste de la noblesse dérigione. Chaque famille de ce niveau dépend d'une famille d'emblème. Elle lutte pour se faire remarquer de sa famille tutélaire, obtenir des faveurs et peut-être s'en rapprocher par un mariage d'alliance. Les familles liées « sous » une même famille d'emblème forment une sorte de clan, de groupe d'influence, œuvrant ensemble contre les autres clans tout en se déchirant en interne pour grappiller des place et des honneurs.

Il est possible, pour une famille de la noblesse courante de changer de famille tutélaire, elle doit simplement rompre son alliance officiellement. Elle se retrouve alors « sans égide » et peut accepter la proposition de protection d'une nouvelle famille, rejoignant ainsi son réseau. C'est une manœuvre courante quoique risquée, puisqu'une famille sans égide ne peut plus transmettre ses titres à ses enfants. Ces tractations de salons, toutes en finesse et en diplomatie, ont souvent un reflet plus sombre, où l'argent et le sang coulent à flots.

Si une famille d'emblème disparaît ou est déchue, l'ensemble de son réseau familial se retrouve sans égide. C'est alors une vraie course qui s'engage, les emblèmes essayant de s'accaparer les plus intéressantes, les petites cherchant à se caser à tout prix. Les services rendus et les avantages à venir valent cher lors de ses tractations. Il existe des familles de petite noblesse qui luttent encore pour rembourser une dette contractée par un aïeul imprudent. Et il ne s'agit pas toujours d'argent ; les postes, les charges, les faveurs et les promesses ont autant d'importance que le numéraire dans le monde compliqué de la cour.

L'ORIGINE DE LA NOBLESSE

La plupart des lignées retracent leurs aïeux jusqu'à un clan dess - souvent un chef de guerre fameux ou un héros de la lutte contre les elfes - ou une grande famille ségion de l'aube impériale. Même avec beaucoup de bonne volonté, ces lignées glorieuses paraissent un peu tirées par les cheveux, mais puisque tout le monde fait la même chose...

La noblesse s'est constituée au fil des premières conquêtes, mais s'est réellement structurée lors de l'installation à Pôle. L'Empereur réunit dans ce corps les gens dont il avait besoin pour fonder son pouvoir, et ceux sur qui il voulait garder un œil. Ce furent donc les officiers militaires importants, les leaders d'opinions essentiels, et enfin les notables pleins aux capables de financer l'Empire. Une fois constituée, cette classe s'est unifiée, renforcée, ciselant soigneusement l'Empire pour ne plus jamais avoir besoin de faire le moindre effort. Assise au sommet de la structure, la noblesse parle, gesticule et décide. Aussi compliquée et prenante que paraissent sa vie, elle ne consiste qu'à organiser le travail des autres afin d'en recueillir les profits. Il en va de même pour les militaires de la noblesse, qui ne voient le front que de loin, et juste le temps de décider où ils enverront mourir les sous-fifres. Le seul véritable danger serait que la plèbe s'aperçoive de quelque chose, mais après un millénaire, les astuces pour empêcher ça ne manquent pas.

Les nobles sont même parvenus à faire de la révolution vorozione - la seule véritable révolte contre leur pouvoir - un outil de propagande. Érigé en épouvantail, l'Hégémone incarne aux yeux du peuple dérigion une formidable menace, qui permet à la noblesse dérigione de resserrer encore davantage son contrôle.

Les lignées nobles

La noblesse est un héritage. Il suffit de naître noble pour l'être aussitôt, à condition de naître dans une famille digne de son rang. Plusieurs bureaux administratifs attachés au conseil des emblèmes surveillent et valide les naissances nobles. Elles perçoivent de lourdes taxes pour enregistrer les naissances, traiter et protéger le registre des lignées. Si une famille n'est pas en mesure d'assurer ces taxes, elle ne peut valider sa succession et finira par disparaître, laissant un peu de place à de jeunes pousses plus vivaces.

En ce qui concerne les mariages, il n'y a pas de règle absolue imposant de se marier entre nobles. La nécessité de protéger les fortunes, et souvent de les agrandir, fait tout de même que la grande majorité des mariages sont conclus au sein de la noblesse, ou avec des grandes familles gravitant autour des éminences. Quelques commerçants ou guildiens puissants ont bien essayé de se glisser dans les rangs de la noblesse, mais ce n'est pas une tâche aisée. Évidemment, une famille de roturiers peut s'offrir un beau mariage en renflouant une famille noble désargentée. Elle se retrouve alors au contact des milieux nobles, et selon son comportement, deux cas de figures sont possibles. Si elle se fait discrète et essaie de se fondre dans le moule de la noblesse familiale, elle finira par s'intégrer. Cela prendra peut-être une ou deux générations, mais on finira par oublier son origine. Si elle essaie de s'imposer, de gravir plusieurs échelons à la fois, on la traitera comme une proie. Elle sera vite la cible de multiples attaques, sera dépouillée de ses richesses, que les familles de la vieille noblesse se disputeront avant de recracher les restes dans un bas quartier.

La succession impériale

Le titre d'empereur est héréditaire, transmis par le régnant à son successeur choisi - traditionnellement son premier né. Les Dérigions étant plutôt égalitaire côté sexe, le genre de l'Empereur n'a pas la moindre importance. L'histoire démontre assez bien qu'il y a autant de sages, de déments, de génies ou de détraqués d'un côté que de l'autre.

Évidemment, les coups d'état, assassinats et luttes de pouvoirs ne sont pas rares. Il fallut donc vite envisager la possibilité de successions compliquées. Sans compter qu'un Empereur peut réellement mourir d'une mort accidentelle stupide, comme une chute d'escalier ou d'une rupture d'anévrisme en poussant trop fort sur le pot*. Et si cela arrive alors qu'il n'y a aucun successeur évident, tout devient forcément compliqué. L'Empire s'est donc doté de règles simples et immuables, conçues pour parer à ces coups du sort.

Une fois couronné, un Empereur doit désigner son successeur. Il a trois ans pour cela, et le successeur désigné reçoit le titre de « Premier emblème ». Trois années, c'est souvent assez pour avoir un enfant, le désigner et prolonger sa lignée. Sinon, un conjoint, un familier ou un allié proche recevra le cadeau ultime. Une fois désigné, le successeur ne peut être révoqué. L'empereur ne pourra changer de successeur qu'en cas de décès du premier emblème, ce qui conduit parfois à des extrémités déchirantes.

Si l'Empereur et son successeur meurent ensemble - et cela arrive avec une régularité qui stupéfie les statisticiens - la noblesse doit prendre les choses en mains. Les grandes familles réunissent le conseil des emblèmes, où se retrouvent les chefs des vingt plus grandes familles. Ce conseil peut servir à prendre trois décisions essentielles à la survie de l'Empire. Il peut désigner un empereur lorsque la ligne de successions est brisée. Il peut aussi désigner un régent pour l'empire si le nouvel empereur est trop jeune pour régner correctement. C'est enfin lui qui décidera de la majorité de l'Empereur, mettant ainsi fin à la régence.

Les titres de noblesses

À la différence des rangs de noblesse vorozions, il n'y a pas de titre à la cour de Pôle. À part l'Empereur et le Premier emblème, un noble est simplement un noble, ni un Duc, ni un Baron, ni un Kaernir ni un Blurpz. Cela simplifie sérieusement, la tâche des biographes, des archivistés - et de meneurs de jeu - qui ne risquent plus de se tromper entre les titres à rallonge. Par contre, cela oblige ceux qui fréquentent la noblesse à se tenir au courant de l'actualité. On ne peut pas simplement regarder le « grade » d'un péquin et espérer briller en société. Il faut enquêter, questionner, et rassembler les vraies infos utiles : qui est allié avec qui, qui couche et qui cause, qui est chef de famille et qui est un grouillot, qui est le petit cousin favori et qui tient vraiment les cordons de la bourse...

* Empereur Fernenant « Le sage gris » Des Audres-Valmiers - 701-762

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°09 - 31 JUILLET 2013

Voici donc la suite logique de l'article précédent, puisque après la noblesse de Pôle, voici sa fille illégitime et son ennemi naturel, la noblesse vorozione. Rassurez-vous, nous ne parlerons plus de noblesse dans le prochain Chagar. C'est même à peu près tout ce que je peux vous promettre, n'ayant aucune idée du sujet que nous aborderons. En attendant, j'espère que vous prendrez plaisir à la lecture de ce numéro

En parlant de lecture, n'oubliez pas de jeter un œil au nouveau jeu de notre éditeur, dont on vous parle aussi dans ce Chagar. C'est un jeu écrit par l'illustrateur de Bloodlust, le Grümph, et c'est un vrai coup de cœur au sein de l'équipe du Chagar.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



UN PETIT NOUVEAU CHEZ JOHN DOE : OLTREÉ !

Oui, alors, c'est vrai, bon, on ne va pas vous mentir : ce qui va suivre est une pub odieuse et répugnante. Le genre de pub dont on devrait avoir honte, mais en fait même pas.

OLTREÉ est sorti. Il s'agit du nouveau jeu du Grümph. C'est de la fantasy ultra-classique, permettant de retrouver les plaisirs simples des bonnes vieilles parties de D&D de notre jeunesse rôliste. Mais c'est aussi un jeu participatif et sandbox, offrant la possibilité aux joueurs de découvrir une région de jeu à leur rythme, tout en participant à la création de la dite région.

Les joueurs sont membres de « la patrouille ». Dans un monde fragmenté par la chute d'un ancien empire, ils aident les habitants d'une région, réorganisent les choses et combattent les monstres qui hantent les campagnes à l'abandon. Le meneur dispose d'une foule d'outils pour créer et gérer la région, ses factions et ses habitants. Aux joueurs de choisir avec sagesse leurs objectifs, de définir leurs priorités pour rendre à la patrouille sa gloire d'antan.

A ne rater sous aucun prétexte !

LA NOBLESSE VORHE

Après notre article de la dernière quinzaine, nous avons reçu de nombreuses plaintes. Venant surtout de supporters de l'Hégémone et de l'Est civilisé, ces messages nous reprochaient de mettre en avant – une fois de plus – la noblesse dérigionne décadente. Cette semaine, nous nous pencherons donc sur la noblesse la plus récente du continent, la glorieuse noblesse vorhe.

Les origines de la noblesse

Occupé pendant de nombreux siècles par l'Empire dérigion, l'Est dû attendre l'an 659 pour se libérer enfin. Cette révolte fut dirigée par un mouvement de résistance connu sous le nom de ligue des Vorhs*. Organisée en cellules hétérogènes et complexes, la ligue était l'héritière de plusieurs mouvements antérieurs, apparus lors des tentatives successives pour délivrer l'Est du joug de Pôle. Malgré la difficulté de la tâche et les tensions internes, la ligue parvint à organiser la grande révolte et la nuit de Taamish puis, plus difficile encore, à structurer l'Hégémone naissant.

Une fois la révolution en marche, beaucoup de résistants se contentèrent de leurs victoires, et organisèrent la vie de la nouvelle nation. Ils créèrent les premières instances politiques, mirent sur pied le conseil, et remplacèrent vite les outils administratifs dérigions par leurs propres versions.

Mais certains héros de la résistance, des grands noms, de courageux soldats ou des orateurs particulièrement retors, refusèrent de rentrer dans le rang. Couverts de gloire, soutenus par de nombreuses factions, capables – surtout – de soulever les foules contre leurs ennemis, ils voulurent tirer le maximum de la situation. L'appareil d'état nouveau-né, encore instable et menacé par une possible riposte du Centre, ne put s'opposer à ce coup de force. Les héros vorhs trouvèrent alors tout naturel de remplacer la noblesse qu'ils avaient chassé – immonde et décadente – par une nouvelle noblesse – eux-mêmes – pourvue de privilèges très semblables, mais « incarnant la grandeur révolutionnaire et la gloire de l'Est triomphant ».

Le rapport à la terre

Dans l'Hégémone, la terre – entendez par là le terrain exploitable et les ressources qui en sont issues – appartient à l'état. Le principe de l'impôt vorozion repose sur une notion de loyer, chacun payant en fonction de l'espace qu'il occupe, de sa position et des richesses qu'il tire de ses propriétés. Notez d'ailleurs que ces propriétés sont très relatives, puisque dans l'Hégémone, même un terrain « acheté » par un lointain ancêtre dépend en réalité d'un bail renouvelé tacitement par l'état au moment des perceptions d'impôts.

Les nobles sont les seules personnes physiques pouvant légalement posséder une terre, indépendamment de l'état. C'est la définition même de la noblesse. Un noble est une personne possédant – réellement – un territoire au sein de l'Hégémone, ne payant pas l'impôt sur cette terre, et pouvant la transmettre à sa descendance. Si vous répondez à cette définition, vous êtes un noble vorh et tous les privilèges périphériques de ce statut vous sont dus.

* Nom inspiré des chefs de guerre d'un vieux peuple de l'Est, voir le Chagar Enchaîné n° 04.

LES TITRES DE NOBLESSE

A Pôle on se contente d'être noble et la structure des familles est faite de finesses et de secrets. Dans l'Hégémone, les choses sont bien différentes, et l'amour des titres et des codes a fait apparaître une hiérarchie complexe.

Les CONSULI sont les chefs des familles nobles. La liste des familles vorhes a été fixée à la création de l'Hégémone, et il y a un CONSULI par famille. Le porteur du titre le transmet à sa mort à l'héritier de son choix, choisi parmi ses NOVESTI. Si aucun héritier n'est désigné, c'est le /la premier(e) né(e).

Les PRAESTERI sont les nobles de second rang, ayant reçu des terres – et donc leur titre – d'un CONSULI. Ils forment le gros de la noblesse vorhe, gérant leurs terres, régnant depuis leur manoir ou leur château sur leur petite région, ou siégeant au Conseil pour faire avancer les projets de leur faction.

Les TAERSIS sont les nobles par alliance, époux ou épouses d'un PRAESTERI en titre. Possédant légalement des terres, puisque leur époux les possède, ils portent un titre différent afin que la hiérarchie soit bien apparente pour tous. Même si le titre est aussi vieux que l'Hégémone, il reste des gens qui vivent mal cette distinction, et font tout pour obtenir des terres en leur nom propre afin de devenir eux aussi des PRAESTERI sans devoir attendre le décès de leur époux / épouse.

On appelle NOVESTI les enfants de nobles, quel que soient les titres des parents. Même si ce ne sont techniquement pas des nobles – puisqu'ils ne possèdent pas de terres – ils portent un titre afin de se distinguer du commun.

Enfin, les EXETAER sont une catégorie de nobles bien à part. Il s'agit de personnes ayant reçu un manoir en récompense d'un service rendu à un CONSULI ou à un PRAESTERI. Les nobles de haut rang peuvent accorder à un citoyen la propriété d'un manoir situé sur leurs terres. Ce manoir, souvent accompagné d'une ferme et de quelques champs, ne donne qu'un titre de noblesse mineur, mais pour beaucoup de vorozions, c'est un accomplissement majeur. Le titre n'est transmissible qu'à un seul enfant, et si la famille s'éteint, le noble donateur récupère le manoir et ses dépendances.

Successions et lignées

Pour être noble, il faut posséder un territoire dans l'Hégémone. La surface minimum de ce territoire est de 20 000 hectares. Pour donner un titre – et le statut de noble – à un de ses enfants, un noble vorh doit donc lui céder une partie de ses terres de son vivant.

L'immense majorité de ces terres nobles se trouvent dans le nord-est de l'Hégémone, essentiellement dans le Vornay, l'Hadzac et la Vorène. Ce sont des territoires ruraux, moins densément peuplés et moins organisés que le reste des terres de l'Hégémone. On y trouve moins de routes et de « grands travaux » tels que ponts ou barrages, les nobles tenant les légistes à l'écart. En général, le chef de famille occupe une position centrale et gère le cœur de sa petite région. Sur les bords de son domaine, ses fils et filles possèdent leurs propres domaines, bien moins importants, donnés par le chef de famille. Les terres sont exploitées par des citoyens libres, dont la situation est tout à fait comparable à celles du reste de la population vorozione. Ils payent simplement leurs impôts à la famille locale plutôt qu'à l'état, puisqu'ils exploitent et profitent de sa terre et non de celle de l'Hégémone. Certaines familles puissantes font bénéficier « leur population » de leur bonne fortune, réduisant les impôts, payant de nouvelles routes, améliorant l'ordinaire. D'autres pressent au contraire les habitants comme des citrons, les harassant d'impôts, de charges ou d'amendes.

Influence

Rappelez-vous que les places au Conseil sont réparties à égalité entre les légistes, les citoyens et les nobles. Si les Vorhs sont loin de représenter un tiers de la population de l'Hégémone, ils disposent bien d'un tiers du pouvoir politique. Et si les familles sont prêtes à tout pour se disputer un lopin de terre, négocier un mariage avantageux ou récupérer une bonne place pour le petit dernier, elles peuvent être redoutables et unies face à une mesure qui leur déplaît en tant que classe. La noblesse partage donc son temps entre deux grands chantiers : la gestion de ses terres et la négociation de son influence au Conseil.

Politiquement, l'immense majorité de la noblesse est conservatrice, travaillant essentiellement à la préservation de ses privilèges et à l'accroissement de ses possessions. Il faut dire que pour agrandir sa famille et son influence, il faut pouvoir transmettre des terres à ses enfants. Sans cela, pas de titre de noblesse et pas d'influence. C'est aussi ce qui motive de terribles guerres secrètes au sujet des mariages, des alliances et des votes au Conseil. Et je ne vous parle même pas des assassinats au sein même des familles pour écarter un prétendant à un lopin de terre convoité.

La guerre

Lors de la formation de l'Hégémone, une partie des terres fut accaparée par la noblesse en formation. Surnommées « provinces de trophée », ces terres furent réparties entre les familles pour constituer la dot des premiers titres de noblesse. Légèrement surestimé, la superficie originale des trophées devait permettre à la noblesse de s'étendre tranquillement, et de transmettre ses titres à ses enfants.

Malheureusement, un peu plus de trois siècles après, les trophées se sont fragmentés, et il devient dur pour certaines grandes familles de trouver des terres à donner à une fratrie trop nombreuse. Et comme il est difficile – et peu productif – de devoir choisir entre ses propres enfants, il faut bien trouver des terres fraîches. C'est précisément à cela que sert la guerre. De nouveaux exploits accomplis par la chevalerie, des conquêtes sous la direction d'officiers nobles, justifient la création de nouvelles provinces de trophées. Ainsi, lorsque la légion « libère » une nouvelle région impériale ou conquiert un secteur alweg, la noblesse reçoit une partie des terres, choisies par les légistes et validées par un vote du Conseil.

La vie militaire est d'ailleurs un environnement où les nobles se retrouvent souvent à frayer avec les légistes. Soumis au même régime que les autres légionnaires, ils sont soumis aux décisions des légistes de la légion. On ne s'étonnera donc pas que de nombreux fils cadets de la noblesse se retrouvent à étudier pour devenir légistes. Formés par des écoles d'excellence, ils deviennent des éléments d'élite, mais travaillent autant au service de leur famille qu'à la grandeur de l'Hégémone. Notez que si la vocation légiste est venue à la jeunesse vorhe en lien avec l'armée, ce n'est plus le seul domaine où elle est utile, et de loin.

Ce besoin permanent de s'étendre fait des nobles les premiers partisans de la guerre. Elle seule assure de nouveaux trophées et de nouvelles richesses à exploiter. Ils penchent donc, majoritairement, du côté du parti belliciste. Avouons que cela reste assez logique, puisque la noblesse est supposée incarner le rêve hégémonique. Qu'ils veuillent étendre la liberté et la stabilité vorozione à l'ensemble du continent reste tout à fait louable. Que cela corresponde aussi à leurs intérêts immédiats est juste un bonus inespéré. On ne va pas leur en vouloir pour ça...

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

GUIDE DE CONVERSION CLASSIC → MÉTAL

Les systèmes de *Bloodlust Classic* et *Bloodlust Métal* sont très différents. Pendant longtemps nous avons cru qu'il ne serait pas évident de faire un guide de conversion entre les deux systèmes. Mais à force de voir revenir la question, deux neurones ont fini par se toucher.

Ne vous attendez pas à un moyen précis et automatique de transformer un PNJ de l'édition Classic en un figurant prêt à l'emploi pour Métal. Il va falloir vous faire un peu transpirer les neurones. C'est pour cela que ceci n'est qu'un guide.

LES FIGURANTS

Dans le système Métal un figurant est défini par son descriptif, ses scores, ses traits (spécialités et extras) et ses désirs.

Descriptif - Choisissez le descriptif du figurant en fonction de son peuple, de son métier et de son rôle dans le scénario.

Scores - Faites la somme des six compétences les plus élevées du PNJ. Ce score permet d'estimer les valeurs du figurant, en suivant le tableau suivant.

Total %	Valeur	Standard	Spécialité	Extra
90 et moins	1	2	3	4
95-110	1	3	4	5
115-160	2	4	6	8
165-215	2	5	7	9
220-275	3	6	8	10
280-345	3	7	10	12
350-420	4	7	11	13
425-495	4	8	12	15
500-575	5	8	13	17
580 et plus	5	9	14	20

Traits - Donnez au figurant des spécialités (3 à 6), puis des extras (1 à 4).

Voici trois pistes pour les choisir :

- Regardez les trois ou quatre compétences les plus élevées du PNJ. Choisissez des traits correspondants à ces compétences. Ce peut être le même terme (Équitation par exemple) ou quelque chose de plus précis ou plus parlant (« Impitoyable en affaires » pour un PNJ ayant 65% en Marchandage)

- Choisissez des traits en lien avec le background du PNJ

- Laissez jouer votre imagination pour donner un peu plus de profondeur et de diversité au figurant.

Désirs - Dans Métal un figurant ou un personnage répartit 12 points entre ses cinq désirs. Dans Bloodlust Classic chaque peuple n'a pas le même nombre de points de désirs. Comme, de surcroît, les cinq désirs sont différents entre les deux éditions, il est vraiment ardu de définir une méthode de transfert. La meilleure méthode à suivre est de simplement répartir 12 points entre les cinq désirs de Métal en essayant de rester cohérent avec ceux de Bloodlust Classic.

Exemple - Stol ab'al Nernjial isn Lehuna (Stol Nern, Poussière d'ange, page 35)*

Chef de grande famille Bathras honorable 4/8

Spécialité - 12 : Athlète complet, Habitué aux coups tordus, Négociateur charismatique

Extra - 15 : Duelliste, Politique et commerce de la Nation

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 4, Ri 2, Vi 2

* Le changement de nom est fait pour mieux coller aux noms batranobans utilisés dans l'édition Métal.

N°10 - 14 AOÛT 2013

Dix numéros. Franchement, on n'y croyait pas plus que vous. Alors que l'équipe est au taquet pour l'écriture de Silences (10% du temps), les tests de scénarios (15%) et la recherche d'excuses originales pour le prochain retard de l'écran (75%), le Chagar continue son petit chemin, tranquillement.

Alors merci pour vos retours, aussi bien sur le forum de John Doe que directement lors de nos rencontres.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



ARMES-DIEUX

Pour traduire une Arme-Dieu, le plus simple est de prendre le total de points de l'Arme dans Bloodlust Classic et de l'utiliser pour créer l'Arme en suivant les règles de l'édition Métal.

Composition

Si l'Arme a un pouvoir exotique de composition cela vous indique quelle composition donner à votre Arme. Dans le cas contraire vous pouvez choisir fer, acier ou acier irisé. Vous pouvez éventuellement donner une composition plus inhabituelle si ça colle bien avec l'Arme.

Bonus

Choisissez le bonus de combat en fonction du nombre de pouvoirs modifiant les compétences de combat.

Choisissez le bonus de rupture en fonction des pouvoirs permettant d'augmenter le bonus d'armure de l'Arme.

Note : Quand on dit « choisissez » cela ne veut pas dire que vous avez le bonus gratuitement. On vous voit venir. Non, il faut payer, bien évidemment.

Pouvoirs et Aspects

Reprenez les pouvoirs qui existent dans les deux éditions. Vous n'êtes pas obligé de reprendre tous les pouvoirs si l'Arme-Dieu avait une longue liste de pouvoirs sans cohérence d'ensemble.

Choisissez des Aspects en fonction des pouvoirs secondaires et des modificateurs de caractéristiques.

Motivations

Choisissez 3 à 5 motivations en fonction de la personnalité de l'Arme et des modificateurs de désirs puis répartissez 10 points.

Exemple - Quicksilver (Poussière d'ange page 35)

Arme Majeure - Puissance 3 (223)

Fleuret (7) en Mercure (20)

Menace 0 - Couverture 1

Bonus

Combat +2 (20)

Rupture +3 (20)

Aspects

Légère 2 (a)

Maniable 1 (a)

Précis 1 (a)

Botte secrète complexe 4 (21)

Sens du combat 3 (11)

Trouver les points faibles 2 (6)

Pouvoirs

Aspect critique : Botte secrète complexe 3 (22)

Aura d'invulnérabilité 2 (12)

Réflexes surhumains 4 (42)

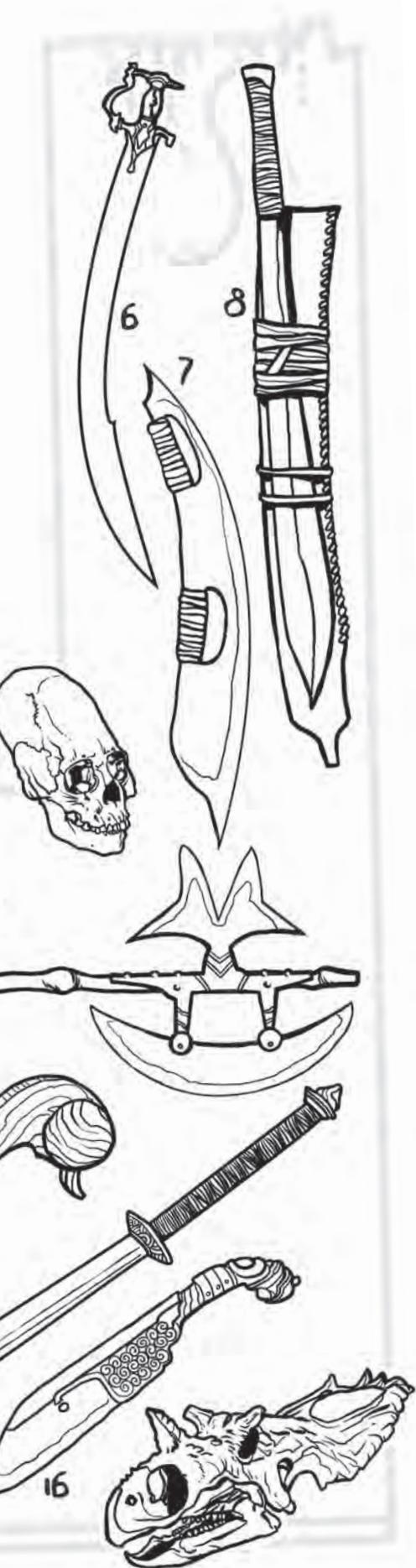
Vitesse surhumaine 4 (42)

Motivations

Se construire une réputation glorieuse 4

Trouver des adversaires dignes d'elle 4

En mettre plein la vue 2



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

CONVERSATIONS MÉTALLIQUES

Dans le livre de base de *Bloodlust Édition Métal*, le haut de la page 72 est consacré à la communication télépathique entre les Armes-Dieux. Ce sujet a soulevé, à plusieurs reprises, des questions ; en particulier sur la manière dont sont gérées les discussions restreintes. Voici donc quelques explications complémentaires sur le fonctionnement des conversations entre Armes-Dieux.

LES MÉCANISMES DE BASE

L'idéal, avant de commencer la lecture de cet article, serait de rejeter un oeil à la page 72 de *Métal*. Voici tout de même un résumé rapide des éléments fondamentaux de la communication entre Armes :

- Une Arme-Dieu est capable d'émettre des messages télépathiques verbaux qui ont une portée de 50 mètres.
- La « voix mentale » d'une Arme-Dieu est unique et reconnaissable. Elle constitue la signature mentale de l'Arme et ne peut pas être masquée ou modifiée. Une Arme peut mentir sur son nom, sa localisation, sa nature, mais ne peut jamais changer de signature.
- Quand une Arme-Dieu entend un message télépathique, elle ne dispose d'aucune autre information que le contenu du message, la signature de l'Arme qui parle et la puissance ressentie (cf. page 306 pour ce point).
- Il suffit à une Arme-Dieu d'entendre une fois la signature d'une autre Arme pour toujours la reconnaître.

MESSAGE PUBLIC

Il s'agit du mode de communication de base. L'Arme-Dieu s'exprime mentalement « à voix haute ». Toutes les Armes présentes à moins de 50 mètres entendent le message.

La communication entre les Armes étant uniquement verbale, il est impossible de savoir où se trouve précisément l'Arme-Dieu qui parle, ou d'avoir la moindre idée de ce à quoi elle ressemble. C'est exactement comme si vous aviez une radio allumée et que vous receviez un message. Vous entendez la voix, mais rien ne vous permet d'en savoir plus sur la personne qui parle, à moins de lui demander.

Il est tout à fait possible de parler dans le vide. Si aucune Arme n'est à portée personne n'entendra le message. Et si l'Arme ne reçoit aucune réponse, elle ne peut pas savoir si elle est seule ou entourée d'ennemis ou – pire – de malpolis.

Prenons un exemple :

Albaſter, Killjoy et Krupnik participent à une petite soirée mondaine à Glassud. Un nouveau porteur d'Arme arrive à la réception. Son Arme lance un message public : « Bonsoir à tous, je suis Siniſter. Moi et mon Porteur sommes là pour affaires ».

Ce message est une façon de se présenter et de solliciter une réponse. Albaſter, Killjoy et Krupnik entendent le message, ainsi que Zarzace qui passait dans une rue voisine avec son Porteur.

Les quatre Armes connaissent maintenant la signature de Siniſter et connaissent le nom que l'Arme se donne. La prochaine fois qu'elles entendront un message de Siniſter, elles reconnaîtront la signature et se souviendront de son nom.

Albaſter répond par un message public. « Je suis Albaſter, épée d'os de mon état et je suis portée par la noveſti Sylwia Primaere, la petite brune en robe bleu ». Toutes les Armes présentes connaissent maintenant la signature d'Albaſter. Elles savent aussi à quoi elle ressemble et où elles vont pouvoir la trouver, à moins qu'Albaſter ait menti.

Krupnik répond par un message public « Salut Siniſter. Amène-toi du côté du buffet, il y a un putain de bon vin rouge de Modaine. Une tuerie ». Les Armes présentent connaissent maintenant la signature de Krupnik mais ne savent ni son nom, ni son aspect ou celui de son Porteur ou même l'endroit où il se trouve. On peut quand même parler qu'il est près du buffet.

N°11 - 28 AOÛT 2013

Alors que la rentrée approche et que l'écran du meneur part chez l'imprimeur, l'équipe sort doucement de sa torpeur estivale.

Ouais, non, même pas en fait. Nous sommes tous en état grave de manque de sommeil, les paupières lourdes et l'air con. C'est même un miracle si je trouve l'énergie de mettre en page ce Chagar Enchaîné, que François a rédigé dans un quasi-coma.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



Nouvelles limitations :

VOIX FLAGRANTE - MAJEURE

La voix mentale de l'Arme-Dieu a des intonations qui attirent l'attention des autres. Qui les attirent même beaucoup trop. Toute Arme qui entend sa voix mentale à moins de (score x 10) mètres est consciente de la direction dans laquelle elle se trouve.

Si un interlocuteur est en vue du porteur de l'Arme – dans la limite des (score x 10) mètres – il l'identifie immédiatement comme tel, sans pour autant identifier l'Arme elle-même.

GROSSIÈRETÉ COMPULSIVE - MAJEURE OU MINEURE

L'Arme ne peut pas s'empêcher de lâcher des insanités et des jurons. Elle souffre d'un syndrome de Gilles de la Tourette en mode divin. *Bite.*

Cette limitation fonctionne comme une faille et peut faire perdre des dés lors de tests de diplomatie avec d'autres Armes-Dieux. *Bite couilles.*

Pour les Armes dotées d'une Voix ou d'une Bouche, le problème est plus grave car elles sont capables de lancer les pires grossièretés à voix haute. Je vous laisse imaginer l'effet que ça peut avoir quand on traite un capitaine mercenaire de gros phacochère sodomite (et encore, là c'est la version polie). *Nichons bite.*

Cette limitation est considérée comme « majeure » pour les Armes avec une Voix ou une Bouche et « mineure » pour les autres. *Marketing.*

Killjoy et Zarzace ne répondent pas. Le premier veut rester incognito et le second n'en a rien à faire, il ne fait que passer par là. Personne ne saura jamais que Zarzace était à portée et Siniſter va penser qu'il n'y a que deux Armes à la soirée. Comme il est parano, il se doute qu'il peut y en avoir plus.

Si Siniſter, Albaſter et Krupnik se mettent à discuter par des messages publics Killjoy va pouvoir suivre la conversation en toute discrétion.

MESSAGE PRIVÉ

Une Arme qui connaît la signature d'une autre peut lui adresser un message privé qui ne sera entendu que par elle, du moment qu'elle est à moins de 50 mètres, bien évidemment. En l'absence de réponse, l'Arme qui a lancé le message ne sait pas si le destinataire est hors de portée ou ne souhaite pas lui répondre.

Un message privé peut être envoyé à plusieurs Armes à la fois, sans limite de nombre. C'est ainsi que des groupes d'Armes-Dieux peuvent discuter entre elles sans craindre de se faire espionner par une autre Arme à portée.

Comme il faut obligatoirement connaître la signature d'une Arme pour lui envoyer un message privé, une Arme ne peut s'adresser de cette manière à une autre Arme avant de l'avoir entendu parler. Avoir une conversation privée entre Armes-Dieux, c'est un peu comme se passer un coup de téléphone : si on n'a pas le numéro de son interlocuteur, ça ne marche pas.

Reprenons notre exemple précédent :

S'ils sympathisent lors de la soirée, Siniſter, Albaſter et Krupnik vont sûrement utiliser des messages privés « à 3 » plutôt que continuer à hurler à tout vent. Killjoy ne pourra donc plus suivre la conversation.

Siniſter pourrait envoyer un message privé à Albaſter et Krupnik, mais pas à Killjoy qui ne s'est pas manifesté.

Killjoy lui, peut envoyer un message privé à Siniſter, Albaſter et Krupnik, puisqu'il les a toutes entendues parler.

LA NSA ? CONNAIS PAS !

Les communications privées entre Armes ne peuvent pas être interceptées. Aucun pouvoir connu ne permet de faire cela. Quand une Arme-Dieu adresse un message privé à l'une de ses consœurs, elle a la certitude que cette conversation est sûre.

Et là, bande de pénibles, vous êtes tous en train de vous dire « oui mais... est ce que c'est possible, est ce que je peux avoir un pouvoir qui fait ça ? ».

Un pouvoir de ce genre représenterait un tel avantage dans l'univers de *Blooduſt* qu'il attirerait fatalement l'attention d'Armes-Dieux puissantes ou de fusionnés. Ces gens-là voudraient obtenir le contrôle d'une telle source d'information, ou au contraire s'assurer que ce pouvoir ne leur nuira pas. D'une manière ou d'une autre, ça ne serait pas très agréable pour l'Arme possédant ce pouvoir exotique.

INFLUENCE DE CERTAINS POUVOIRS

Bouche et Voix

La voix « physique » d'une Arme-Dieu ayant un de ces pouvoirs est différente de sa voix « mentale » ; autrement dit, elle ne véhicule pas sa signature.

Il arrive même qu'une Arme avec le pouvoir de Voix essaie de jouer les ventriloques pour plonger un humain ou une autre Arme dans l'embarras. C'est que ça peut être taquin une Arme qui s'ennuie ...

Communication longue distance

Ce pouvoir permet d'accroître la portée de communication de l'Arme de manière importante, entre 200 et 500 mètres.

Cela signifie que l'Arme entend toutes les communications publiques et les messages privés qui lui sont destinés, s'ils sont émis dans les limites de sa portée à elle, et qu'elle peut envoyer un message, public ou privé, jusqu'à cette portée.

L'Arme peut choisir de limiter sa portée à 50 mètres lorsqu'elle envoie un message. Elle sait aussi faire la différence entre un message qui est émis à moins de 50 mètres et ceux qu'elle entend grâce à son pouvoir de communication longue distance.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°12 - 11 SEPTEMBRE 2013

Dans le livre de base de Bloodlust Métal, nous avons essayé de tasser un maximum d'éléments de vie courante de Tanæphis. La géopolitique et les grands secrets d'un monde peuvent aider le meneur à concevoir une campagne, mais les aspects culturels sont essentiels pour que les joueurs s'immergent dans un monde différent du leur. Et plus que les grandes idéologies ou les différences culturelles lourdes, ce sont les petites choses, les anecdotes et les détails qu'on finit par retenir le mieux.

Voici donc le premier d'une série d'articles sur des détails annexes, secondaires mais pas insignifiants, destinés à creuser la vie courante des tanaphéens de tout poil. Il s'intéressera aux sports populaires des diverses ethnies. Suivront des articles sur les alcools locaux, puis les grandes fêtes de chaque nation et région. N'hésitez pas à nous proposer vos idées d'articles dans ce genre sur le forum.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Christophe Swal



LES SPORTS POPULAIRES DU CONTINENT

Pour commencer, entendons-nous sur la notion de sport populaire. Nous parlerons ici des sports susceptibles d'intéresser une majorité de la population, de soulever des foules ou au moins de motiver une fête de village, un tournoi... en bref, une scène où impliquer vos joueurs ou un joli décor pour un scénario. On parlera donc essentiellement de sports collectifs, ou au moins se pratiquant en petit groupe, et susceptibles de provoquer un peu de spectacle ou d'attirer les aficionados. Les purs sports individuels – tels que l'athlétisme – sont de toute façon assez peu présents. Le monde de Tanæphis n'en est pas encore à un niveau de civilisation où les gens ont du temps à perdre sur ce genre de futilité. Quant à l'excuse de « santé », elle n'existe pour ainsi dire pas, l'obésité n'étant un problème que pour de rares nobles, seigneurs ou guildiens.

LES DÉRIGIONS

On l'a déjà dit, le sport-roi de Pôle est *le combat d'arène*. On se passionne pour les compétitions ponctuelles, pour les grands tournois, pour les matchs entre arènes ou écuries de gladiateurs. Ils existent près de quinze ligues de divers niveaux, parfois mêlées, et les combattants peuvent changer d'arènes, d'écuries, de ligues ou de spécialité trois fois dans une saison. Quand vous évoquez les arènes, pensez au foot moderne, à ses ligues, à ses magouilles et à la frénésie des supporters, et vous serez toujours dans le ton.

Depuis une vingtaine d'années, *les combats de chiens* ont gagné en popularité. Très proches des principes de l'arène, ils apportent quelques avantages évidents. Pour commencer, les combats se font dans une ambiance plus intime – arrière-salles de troquets, courettes des bas quartiers, rues sordides – et on est bien plus proche de l'action. Les spectateurs les plus veinards repartent même avec de belles éclaboussures de sang sur leurs tuniques, signe d'une soirée animée. Et s'il est difficile de s'impliquer dans la vie des arènes ou d'investir dans un gladiateur, il est aisé d'acheter un chiot quelconque ou de négocier la saillie d'un champion. Un peu de dressage improvisé, et vous rejoignez le petit monde de l'arène artisanale – ou le club des manchots qui n'ont pas su tenir leur petit prodige.

Dans la plèbe, *la claque* est une valeur sûre. Sorte de foot de rue, elle peut se pratiquer dans n'importe quel quartier, pour peu qu'on puisse utiliser une rue pas trop large, bien pourvue en obstacle et disposant de porches ou de portes hautes matérialisant les buts. Il y a peu de règles, l'objectif étant simplement de frapper l'embut adverse un maximum de fois dans un temps donné. Il n'y a ni touche ni sortie de terrain, puisqu'on peut utiliser toutes les surfaces de la rue pour effectuer des rebonds et des ricochets aussi violents qu'imprévisibles. Seule limite : si une équipe envoie la balle dans une habitation par une fenêtre ou la perd par-dessus un mur, elle est aussitôt vaincue. Le nom du jeu vient du son que produit la balle de cuir gonflée en frappant les « surfaces de jeu » ou les passants surpris.

Enfin, *la paumèle* est un sport un peu désuet mais encore pratiqué par une communauté conséquente. Elle consiste à lancer une balle de bois léger, gainé de cuir, contre un mur, en essayant de provoquer des rebonds vifs et précis. L'adversaire doit alors rattraper la balle et la renvoyer. Rater la balle ou être frappé par elle fait perdre des points ; frapper son adversaire après un rebond ou réussir certaines figures en fait gagner. On trouve des salles de paumèle dans de nombreux quartiers, mais aussi dans les palais de la noblesse.

LES GADHARS

Tiens, pour une fois, voici une belle généralité concernant les jungles – ce n'est pas si souvent. Les Gadhars se fichent des sports-spectacles comme de leur première baie de sif. Ce n'est pas qu'ils n'aiment pas s'amuser, ni qu'ils soient incapables de se conformer à des règles communes. Non, le vrai souci, c'est qu'ils ont autre chose à foutre. Dans les jungles, les conditions de vie sont telles qu'il est presque impossible de gâcher du temps pour la pratique régulière d'un sport, et pire encore pour être simplement spectateur.

S'ils ne s'intéressent pas trop au sport comme spectacle, les Gadhars jouent tout de même. Cela permet d'occuper les temps creux, les moments d'attente, les jours de pluie où la chasse et les travaux sont compromis. Ce sont généralement des sports collectifs, calibrés pour permettre à un maximum de gens de participer. Le sport prenant relativement peu d'espace dans la vie des Gadhars, il n'y a pas de sport « vedette » susceptible de passionner les gens. Les tribus changent donc souvent de jeu, selon les idées des uns et des autres, les tribus croisées ou les voyageurs de passage.

LES BATRANOBANS

Comme chez les dérignons, *le combat d'arène* est un sport répandu dans l'ouest, mais avec une image bien différente. Alors qu'à Pôle l'arène est un lieu de mélange est de convivialité, elle est considérée comme vulgaire et plébéienne dans l'ouest. On ne trouve donc pas de grandes lices luxueuses, mais surtout des spectacles de rues ou des arènes d'extérieurs. Le petit peuple vient là pour assister à des affrontements brutaux opposant essentiellement des esclaves. L'ambiance autour des combats est à la détente et au défoulement, pleine de testostérone et de ferveur populaire, et aucun « Ab' » digne de sa particule ne s'approchera de ce genre de spectacle.

Pour les connaisseurs et les gens bien nés, *les duels d'escrime* sont plus indiqués. Les duellistes sont des professionnels ou des dilettantes doués, formés et coachés par de véritables maîtres d'armes. Les duels sont soigneusement encadrés, les conditions de chaque affrontement négociés, et l'étiquette et aussi importante ici que le talent martial. La noblesse assiste à ces duels comme à des pièces de théâtre, se passionnant autant pour le combat que pour le décorum. Cela n'empêche pas les paris, les intrigues et les tricheries, tant qu'on reste dans la discrétion, le feutré et la veulerie. Autant vous dire que les épiciers y trouvent aussi leur compte, et que certains combats sont de jolies démonstrations des derniers épices de combat mis au point.

Les combats de chameaux sont un sport où tout le monde se retrouve, les puissants comme le petit peuple. Souvent organisés aux abords des villes par des forains ou des groupes de Tareks, ces combats sont l'occasion de fêtes ou de marchés, ce qui permet d'allier au combat le plaisir simple du commerce ; précisément le genre de mélange dont raffolent les batranobans. En sus, les combats de chameaux présentent une certaine variété. On peut trouver des combats calmes, ressemblant à de la lutte presque toute l'année, ou des combats plus brutaux, plus féroces, lors des périodes de chaleurs où les males chauffés à blanc se disputent les faveurs d'une femelle-trophée. Et si cela ne suffit pas, l'aide de quelques épices permet de profiter du spectacle de deux bourrins d'une tonne chacun, camés jusqu'aux naseaux, se lattant à coups de pattes, de cous et de bosses. Raffiné je vous dis...

Trop léger pour la baston, le cousin à une bosse se distingue lors des *courses de dromadaires*. Il ne s'agit pas d'une simple épreuve de vitesse, mais d'un véritable affrontement entre les cavaliers, où tous les coups sont permis. Les courses classiques ont lieu le long des remparts des villes, ou dans de larges arènes en plein air. L'important, c'est que les spectateurs puissent avoir un bon point de vue sur les accélérations, les virages complexes – pour les connaisseurs – mais aussi les gamelles et les coups de cravaches dans la gueule – pour le tout-venant. Certaines grandes villes organisent aussi des « courses d'intérieur », qui se déroulent dans les rues même de la cité. Les spectateurs se massent alors sur les toits, et les quartiers se battent pour définir le parcours, mettre en avant une rue ou une place, et récupérer la crème des visiteurs.

Les bordures

Les régions secondaires de la Nation – Renâcles et Hélès – pratiquent aussi ces sports, quoique souvent dans des versions moins spectaculaires ou moins organisées. Vous voyez la différence entre le Tiercé de Longchamp et la course de canassons de la kermesse de Bure-sur-yvette ? Ben voilà. Pareil. Pour compenser, chacune de ces régions met en avant une ou deux spécialités locales.

Dans l'Hélès, ce sont *les combats d'animaux* qui ont la côte. Combat de chiens, de fauves, de rongeurs, d'oiseaux de proie, de serpents et j'en passe. S'il y a moyen de dresser une bête à se battre ou de l'enfermer dans une fosse avec un congénère ou une meute de trucs plus petits, il y aura des gens pour regarder. Plus important, il y aura des gens qui paieront pour ça, et d'autres qui parieront. Bizarrement, il y a peu de combats entre hommes et bêtes, si ce n'est *la furie*. Il s'agit d'un combat opposant un homme armé d'une lance courte à un buffle rouge. Ces bêtes de la côte du sud sont normalement de paisibles herbivores, avec juste un léger défaut : ils détestent les hommes. Et quand je dis « déteste », il s'agit d'une haine instinctive, brutale et agressive. Le genre « moi vois, moi charge », pas rassurant avec une bête d'une tonne, un mètre quatre-vingt de haut, portant des cornes effilées de soixante centimètres chacune. Lors de la furie, les combattants se succèdent face à un grand mâle capturé pour l'occasion. Ceux qui tiennent le plus longtemps dans l'enclos sans se faire déchiqueter sont acclamés par la foule. Les vivats – et les récompenses – dépendent surtout des risques pris, des blessures infligées et des figures effectuées. Lorsque le buffle a reçu quelques blessures marquées, un combattant émérite entre dans l'arène, affronte la bête dans un combat rapproché et procède à la mise à mort. Enfin disons que c'est ce qui se passe dans presque trois-quart des cas.

Dans les Renâcles, les habitants ne sont pas d'un naturel très joueur. Entre la vie près des forêts, les impôts des familles et la bonne ambiance générale, les renâclés ont d'autres soucis en tête. Le seul « amusement » local qui vaille la peine d'être cité et *la chasse à l'homme*. Lors de certaines fêtes, pour les grands événements de la vie locale, la communauté achète un esclave ou choisit un prisonnier de droit commun. Le malheureux reçoit une jolie tenue rouge, une paire de chausses, et une heure d'avance. Puis tout le village se lance à sa poursuite, chasseurs et chiens en tête. C'est festif, animé, et tout le monde peut participer. Un bon moyen de renouer les liens entre générations et de croiser ses voisins. Notez qu'à l'occasion, un voyageur un peu casse-pied peu très bien finir en invité vedette de la chasse. L'honnêteté n'est pas non plus une préoccupation essentielle dans le secteur.

Dans la seconde partie de l'article, nous parlerons des sports vedettes chez les Vorozions, les Piorads et les Thunks. Par contre, nous ne parlerons pas des sekekers, et voici pourquoi.

Les Sekekers

Chez les furies, la vigilance permanente et la lutte pour la survie ne laissent aucune seconde pour des futilités comme le sport. Même si une recrue « joue » pendant sa jeunesse, c'est à des jeux conçus pour l'entraînement et la formation guerrière. Une fois devenue une vraie Sekeker, elle oublie ces jeux comme une Vorozione oublie ses poupées.

L'instinct de compétition resurgit tout de même parfois, en particulier avant les assauts, où les filles adorent lancer des défis concernant le nombre d'officiers tués ou la valeur des prises de chacune. Lors des raids sur les villages, le nombre d'enlèvements et la qualité des victimes peut aussi être le sujet de paris. Mais même là, jamais une Sekeker ne fera passer un pari avant la réussite de la mission ou la sécurité de ses sœurs.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°13 - 25 SEPTEMBRE 2013

Le Mois des Conquêtes n°1 et l'écran qui l'accompagne sont terminés et l'impression est en cours. Le livret, au final, fera 108 pages.

Nous avons tassé là tout ce que nous n'avions pas pu mettre dans *Métal*. Puis nous avons ajouté quelques bonus et des aides de jeux que vous aviez demandé après la sortie du jeu.

Au final, nous sommes parvenus à mettre tout ce que nous voulions dans le premier numéro, à part un petit article, qui parle de la manière dont une Arme choisit ses Porteurs. Même s'il n'était pas essentiel, il donne quelques pistes amusantes et des éclairages sur le monde de Bloodlust, alors le voici...

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par LG.



CHOISIR SON PORTEUR

Les hommes ont des opinions sur tout. Les gens du commun ont des avis sur les Porteurs, les nations les unes sur les autres, et les Porteurs sur presque tout le monde. Mais bizarrement, les gens ne réalisent pas que les Armes aussi ont des préférences et des manies. Par exemple, elles ont toutes une façon bien personnelle de choisir leurs Porteurs. Voici quelques pistes et anecdotes concernant ce sujet, afin de vous montrer que les Armes ne sont ni uniformes ni simplistes, et qu'il serait dommage de les présenter ainsi.

LES BESOINS D'UNE ARME

Quand une Arme-Dieu choisit un Porteur elle le fait à partir de quelques éléments essentiels : Ses motivations, ses buts à court ou long terme et les opportunités locales. Même si les circonstances peuvent pousser une Arme à attraper un Porteur de passage - voir l'encadré en page 2 - les vrais Porteurs, ceux qui comptent, sont généralement choisis avec soin.

Les motivations

Une Arme vit et se bat pour ses motivations. Même si elle choisit parfois des combats et des quêtes sans rapport avec elles, ce sont des éléments essentiels. Si elle ne poursuit pas ses motivations, une Arme n'évolue pas, n'avance pas. Aussi choisit-elle souvent un Porteur qui pourra servir ses buts, ou au moins apprendre à s'y conformer.

Ce dernier point est important, car les rapports Armes / Porteurs ressemblent beaucoup à des liaisons amoureuses. Si vous ne parvenez pas à trouver l'amant idéal - et ce n'est jamais facile - la meilleure alternative consiste à en prendre un qui y ressemble, et à le dresser. Oui, vous pouvez employer de jolis termes comme améliorer, changer ou influencer, mais soyons franc, on parle bien de dressage. Et si cela vaut pour les histoires d'amour, imaginez ce que cela donne pour les Armes.

Les buts

Bien sûr, une Arme a aussi des buts. Qu'ils soient à court ou long terme, ils peuvent influencer le choix de ses Porteurs. Une Arme passionnée par le combat d'arène ne sera intéressée que par des gens qu'elle pourra impliquer dans ce jeu. Des athlètes et des guerriers, bien sûr, mais peut-être aussi de talentueux parieurs, des agents ou des fans désireux de se jeter dans le bain. En revanche un souffreteux, un administrateur pacifiste ou une nobliaute dégoûtée par le sang ne seront d'aucun intérêt.

Certains buts sont encore plus limitants : lorsqu'il s'agit de propulser une famille en haut de l'ascenseur sociale ou de contrôler un marché particulier, une Arme pourra être forcée de suivre une lignée particulière de Porteurs, ou même devoir changer de Porteur à un moment précis pour faire avancer ses projets.

Les factions

Les Armes impliquées sérieusement dans une faction se retrouvent avec une limite supplémentaire. En plus de leurs préférences personnelles, elles doivent réfléchir aux intérêts et aux buts de la faction.

Dans quelques cas, la faction peut imposer le peuple ou la nationalité du Porteur (Équerre, Miroirs, Ordre nouveau...). D'autres fois, les activités de la faction nécessiteront des compétences ou des tendances précises : curiosité et bougeotte pour la Route sans fin, psychose lourde pour la Mort carmin ou intérêt pour l'art chez les Joyaux. Pour d'autres, plus secrètes ou paranoïaques, il faudra carrément que la faction approuve le choix du Porteur si l'Arme veut continuer à participer à ses activités les plus importantes.

JE VEUX QU'IL CRÈVE !

Pour une Arme qui s'est lassée de son Porteur, il existe de nombreuses manières de casser l'association.

La plus simple est de demander au Porteur de bien vouloir donner l'Arme à un nouveau candidat. L'Arme se retrouve alors dans les mains d'un nouvel humain. Il suffit de s'éloigner du Porteur précédent de quelques pas pour que le lien se brise, et s'attacher à son nouvel ami. Mais tout cela n'est possible que si le Porteur est d'accord pour "rompre".

Si ce n'est pas le cas, l'Arme va devoir employer les grands moyens.

La solution la plus simple est de demander à des amis de bien vouloir lui rendre service. Dans un groupe de Porteurs, il suffit par exemple à l'Arme de demander à ses "copines" de bien vouloir massacrer le Porteur indésirable. Face à un groupe de Porteurs, souvent pris par surprise et avec une Arme qui lui refuse ses pouvoirs, le malheureux ne fera pas long feu.

S'il n'y a pas d'Arme-Dieu sympa à portée, il reste des solutions amusantes. Voici quelques exemples en vrac :

- Insultez une Arme inconnue mais balaise, sur le thème "Mon porteur va massacrer ton porteur d'une seule main, violer son chagar et vendre sa soeur au marché..."

- Prendre le contrôle du Porteur une seconde suffit pour le faire sauter du haut d'une falaise, d'une muraille ou d'une fenêtre un peu haute.

- De même, un Porteur peut sentir l'Arme s'emparer de lui, puis se voir décapiter un marchand en pleine rue à dix mètres d'une patrouille de milicien.

Vous le voyez, les solutions amusantes ne manquent pas avec un petit effort d'imagination...

Les préférences, simples et basiques

Les Armes, aussi basiques et instinctives qu'elles soient, restent des créatures pensantes et sensibles. Et comme toutes les créatures, elles ont des préférences qui ne s'expliquent pas. Ainsi, certaines Armes préfèrent les porteurs aux porteurs. D'autres aiment les gens jeunes, ou au contraire les gens sûrs d'eux, expérimentés. Là encore, la comparaison avec une relation amoureuse est parfaite. Comme les humains cherchent un profil précis chez leurs partenaires, sans en avoir forcément conscience, les Armes ont des schémas. Elles ont des préférences sans intérêt ni logique, mais qui se retrouvent chez la majorité de leurs Porteurs.

ET SI JE VEUX LE CHANGER ?

Pour beaucoup de gens, l'expression "changer de Porteur" est synonyme de mort. Elle signifie juste trouver un Porteur après la disparition brutale du précédent. Si c'est le cas le plus fréquent, ce n'est pas le seul, et c'est même un cas rarissime chez certaines Armes un peu soigneuses.

Il existe de nombreuses Armes qui négocient avec leurs Porteurs les conditions de leur vie commune et de leur séparation possible. Ces contrats sont généralement simples, donnant-donnant, afin que chacun sache clairement ce qu'il retirera de l'affaire. Le genre « Tu te comportes de telle manière, et en échange je fais ça pour toi ». L'Arme y gagne un Porteur coopératif, impliqué, et qui fait ce qu'on attend de lui sans chouiner. Le Porteur y gagne une Arme sans trop de mauvaises surprises, qui ne le prend pas en traître, et il profite de son surcroît de puissance sans se faire trop de mauvais sang.

Les associations de ce type peuvent être à court terme, l'Arme et le Porteur se séparant un fois le « contrat » accompli. Mais certaines Armes aiment fonctionner ainsi même avec leurs Porteurs au long court. Elles trouvent plus pratique, plus reposant, de négocier les termes de leur vie commune une bonne fois pour toutes, plutôt qu'au jour le jour.

Si les Armes perdent la majorité de leur Porteurs par mort violente, il y en a qui préfèrent les laisser aller une fois une quête ou une tâche accomplie. Certaines le font par goût. Elles aiment multiplier les expériences, plus encore que les autres. Rester plusieurs années en couple n'est pas de leur goût, et elles préfèrent vivre un bon moment avec leur humain, avant de le laisser aller. Il se transforme ainsi en bon souvenir avant de se changer en viande froide. D'autres ne sont simplement pas capables de supporter qu'un humain apprenne à les connaître, et en viennent à leur tenir tête. Quelques unes, simplement, n'aiment pas les gens, et même si elles sont obligées de se trouver des Porteurs pour vivre et bouger, elles les rejettent dès qu'ils s'opposent à elles ou essaient de donner de la voix.

Petit complément de règle

Vous trouverez à la page 309 de *Bloodlust - Métal* les règles concernant l'impact psychologique de la perte d'une Arme. Dans le cas d'une séparation consentie les choses sont moins graves. La faille « Porteur déchu » vaut alors 1 si le personnage est Porteur depuis plus d'un an, plus 1 par tranche de deux années supplémentaires.

PRÉFÉRENCES VERSUS URGENCE

Cet article s'intéresse aux préférences d'une Arme en matière de Porteurs, et au but qu'elle poursuit en prenant tel ou tel humain comme serviteur ou compagnon. À l'évidence, ce genre de préférence ne s'applique pas lorsqu'une Arme agit dans l'urgence. Si elle perd son Porteur lors d'une baston importante, et qu'elle veut absolument gagner - pour aider des amis ou neutraliser une menace par exemple - elle se fichera complètement de qui la ramasse. Du moment que le petit nouveau agit vite et bien, et fait ce qu'on lui demande, pas de soucis. De même, si une Arme est perdue dans un coin paumé, si elle attend un Porteur depuis plusieurs mois ou si elle ignore complètement où elle se trouve en reprenant conscience, elle se moquera bien de qui lui tend la main.

Dans ces cas, il y a de bonnes chances que la collaboration soit de courte durée. Sauf coup de chance, les ambitions de l'un et de l'autre ne s'accorderont probablement pas. Mais voilà une chose amusante : les Armes sont parfois capables de faire preuve de reconnaissance. Dans le cas où une Arme-Dieu a été perdue longtemps, il n'est pas rare qu'elle éprouve l'envie ou le besoin de récompenser son sauveur. Elle prendra alors le temps de l'aider dans ses buts ou ses ambitions, ou simplement de lui rendre un service. Quelquefois, il s'agira simplement de tuer un ennemi ou d'utiliser ses pouvoirs pour accomplir une tâche hors de portée d'un mains-vides. D'autres fois, l'Arme restera une vie entière auprès de son bienfaiteur pour le hisser aussi haut que possible et assurer l'avenir de sa lignée. Tout dépend du temps où l'Arme a été perdue, de sa générosité naturelle et de l'ampleur de ses psychoses.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES SPORTS POPULAIRES DU CONTINENT

LES VOROZIONS

Pour commencer, vous pouvez effacer de la liste le combat d'arène, la claque et la paumèle. Et tout ce qui y ressemble. Si c'est à la mode ou juste apprécié à Pôle, c'est incompatible avec l'idéal hégémonique. Certaines régions intégrées – conquises – récemment, ont une vieille tradition d'arènes, et le long de la voie du sud, une version « rurale » de la claque est encore pratiquée. Les autorités finissent toujours par trouver une raison pour interdire ces activités décadentes et orienter la jeunesse vers des sports plus convenables.

Les sports rois en terres vorhes sont des jeux de balles : la soule et la ponnade. La soule est un jeu pratiqué surtout dans les campagnes, alors que la ponnade est un sport plus moderne, en vogue dans les grandes villes, la Vorène et la Kiine. La boche, troisième du palmarès, est un jeu de boules pratiqué tout le long de la côte levantine.

La soule rassemble deux équipes d'une vingtaine de joueurs chacune. Elle se joue dans un lieu sauvage, souvent un petit bois ou un champ de cultures hautes – mais ou blé monté – où on lance une « soule », une balle de cuir remplie de laine, parfois lestée de plomb. Les deux équipes se ruent alors sur le terrain et la première à sortir la soule des limites marque un point. C'est certainement le sport le plus bordélique qu'on puisse imaginer, en plus d'être nul pour les spectateurs. En effet, on ne voit rien de ce qui se passe, et même les arbitres sont incapables de faire appliquer les règles. En parlant de ça, le règlement change selon la région, voir le village, et chacun a son interprétation du moindre point de règles. Ce serait embêtant, si la soule ne se résumait pas à une bagarre brouillonne, servant à évacuer les tensions locales avec une vague excuse sportive.

La ponnade est un jeu plus spectaculaire et violent. Deux équipes de quinze joueurs se pressent dans un champ clôt, avec un trou percé dans les palissades de chaque côté. Un ballon de la couleur de chaque équipe est mis en jeu. Les joueurs doivent attraper le ballon adverse et le jeter dans le but opposé pour marquer un point. Les joueurs peuvent se bousculer, se heurter sans soucis, mais pas se frapper franchement. Une exception : le porteur d'une balle est une cible autorisé pour tous, et on peut y aller de bon cœur. Autant dire qu'il vaut mieux être protégé pour tenir un ballon, ou être doué pour les passes rapides. La ponnade est un jeu rapide, brutal, et le spectacle est amplifié par la présence de deux balles sur le terrain en même temps. Les organisateurs aimeraient faire des joueurs des vedettes à l'égal des gladiateurs de Pôle, mais ce n'est pas une tâche facile. En effet, le look commun d'un joueur de ponnade est à mi-chemin entre le bœuf fatigué et l'accidenté grave, version tête en biais. C'est viril, impressionnant, mais pas forcément glamour.

La boche est un sport plus calme, consistant à lancer une boule de métal léger le plus près possible d'un piquet planté à une dizaine de mètre. Des figures permettent de marquer des points bonus en touchant une boule adverse dans une position précise, ou en collant plusieurs de ses propres boules. Deux équipes s'opposent dans de lents et silencieux ballets, fascinants pour les experts, chiants à mourir pour le commun des mortels. Les gens de la côte se passionnent pour les parties amicales comme pour les tournois, mais il faut un flegme certain pour ne pas étrangler un joueur qui passe un quart d'heure à balancer le bras avant de jeter une boule à quelques pas.

A Nérolazarevskaya, une rumeur amusante veut que le succès de la boche soit le résultat d'un complot orchestré par une Arme-Dieu. Il s'agirait d'une boule de boche, devenue divine après qu'un spectateur frustré ait massacré un joueur avec elle. Enfermé dans sa petite sphère de métal, ce Dieu se passionnerait pour son propre sport. Silencieusement, il travaillerait à imposer la boche sur tout le continent, avec l'espoir secret de faire sombrer le continent dans un abîme de frustration, de lenteur et d'ennui.

Depuis peu, les guildiens de Vorène et d'Hadzac se passionnent pour un vieux sport du Vornay : la canne. Il s'agit de propulser une boule de bois le long d'un parcours, en la frappant à l'aide d'une canne. Il s'agit, en quelque sorte, d'une version sportive de la boche, la promenade et la distance en plus. Le parcours se faisant dans des champs non-cultivés ou des parcs aménagés, la canne reste un sport de nanti, capable de gâcher du terrain pour ce genre de choses.

N°14 - 9 OCTOBRE 2013

Comme promis dans le Chagar numéro 12, voici le deuxième article sur les sports populaires de Tanæphis. Il contient les détails utiles concernant les hobbies sportifs des Vorozions, des Piorads et des Thunks.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par L.G.



Les guildiens et la petite noblesse s'y adonnent avec passion, ravi d'avoir une excuse de plus pour organiser des rencontres, négocier en douce ou se goinfrer de douceurs en bonne compagnie. Les amateurs de boche et ceux de canne s'opposent donc autant sur le rythme et le style que sur le profil. Quelques conseillers s'inquiètent même de cette faille dans l'unité nationale, craignant que cette rivalité un peu imbécile ne dégénère en vraie fracture sociale.

Du côté de la haute noblesse, le seul « sport » mis en valeur est la chasse à courre. Les chasses sont avant tout des occasions sociales, rassemblant la belle société pour un séjour sur les terres de l'invitant. Il est rare que la chasse dure moins de trois jours, partagés entre les festivités d'accueil et de départ, les présentations des uns aux autres, les repas à rallonge, et parfois, s'il reste un peu de temps, une petite chasse. Selon la région, on court le cerf, le sanglier, le loup, le diatrima ou l'ours. On chasse à cheval, en bande de dix à trente personnes avec une meute et un équipage rassemblant les serviteurs, les rabatteurs, les meneurs de chiens, parfois un médecin, un astrologue et un raton-laveur. Pendant que la jeunesse s'amuse, les chefs de famille utilisent les chasses pour négocier les alliances à venir, les lois à imposer au conseil et toutes les vilénies que la noblesse ourdit dans l'ombre.

LES PIORADS

La première chose à laquelle pensent les étrangers en parlant de sport piorad, c'est le combat. Arènes, baston ou mêlée, il paraît évident que les Piorads doivent se passionner pour ce genre de chose. Mais non. Il n'y a pas juste peu de sports de combats dans le nord... il n'y en a aucun. Les Piorads ne considèrent simplement pas le combat comme un sport, un amusement ou un loisir. La violence est un élément de tous les jours dans le nord, et beaucoup de différents se règlent à coup de mandales. Les Piorads n'ont pas besoin de sports comme excuse pour canaliser leur violence.

En revanche, la compétition et la convivialité restent des soucis communs, et les sports festifs sont donc très appréciés. Les frijans sont des journées de fêtes où plusieurs villages se réunissent pour s'affronter dans des séries d'épreuves de force ou d'endurance. Spectaculaires et amusantes, les frijans sont aussi des occasions de faire se frotter les jeunes de plusieurs villages pour faciliter les rencontres. Parmi les épreuves principales, on peut citer le lancer de tronc, le jeté de poids, de hache ou la course aveugle.

Le lancer de tronc consiste à lever un tronc de cinq mètres et soixante kilos environ, à le lancer et à lui faire effectuer un demi-tour avant de retomber. La précision est plus importante que la force pure ici, même si ce n'est pas immédiatement évident.

Le jeté de poids consiste à lancer au-dessus d'une barre en hauteur un poids de 25 à 30 kilos. La barre est généralement juste derrière le lanceur, et il ne doit pas se déplacer jusqu'à ce que le rocher soit retombé. C'est le genre de sport où il vaut mieux ne pas rater son coup, sous peine de passer le reste des frijans chez le rebouteux.

Le lancer de hache est une institution, et chaque région a ses règles et ses habitudes ; hache longue ou courte, lourde ou légère, lancée sur des cibles fixes, des balanciers ou des bêtes. La hache étant un objet central dans la culture piorade, le lancer est souvent l'épreuve reine et les champions sont les vedettes de la fête clôturant les frijans.

La course aveugle est une habitude de fin de fête, que les parents utilisent pour punir les jeunes qui ont un peu passé les bornes. On choisit les garçons et les filles ayant abusé de l'alcool – soit l'immense majorité – et on les invite à un « nouveau jeu ». Rassemblés à l'orée d'un bois, on leur

enfile un sac autour du haut du corps, serré par une corde à la ceinture, emprisonnant les bras et aveuglant le corniaud. Puis on leur annonce que le premier parvenu de l'autre côté des bois remportera un prix, et que le dernier sera banni du village. Puis on assiste à la course ridicule d'une bande d'idiots aveugles se ruant dans les arbres, se heurtant les uns aux autres, et vacillant péniblement jusqu'au but en gémissant de douleur. Le dernier n'est évidemment pas banni – sauf chez les pires dégénérés des montagnes – mais le premier remporte souvent un prix intéressant, comme une belle arme, une pièce d'équipement agricole ou une bête d'élevage.

LES THUNKS

Occupés comme ils le sont, les Thunks ne sont pas les mieux placés pour s'adonner au sport spectacle. Entre la chasse, l'errance et les besoins courants de la survie, le temps libre n'est pas la denrée la plus facile à dégotter. Lorsque les gens du sud découvrent l'artisanat thunk – les objets gravés de milles entrelacs, les vêtements brodés de motifs minuscules et complexes – ils imaginent que les Thunks sont des oisifs, lents et patients. Cet artisanat n'est pourtant qu'une occupation de voyage, visant à occuper les mains pendant les heures de marche ou de monte. Lors des haltes, le travail réel reprends le dessus, et on ne souffle guère que le soir, quand il fait trop sombre pour s'éloigner du feu, et donc pour quelque sport que ce soit.

La seule occasion de s'affronter dans un sport digne de ce nom, c'est lors des croisées, quand un clan en errance en rencontre un autre. On met alors les vivres en commun, on se pose un moment ; le temps que les maîtres recrutent un élève ou deux, qu'on commerce un peu et que les nouvelles circulent. Le sport est alors un bon moyen pour occuper ceux qui n'ont rien de mieux à faire et aider les gens à se connaître. Les plus réputés sont alors la course de poney, la mêle-cochon et la chevrade.

La course de poney est une épreuve longue, se déroulant autour du camp et aux alentours. Les participants doivent rejoindre plusieurs emplacements, y attraper un marqueur – fleurs, foulard ou colifichet – et rentrer au camp avec le lot complet. Le choix du trajet et l'ordre sont à la discrétion du cavalier et font partie du défi. Du coup, il serait assez facile de tricher lors de ces courses, même si ce n'est pas un cas fréquent. Les Thunks sont décidément des gens étranges.

La mêle-cochon est aussi un sport monté. Il s'agit, globalement, d'un football pratiqué à dos de poney, en utilisant une peau de porc gonflé comme ballon. Il y a peu de règles, et l'essentiel du spectacle vient des chutes, des coups improvisés, et des chocs entre les montures aveuglées par l'énorme balle qui file au milieu du terrain. Pour les étrangers, la vision de ces petits chevaux dansant autour d'un porc entier, rose et lisse, gonflé à éclater, est assez hilarante.

La chevrade est un jeu pour gamins, où les enfants des tribus se mêlent sans aucune timidité ni gêne. Une chèvre voit ses cornes ornées de plusieurs rubans de couleurs, et les enfants doivent saisir les rubans en rattrapant l'animal dans le village, esquiver les coups de cornes et éviter de se tromper de chèvre quand la fuyarde se mêlent aux autres bêtes du camp. Les rubans cueillis peuvent être échangés contre des douceurs auprès des vieux. Le jeu n'est ni pas très malin ni très compliqué, et il serait même facile si les chèvres n'étaient pas aussi malines et entraînées. Rappelez-vous que chez les Thunks, les chèvres ne sont pas simplement là pour le lait, le fromage et l'odeur. Elles font aussi office de chat, de chien de garde et de nounou. Elles considèrent être partie prenante du jeu, et ne sont donc pas juste là pour que les gamins peinent un peu pour gagner leurs bonbons. Elles adorent les faire courir, et font tout pour garder un ruban ou deux.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

UNE PETITE COLLECTION D'ÉPICES ...

Agonie du Chacal

Effet : Maladie (troubles musculaires)
Rare - Périlleux - Pu 5 - Prix 11 (4 000 à 8 000)
Accoutumance 1+(Pu/2) - mois

Cet épice au goût aigre est un liquide à ajouter à des aliments. Après (Pu) heures, la victime est prise de tremblements et de convulsions ainsi que d'une très forte fièvre.

Dégâts - (Pu) Faiblesse / jour pendant 7 jours
Interruption - Médecin (Pu x 3) pour réduire (1 jet)

Effets secondaires - La victime gagne la faille Fièvre et convulsions (3) pendant la durée de la maladie. A la fin de la maladie il se passe (Pu x3) jours avant que la victime commence à récupérer des points de faiblesse... si tant est qu'elle ait survécu.

Baiser de la nuit

Effet : Maladie (maux intestinaux)
Rare - Réglementé - Pu 1 - Prix 3 (10 à 20)
Accoutumance (Pu) - mois

Poudre sans saveur à mélanger aux aliments, cet épice donne d'importants maux de ventres et provoque des diarrhées aiguës et des vomissements.

Dégâts - (Pu) Faiblesse / jour pendant 5 jours
Interruption - Médecin (Pu x 3) pour réduire (1 jet)

Effets secondaires - La victime gagne la faille Gastro-entérite (2) pendant la durée de la maladie. A la fin de la maladie, il se passe (Pu x3) jours avant que la victime commence à récupérer des points de faiblesse

Cendres de Cooce

Effet : Poison (léger)
Courant - Surveillé - Pu 1 - Prix 2 (4 à 10)
Rare - Réglementé - Pu 3 - Prix 5 (50 à 100)
Accoutumance 1 - jour

Cette poudre blanche est sans saveur, tout comme l'épice dont elle est un résidu (la Morsure de Cooce). Elle peut être avalée telle quelle ou mélangée à des aliments. Son effet commence quelques secondes après l'ingestion, la victime est alors prise de maux de ventre aigus qui durent (Pu) heures.

Dégâts - 1 Fatigue / Heure
Interruption - Pu heures - Médecin (Pu x 2) pour réduire (1 seul test)

Effet secondaire - Tant que le poison est actif la victime subit la faille Douleurs (2)

Cristaux de Tempête

Effet : Résistance à l'étouffement
Rare - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Très Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 2+(Pu) - jour

Cet épice s'ajoute à un liquide alcoolisé. Il permet de ne pas subir (Pu) points de malus ou de dommages liés à un environnement sans oxygène ou étouffant.

Effet secondaire - A la fin de l'effet, le personnage subit (Pu) points de Faiblesse.

Eau pure du lac Ereb

Effet : Contrepoison
Rare - Réglementé - Pu 5 - Prix 7 (200 à 500)
Accoutumance (Pu) - mois

Cet épice puissant se présente sous la forme d'une poudre noire à diluer dans l'eau, mais que l'on peut, si on en ressent le besoin urgent, consommer sec. Cet épice réduit le nombre d'occurrence des dégâts d'un poison conventionnel de (Pu x 5). Si le poison est un épice la réduction est de (Pu x 2).

Effet secondaire - S'il est consommé sec, le personnage subit (Pu) points de Fatigue.

N°15 - 23 OCTOBRE 2013

Pour ce quinzième numéro, c'est un grand ancien du Mois des Conquêtes, un ami et un vétéran de Tanæphis qui reprend la plume (enfin le clavier, il n'est pas si vieux que ça tout de même).

Voici donc une petite collection d'épices pour renouveler un peu les étals de vos boutiquiers, remplir les poches des baranobans de passage, ou égayer une fin de soirée autour du feu de camp.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Enaménil, François et Rafaël. Illustrations par LG.



Instinct de la Mère

Effet : Pouvoir (détection de la vie)
Courant - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 1+(Pu) - semaine

Cet épice est commercialisé en petites boules grises à croquer. Le consommateur peut percevoir instinctivement la présence d'êtres vivants à moins de (Pu x5) mètres de lui.

Effet secondaire – A la fin de l'effet de l'épice, le personnage subit la faille Affaibli à (Pu/2) points durant (Pu) heures.

Invulnérabilité éternelle (version commerciale)

Effet : Pouvoir (Aura d'invulnérabilité)
Rare - Réglementé - Pu 2 - Prix 6 (100 à 200)
Très Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 9 (1 000 à 2 000)
Accoutumance 4+(Pu) - jour

Cet épice se fume et émet des vapeurs bleutées sucrées. Le personnage acquiert un point de protection qui se cumule avec son armure et augmente son seuil de rupture.

Effet secondaire – Très épuisant pour le corps, cet épice baisse le seuil de vieillesse de l'utilisateur de (Pu) années.

Invulnérabilité éternelle (version Bathras)

Effet : Pouvoir (Aura d'invulnérabilité)
Rare - Sensible - Pu 3 - Prix 10 (2 000 à 4 000)
Très Rare - Périlleux - Pu 4 - Prix 12 (8 000 à 16 000)
Accoutumance 2+(Pu) - jour

Ce produit est à peu près le même que la version commerciale, mais il n'est disponible qu'en pays batranoban pour les Bathras uniquement et leurs serviteurs. Déroger à cette règle et diffuser cet épice ailleurs est passible de mort.

Effet secondaire – presque aucun, à part une légère fatigue de (Pu /2) points à la fin de l'effet principal.

Mousse de Mangas

Effet : Aspect (Séduction)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance (Pu/2) - mois

La mousse se conserve en milieu humide, pressée contre la peau, elle permet au corps de produire des phéromones qui excitent les sens et favorisent les approches de séduction.

Effet secondaire – aucun, à part des réactions parfois trop virulentes chez les personnes séduites...

Murmure des vents

Effet : Aspect (Empathie / lecture des sentiments)
Courant - Libre - Pu 2 - Prix 2 (4 à 10)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 2+(Pu) - semaine

Parfois considéré comme à la base des talents commerciaux de certains batranobans, cet épice à l'odeur de jasmin se fume. Il amplifie la capacité à comprendre les sentiments des autres et à identifier leurs émotions.

Effet secondaire – durant la scène où le produit fait effet, les gains de points de tension sont doublés.

Nuit blanche des 3 lunes

Effet : Aspect (Résistance au sommeil)
Courant - Libre - Pu 2 - Prix 2 (4 à 10)
Rare - Surveillé - Pu 3 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Très Rare - Réglementé - Pu 5 - Prix 9 (1 000 à 2 000)
Accoutumance 1+(Pu) - mois

Épice à fumer, cette poudre grise possède une odeur poivrée. Son inhalation permet de mieux résister au sommeil et son usage est donc très fréquent chez de nombreux gardes.

Effet secondaire – A la fin de l'effet principal, gain de (Pu) points de Fatigue.

Roussière bleue d'Ysthar

Effet : Action sur les points d'état (fatigue)
Courant - Libre - Pu 2 - Prix 3 (10 à 20)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 2 +(Pu/2) – mois

La poudre bleue s'utilise mélangée à du liquide, en général de l'alcool, ce qui masque son fort goût amer. Cet épice permet de supprimer (Pu x 2) cases de fatigue.

Effet secondaire – Pendant (Pu) jours, le personnage a les nerfs et une sensibilité à fleur de peau, tous les gains de Tension sont augmentés de 1 points.

Roussière de ruine

Effet : Pouvoir (Vision thermographique)
Courant - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance (Pu) - jour

Cet épice se présente sous la forme d'un liquide à mettre dans les yeux. Il permet de voir les ondes infra-rouges et donc notamment de percevoir les auras de chaleur. Le score du pouvoir s'ajoute aux tests liés à la perception, tant que la vision infrarouge peut être avantageuse (durant Pu heures).

Effet secondaire – Lorsque le personnage est mis en présence d'une source de lumière importante, il subit la faille Aveuglé (Pu/2) durant Pu passes.

Sang-noir des frontières

Effet : Racisme (Aspect/Faible)
Rare - Surveillé - Pu 3 - Prix 8 (500 à 1 000)
Accoutumance 3+(Pu) - semaine

Liquide noir, sans goût spécial, qui une fois ingéré modifie la façon de penser de son consommateur. Le sujet développe une paranoïa particulière, mêlé d'agressivité. Il détestera très nettement tout ce qui n'est pas solidement intégré à sa culture d'origine, qui paraît lié à une autre culture, ou qui semble trop « universel ». Il aura tendance à manifester son aversion ouvertement, sans soucis particulier du ressenti des cibles de sa haine. Il gagne la faille Racisme avec un score de (Pu).

Effet secondaire – A la fin de l'effet, le personnage tombe dans l'inconscience durant (Pu) heures.

Sommeil de justice pourpre d'ab Alamar

Effet : Poison (fort)
Très Rare - Réglementé - Pu 3 - Prix 6 (100 à 200)
Très Rare - Sensible - Pu 5 - Prix 8 (500 à 1000)
Accoutumance 2+(Pu) - mois

La poudre de justice est brûlée dans un réceptacle en cuivre. Elle dégage alors une fumée pourpre. La famille ab Alamar utilise cet épice pour punir esclaves et prisonniers ; d'autres familles ou organisations l'ont déjà adoptée. Son effet commence dès que la fumée pourpre est respirée.

Dégâts : (Pu) faiblesse par minute, pendant 5 minutes / dose d'épice consommée.

Effet secondaire – A la fin de l'effet principal, le seuil de vieillesse de l'utilisateur baisse de Pu années. Cet effet se cumule si plusieurs doses sont respirées à la suite.

Yeux de la Chouette d'Halet

Effet : Pouvoir (Vision Nocturne)
Courant - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance (Pu) - jour

Épice à fumer, ces fibres noires produisent une forte odeur de cannelle. Après consommation, le personnage voit mieux dans la nuit mais devient sensible à la lumière du jour.

Effet secondaire – Lorsque le personnage est mis en présence d'une source de lumière importante, il subit une faille Aveuglé (Pu /2) durant (Pu) passes.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : L'ÉCLIPSE DE LUNE (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

LES PATRIARCHES DE L'ÉCLIPSE (MÉTAL, PAGES 194-195)

N°16 - 6 NOVEMBRE 2013

Ce numéro du Chagar inaugure une série d'articles nommée « Les Armes essentielles », présentant des figures marquantes des grandes factions d'Armes du continent.

Pour chaque Arme, vous trouverez une présentation simplifiée (explications en colonne page 2), mais aussi quelques infos bonus et une description de son Porteur actuel.

Sans aucun lien : le Mois des conquêtes n°1 et son écran sont enfin sortis. Vous les trouverez dans toutes les bonnes boutiques de JdR, et même parfois dans les autres en râlant un peu.

Bonne lecture !

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



Murmures, la matriarche d'Æphis

Arme-Majeure – Puissance 4 (460 points)
Poignard en pierre de lune (Æphis) – Personnalité féminine
Style : séductrice, experte du complot et de la manipulation
Aspects : Rumeurs & potins ; Manipulation ; Rapide ; Séduction ; Art du complot.
Pouvoirs : Lévitacion, Intrusion mentale, Vieillesse ralentie.
Limitations : Restriction vestimentaire (étoffes luxueuses) ; Désir exacerbé (Pouvoir)
Motivation majeure : Maîtriser les flux et reflux de la politique.

~ Porteuse actuelle : Dilia de la perle écarlate

Dilia est une superbe courtisane hysnatone à la peau rouge sang. Elle dirige la perle écarlate, maison des plaisirs ultra luxueuse de l'une des plus hautes terrasses de Pôle. Son établissement est fréquenté par de nombreux nobles et officiers de haut rang. Les clients les plus fidèles de Dilia savent que ses services incluent l'espionnage, la manipulation, voire même la création de scandales sulfureux. Il paraîtrait aussi que sa majesté Bert III aurait perdu son pucelage dans les bras d'une courtisane de la perle écarlate.

Kriestartés, le patriarche de Nænerg

Arme-Majeure – Puissance 5 (570 points)
Couperet en pierre de lune (Nænerg) – Personnalité neutre
Style : Fin politicien sans aucune empathie. Compétent au combat mais n'en fait pas étalage.
Aspects : Combat brutal, Logique, Politique & intrigues, Volonté de fer.
Pouvoirs : Aura de désespoir, Dégâts spéciaux maintenus (Froid), Paralysie, Passe-muraille, Résistance à la peur
Limitations : Désirs maximums (Plaisir, Violence)
Motivation majeure : Créer de la stabilité dans le chaos.

~ Porteur actuel : Alcibiaj ab'al Kures

Alcibiaj est un membre mineur de la famille ab'al Kures qui a perdu la bague Usmane au tout début de la guerre civile. Actuellement les ab'al Kures survivent tant bien que mal, son patriarche étant obligé de se cacher pour échapper à de nombreux assassins. Alcibiaj vit tranquillement à Tehen et évite de s'impliquer dans la politique batranobane. Il est très actif dans le commerce d'épices puissants et secrets, profitant en cela des liens de Kriestartés au sein des Adeptes du muffin. Alcibiaj connaît le rôle de son Arme au sein de l'Éclipse mais il n'est strictement pas impliqué dans la faction car Kriestartés le lui interdit.

Starcrash, le patriarche de Taamish

Arme-Majeure – Puissance 5 (540 points)
Epée longue en pierre de lune (Taamish) – Personnalité masculine
Style : Passionné par l'enquête et le combat.
Aspects : Combat monté, Combat à deux armes, Interrogatoire, Enquête, Meneur d'hommes.
Pouvoirs : Aura de courage, Bio-mécanique – Bouche, DSD (flamme), Embrasement, Résistance à la chaleur.
Limitations : Faille (pâleur cadavéreuse).
Motivation majeure : Le savoir est la clé du contrôle.

~ Porteuse actuel : Valéria de la lune.

Valéria était une Novești de la noblesse d'Innaccessible, cinquième enfant du Consuli Rostand des Argiles. Dans sa jeunesse elle n'avait aucun rôle dans sa famille, malgré son ambition. Elle devint la porteuse de Starcrash en 1030 et profita de l'occasion pour se faire un nom par elle-même. Aujourd'hui Valéria est devenue une combattante de premier ordre et dirige une petite guilde réputée de messagers et de gardes du corps. Elle s'absente régulièrement d'Innaccessible accompagnée d'un groupe d'Armes de l'Éclipse pour des missions très secrètes.

ARMES-DIEUX - LE FORMAT ABRÉGÉ

Dans les galeries de portraits du Chagar vous trouverez des Armes décrites en utilisant un format abrégé.

Il permet de se faire une idée des grands axes et du style de l'Arme sans trop entrer dans les détails. Cela laisse une marge de manœuvre au meneur pour adapter l'Arme aux besoins de sa campagne.

Voici la structure du format abrégé :

[Nom]

[Statut] – Puissance [Pu] ([score] points)

[Type d'arme] en [Composition]

Style : [Indication du style de l'Arme, pour orienter les choix du meneur]

Aspects : [Liste d'aspects remarquables]

Pouvoirs : [Liste de pouvoirs remarquables].

Limitations : [Limitations notables]

Motivation majeure : [Motivation ayant le plus haut score]

DSD : Dégâts Spéciaux à Distance

DSI : Dégâts Spéciaux Instantanés

DSM : Dégâts Spéciaux Maintenus

QUELQUES ARMES CÉLÈBRES DE L'ÉCLIPSE

Gibbeuse, négociatrice de choc Arme-Majeure – Puissance 3 (180 points)

Hache d'arme en pierre de lune (Taamish) – personnalité féminine

Style : haute en couleur, aime se mettre en scène.

Aspects : Le bon mot au bon moment, Intimidation, Mise à mort impressionnante.

Pouvoirs : Brouillard, Détection du mensonge, DSM (Tronçonneuse).

Limitations : Interdit (utiliser une autre arme).

Motivation majeure : Résoudre les conflits, de gré ou de force

Gibbeuse est une voyageuse invétérée. Elle aurait rejoint la Route sans fin si elle ne préférerait pas la civilisation aux confins sauvages. Elle aime plus que tout mettre son nez dans les affaires des autres et les aider à résoudre leurs problèmes. Le souci, c'est qu'elle est du genre à apporter son aide qu'on la lui demande ou pas. C'est aussi pour cela qu'elle voyage beaucoup : son Porteur est souvent obligé de rapidement tracer la route après avoir aidé des gens d'une manière qui ne leur a pas plu. Quelle bande d'ingrats.

~ Porteur actuel : **Tatouky** « grandes jambes »

Tatouky est un Thunk déserrant, fils d'une fille de l'Errance et d'un voyageur vorozion égaré. Il n'est pas psychologiquement très stable et se laisse porter par les pulsions de son Arme. C'est un baratineur de première, capable d'embobiner un légiste psychorigide si le cœur lui en dit. Gibbeuse et son Porteur s'entendent à merveille. Le jour où le couple ira trop loin et que Tatouky restera sur le carreau, Gibbeuse va péter un plomb et sa vengeance ne sera pas jolie à voir.

Efkarišti, l'excessif ou l'excessive Arme-Majeure – Puissance 3 (260 points)

Chaîne de combat en pierre de lune (Œphis) – personnalité changeante

Style : Hyperactive, excessive dans ses amitiés comme dans ses haines.

Aspects : Bête de sexe, Combat acrobatique, Force surhumaine.

Pouvoirs : Détection du danger, DSI (flammes), Téléportation de combat.

Limitations : Restriction vestimentaire (nudité) ; Désir minimum (Plaisir)

Motivation majeure : L'ennui est le plus grand ennemi

Efkarišti est une Arme extrême qui hait l'ennui plus que tout. Elle aime passionnément ses sœurs de l'Eclipse et peut prendre les risques les plus inconsidérés pour leur rendre service. Depuis quelques années, elle a développé une haine démesurée pour la Mort carmin qu'elle traque à la moindre occasion. Actuellement deux Armes de la Mort carmin sont, pour ainsi dire, amoureuses d'Efkarišti à cause des conditions extraordinairement douloureuses dans lesquelles elle a tué leurs Porteurs. Mais Efkarišti n'est pas une brute sans cervelle. Elle est capable de faire preuve de subtilité quand la situation l'exige et que c'est la seule façon de rendre service à une amie. Il n'y a qu'une certitude quand on devient Porteur d'Efkarišti : on va vivre très intensément, mais les chances de mourir rapidement sont également très élevées. Étrangement la personnalité d'Efkarišti change à chaque nouveau Porteur, adoptant un genre adapté à ses préférences sexuelles.

~ Porteur actuel : **Lumuré**

Lumuré est un grand gadhar nouveau et terriblement athlétique. Il est devenu le porteur d'Efkarišti pendant un combat contre une Arme de la Mort carmin qui a réduit en cendre tout un relais marchand. Avant cela, il était un simple conducteur de chariot. Il profite à fond de son statut de Porteur, très conscient que cela ne durera pas.

Grievous, le paranoïaque Arme-Majeure – Puissance 3 (280 points)

Rapier lourd en pierre de lune (Naenerg) – personnalité masculine

Style : Sinistre et paranoïaque. Tueur acharné et sans pitié

Aspects : Botte mortelle, Sens du combat, Traquer sa proie.

Pouvoirs : Destruction, DSI (choc), Régénération, Vieillesse

Limitations : Désir exacerbé (violence)

Motivation majeure : La vengeance avant tout le reste

Grievous fut longtemps considéré comme l'une des Armes les plus dangereuses de la faction, souvent impliquée dans les combats entre l'Empire et l'Hégémone ou dans les guerres féodales piorades. Grievous participa à la grande bataille de 1036 contre la Mort carmin, mais disparu ce jour-là (cf. Métal, page 203). On supposa qu'il était tombé dans les souterrains sous le champ de bataille mais personne ne le retrouva. Grievous a refait son apparition il y a un an dans les mains d'un mendiant de Pôle à moitié fou. Il avait perdu une partie de sa puissance, comme après plusieurs siècles sans Porteur. Devenu excessivement paranoïaque Grievous refuse de parler de ce qui lui est arrivé pendant ses années d'absence. Actuellement il traque des groupes d'hysnatons affiliés aux branches les plus violentes et extrémistes du Miroir du passé.

~ Porteuse actuelle : **Sigrid**

Sigrid est une hysnatone piorade musculeuse dotée d'imposantes cornes recourbées. Elle est née en esclavage à Pôle et a fait une belle carrière de gladiatrice. Son propriétaire est le Porteur d'une Arme de l'Eclipse, grande amie de Grievous. Le couple offrit Sigrid à Grievous pour remplacer son mendiant de Porteur. La gladiatrice ne désire que deux choses : être libre et combattre. Avec Grievous elle est servie et ce n'est pas elle qui va calmer les pulsions violentes de son Arme.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°17 - 20 NOVEMBRE 2013

Pour une fois, un petit article géographique, agrémenté de quelques infos utiles sur une zone commune à la Nation batranobane et aux royaumes Piorads. Cet article est consacré à la porte du sel, un coin que nous avons un peu négligé dans le livre de base.

Bonne lecture !

LA PORTE DU SEL

La porte du sel est une zone d'une centaine de kilomètres de large et autant de long, située au beau milieu de la grande chaîne du nord. En fait, c'est l'endroit où la chaîne du sel se termine et devient la chaîne des égides. Géologiquement, les deux grandes chaînes ne font qu'une et seuls leurs noms les séparent. Si les hommes les ont divisées à la porte du sel, c'est que cet endroit est le seul où il est possible de traverser les montagnes.

Entendons-nous bien : la chaîne du sel et les égides ne sont pas impénétrables. Il ne s'agit pas de murs ou de falaises abruptes. Simplement, les montagnes sont si larges et si escarpées qu'une traversée est un défi que peu de gens peuvent relever, et jamais sans risque important. De plus, ce genre d'exploit n'est pas « rentable ». À part quelques contrebandiers, les poches remplies d'épices rares, aucun commerçant ne peut réellement exploiter les chemins de chèvres et les cols d'altitude.

La porte du sel est un secteur de la chaîne où elle s'affaisse un peu, mais surtout se brise et se déchire en une multitude de canyons et de cols tordus. Ce labyrinthe de pierres et de pentes abruptes serait un repoussoir à voyageur s'il n'était pas le meilleur emplacement – presque le seul – pour passer du nord au sud et inversement.

LES PASSAGES

De chaque côté de la chaîne, des passes plus ou moins larges donnent accès au labyrinthe. Les érudits estiment qu'il y aurait une quarantaine de passes utilisables au sud, une vingtaine au nord, et presque le double d'inutiles de chaque côté. Par utilisable, on entend des accès au labyrinthe principal et aux chemins menant d'un bord à l'autre. Les autres passes donnent dans de longues impasses tortueuses ou sur des pentes abruptes et impraticables.

Les caravanes, convenablement guidées et menées, mettent entre une et six semaines pour passer la porte. Une semaine, c'est pour un petit groupe mobile et équipé, ne portant que le strict minimum – vivres, équipement de montagne et bagages légers. Ensuite, le moindre surpoids, des montures inadaptées, et surtout des marchandises, rallongent d'autant le temps de trajet.

Il ne s'agit pas réellement d'un problème de poids. Simplement, la charge transportée impose certains types d'équipements, de montures ou d'animaux de bât. Cet équipement et ces montures imposent eux-mêmes des chemins particuliers, ou interdisent des points de passage précis. Par exemple, des polacs lourdement chargés passeront sans aucun mal par un col pentu, alors qu'un esclavagiste évitera ce coin pour ne pas crever de fatigue la moitié de sa marchandise. À l'inverse, les esclaves passeront facilement un pont suspendu en altitude, sur lequel les chariots ne pourront pas poser une roue. Le côté labyrinthe est donc double dans la porte du sel. Il y a le vrai dédale, avec de véritables impasses et des éboulements qui condamnent parfois des voies normalement sûres, et il y a le labyrinthe invisible causé par la caravane elle-même, inadaptée à certains passages ou dépourvue des bons équipements. Un vrai casse-tête, sans un bon guide.

LES HABITANTS DE LA PORTE

La porte n'est pas une zone tout à fait déserte. Quelques villages se sont installés au bord du dédale pour profiter du passage des caravanes. Ils vivent de la vente de matériel de voyage, de l'accueil des « passants » – surnom des gens venus passer la porte – et de la location de guides.

Les guides sont le plus souvent des locaux, dont la formation consiste à suivre un parent le long des pistes durant toute leur enfance. En louant un groupe de guides pour leur premier voyage, les passants sont d'ailleurs étonnés de voir rappliquer un trio d'adultes et leurs trois ou quatre assistants en culotte courte. Rompus dès leur enfance aux pistes tordues et aux méandres du labyrinthe, les passeurs sont généralement compétents et plutôt dévoués. Habités à des salopards menteurs, voleurs et traîtres, à des guides qui n'attendent qu'une occasion pour les planter ou les coller dans une embuscade, les voyageurs ont parfois du mal à se faire à cette ambiance.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph





Le comportement des passeurs est pourtant logique : non seulement les voyageurs connaissent leur village natal et peuvent donc les retrouver facilement, mais en plus les enfants en formation sont des cibles idéales pour qui veut se venger. Pourquoi alors se fâcher avec ses clients ?

Évidemment, si les voyageurs se comportent comme des ordures, abusent de la situation ou menacent le guide ou les gosses, tout change. Fini alors le gentil guide, et bonjour les accidents cons, les glissades au bord du ravin ou les ponts branlants qui s'effondrent. Et même avec les plus patients, le risque de tomber sur un candidat au titre de porteur d'Arme n'est jamais tout à fait nul.

POURQUOI LE SEL ?

La grande utilité de la porte – et l'origine de son nom actuel – est le commerce du sel du nord vers le sud. Le sel est extrait dans des mines piorades situées tout au long du flanc nord de la chaîne. Il transite par la porte et le long de la route du sel jusqu'au marché des terres roses. Ce sont alors les épiciers qui se battent pour les meilleurs lots.

Les batranobans utilisent le sel marin depuis l'aube de la Nation pour la préparation ou l'affinage des épices. Lors de leurs travaux, les épiciers s'aperçurent vite que la qualité du sel influençait la puissance de l'épice obtenue. Les producteurs et récoltants se mirent alors à rivaliser d'ingéniosité pour produire les sels les plus purs et les plus fins. Lorsque l'épicier Mahamat Ab'al Intiri, à l'aube du second siècle de l'Empire, eut l'idée d'utiliser le sel minéral extrait par les piorads, il révolutionna le commerce et le traitement des épices. Le sel de mine permet en effet de procéder à des raffinages incomparables, et certains épices modernes ne pourraient tout simplement pas être produits sans cela.

Les batranobans ne sont pas ravis de la dépendance engendrée par cette situation. Heureusement, les piorads ne sont pas conscients de leur avantage, et ne sont pas assez commerçants de toute façon pour en profiter correctement. Cela n'empêche pas les épiciers de chercher d'autres sources de sel, aussi bien dans les zones sauvages du sud que chez leurs voisins.

LE GUIDE DU ROUTARD ...

Il y a quelques endroits marquants dans la porte du sel, en plus des simples passages, ponts et relais. Voici quelques exemples de lieux que vos personnages pourraient visiter.

La passe du Granmor, au sud-est de la porte, est un endroit triste, stressant et superbe. Dans le canyon que surplombe le chemin, les morceaux du squelette d'une bête titanesque saillent des roches brisées. La créature était certainement un quadrupède de plus de cent cinquante mètres de long, plus grosse qu'aucun dinosaure du grand sud. Les érudits de la Nation et de l'Empire se sont écharpés sur sa nature et sur l'époque où il a vécu. En fait, personne ne se souvient d'une légende crédible ou d'une bride d'histoire vérifiable à son sujet. Du coup, les locaux inventent de nouvelles versions à chaque fois qu'on leur pose une question sur la bête, brouillant encore les pistes. Petit détail : les animaux détestent cet endroit et la plupart des petites caravanes évitent le secteur. Seuls les polacs paraissent trop stupides pour ressentir l'effet. Les autres bêtes paniquent, s'énervent ou tentent de fuir.

Souvent, des pillards piorads traversent la porte pour s'attaquer aux Renacles, à la Sorne ou aux steppes. Les guides, pragmatiques, les traitent comme leurs autres clients aussi longtemps qu'ils fichent la paix aux villages locaux. **Le fort de Kijaj** fut une tentative des Dérigions, lors de l'occupation, pour bloquer cet accès aux piorads. Le fort a rempli son office plusieurs siècles durant, avant de décliner peu à peu. Repris en main par la guilde des épiciers, il est devenu une sorte de port de départ d'où rayonnent les voyageurs vers et depuis les villages. Trop occupé par le commerce et la surveillance des contrebandiers, le fort n'assure plus qu'une garde distraite vis-à-vis des pillards. Ceux-ci ont bien compris le deal et évitent de transporter de trop grandes quantités d'épices rares quand ils repartent vers le nord. Ils se contentent de butin plus classique ou d'épices de basse classe, déjà précieux au nord de la chaîne. Qui a dit qu'on ne pouvait pas s'entendre avec un peu de bonne volonté ?

Le Puit-des-ambitions est une forteresse à flanc de falaise, cachée au fond d'une impasse des hauteurs de la porte. Le secteur est bien connu des guides qui l'évitent comme la peste. Il s'agit en effet de l'unique baigne-prison de la guilde des épiciers. C'est là qu'elle garde ceux qu'elle a condamnés, mais dont les connaissances sont trop précieuses pour simplement leur trancher la tête. Les détenus sont donc d'anciens épiciers, cultivateurs ou chercheurs, et quelques bricoleurs de génie. Avec des pensionnaires aussi précieux, la guilde ne lésine pas sur la sécurité et l'endroit ressemble beaucoup à une plantation Bathras.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : LA ROUTE SANS FIN (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

LES FONDATEURS (MÉTAL, PAGES 218-219)

N°18 - 4 DÉCEMBRE 2013

Ce numéro du Chagar poursuit la série d'articles nommée « Les Armes essentielles », présentant des figures marquantes des grandes factions d'Armes du continent.

Pour chaque Arme, vous trouverez une présentation simplifiée, mais aussi quelques infos bonus et une description de son Porteur actuel.

Rappel du format abrégé :

[Nom]

[Statut] – Puissance [Pu] ([score] points)

[Type d'arme] en [Composition]

Style : [Indication du style de l'Arme, pour orienter les choix du meneur]

Aspects : [Liste d'aspects remarquables]

Pouvoirs : [Liste de pouvoirs remarquables].

Limitations : [Limitations notables]

Motivation majeure : [Motivation ayant le plus haut score]

DSD : Dégâts Spéciaux à Distance
DSI : Dégâts Spéciaux Instantanés
DSM : Dégâts Spéciaux Maintenus

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par François et Rafael.
Illustrations par Le Grümph



Wanderer

Arme-Majeure – Puissance 3 (280 points)

Francisque en os – Personnalité masculine

Style : Enthousiaste et amical. Combattant rapide, toujours en mouvement.

Aspects : Esquive, Frappe précise, Sagesse des terres froides, Vue surdéveloppée

Pouvoirs : Appel d'animaux, Invisibilité, Polymorphie.

Limitations : Interdit (port d'armure).

Motivation majeure : Percer les secrets du Nord.

~ Porteuse actuelle : Mayaketa

Mayaketa était une jeune maraudeuse sekeker d'origine thunk avant de devenir la porteuse de Wanderer. C'était il y a 20 ans et Mayaketa se voit maintenant comme l'extension de son Arme avant toute chose. Elle a joué un rôle aussi important que Wanderer dans la création de l'actuelle Route sans fin. Le couple considère le nord comme son domaine de prédilection et Mayaketa prend souvent une apparence de piorad quand elle voyage dans les royaumes. Elle y a d'ailleurs pas mal de bons amis, y compris des piorads qui connaissent son vrai visage. Mayaketa et Wanderer rêvent de fusionner et de trouver un moyen de calmer l'éternelle guerre entre Piorads et Thunks ; mais dans le nord l'espoir fait plus souvent mourir que vivre.

Pathfinder

Arme-Majeure – Puissance 4 (375 points)

Cimeterre en bronze – Personnalité masculine

Style : Voyageur insatiable avec une préférence pour les aventures profitables.

Aspects : Attaque d'opportunité, Effets de style, Marchandage, Sens de l'orientation.

Pouvoirs : Bond, DSM (Flammes), Extrême assurance, Vitesse surhumaine

Limitations : Peur incontrôlable (claustrophobie).

Motivation majeure : Découvrir les richesses cachées.

~ Porteur actuel : Sassoumo sans peuple

Sasoumo est un hysnaton né de la rencontre d'un voyageur derigion et d'une gadhare. Son front et ses mains sont ornés de plaques osseuses acérées et il mesure plus de deux mètres pour moins de 70 kilos. À l'adolescence son aspect lui valu d'être banni de sa tribu et il devint un vagabond sauvage, brigand sur les bords et peu enclin à se faire des amis. Sassoumo porte Pathfinder depuis deux ans et l'influence de l'Arme l'a changé en une sorte de dandy voyageur vêtu avec goût et couvert de bijoux. Il est plus sociable mais sa sauvagerie naturelle n'est jamais bien loin.

Firefly

Arme-Majeure – Puissance 4 (460 points)

Poignard en acier – Personnalité masculine

Style : Il a tout vu, il a tout fait. C'est un grincheux qui se la pète mais qui est fidèle en amitié.

Aspects : Corps à corps brutal, Equitation, Instinct de survie, Intimidation.

Pouvoirs : Aspect sous contrôle (plusieurs), Bio-mécanique : bouche, Détection du fluide, Régénération.

Limitations : Désir maximum (Pouvoir), Faille (Susceptibilité)

Motivation majeure : Vivre libre, sans donner d'ordre ni en recevoir.

~ Porteur actuel : Emri

Autrefois Emri était l'esclave d'un épicier dérangé. Il a fui Tehen juste avant que son maître l'utilise comme cobaye pour tester un épice toxique, non sans tuer deux assistants épiciers au passage. Sa tête fut mise à prix mais les chasseurs de prime ne le retrouvèrent qu'après qu'il fut devenu porteur d'Arme. Dommage pour eux.

Emri est un batranoban nouveau entre deux âges qui découvre le monde avec le regard neuf d'un gars qui a passé sa vie en captivité. En fait s'il n'était pas devenu porteur d'Arme, il serait déjà mort depuis longtemps ; Firefly le lui rappelle d'ailleurs fréquemment. Emri et son Arme se chamaillent à longueur de temps, donnant l'impression d'un vieux couple d'amis grincheux qui s'estiment malgré tout.

Freiheit

Arme-Majeure – Puissance 4 (420 points)
Fléau d'arme en obsidienne – Personnalité féminine
Style : Fougueuse et toujours à la recherche de défis à relever.
Capable de tout pour sa faction.
Aspects : Agilité de félin, Embuscade, Prise de risque contrôlée, Traque.
Pouvoirs : Aura de confusion. DSI (Tronçonneuse), Passe-muraille, Perce-armure, Résistance à la peur
Limitations : Interdit (utiliser une autre arme).
Motivation majeure : La liberté, on peut tuer ou mourir pour elle.

Porteuse actuelle : Elérie

Fille turbulente d'un noble vorh, Elérie a passé une partie de son adolescence dans une troupe de bâtards* en se faisant passer pour un garçon. Elle devint porteuse de Freiheit dans des conditions glauques dont elle n'aime pas parler. Il suffit de dire qu'Elérie voue désormais une haine tenace aux militaires de tout poil.

Elérie et Freiheit dirigent un petit groupe de Porteurs de la Route sans fin qui se chargent de trouver et de sécuriser des lieux de rencontre secrets pour la faction. Il leur arrive de traquer les troupes de brigands, déserteurs ou soldats qui pensent que les terres sauvages sont un lieu où l'on peut faire n'importe quoi sans risque de représailles.

* Les bâtards sont des unités d'éclaireurs et de guérilleros de la légion vorozione.
Cf. Le Mois des Conquête n°1, page 45

ARMES CÉLÈBRES

Soledad, exploratrice de l'extrême

Arme-Majeure – Puissance 3 (280 points)
Ceste en acier irisé – Personnalité féminine
Style : Accros au risque sans grande considération pour ses Porteurs.
Aspects : Survie en milieu hostile, Vigueur surnaturelle.
Pouvoirs : Résistances (Asphyxie, Chaleur, Douleur, Faim & soif, Froid, Maladie), Téléportation de combat.
Limitations : Peur incontrôlables (les villes).
Motivation majeure : Prendre tous les risques.

Soledad est une grande accro au risque ; elle adore frôler la mort par Porteur interposé. Comme elle n'aime pas les combats et les champs de bataille elle prend son shoot d'adrénaline en se confrontant à la nature. Plus le coin est sauvage et dangereux, plus elle est heureuse. Comme Soledad aime bien se vanter et raconter ses exploits, c'était une recrue évidente pour la faction. Elle et Wanderer sont un peu les chefs de file des Armes les plus casse-cou de la Route.

Soledad change très souvent de Porteur. Bien qu'elle soit très prudente pendant ses explorations – c'est ça ou finir à jamais seule dans un coin vraiment paumé – ses Porteurs supportent rarement plus de deux aventures avant de devenir des loques, d'un point de vue nerveux. C'est triste mais Soledad s'en fout, du moment qu'elle a son rush.

Heartnail, éternel voyageur et mentor excentrique

Arme-Majeure – Puissance 5 (800 points)
Epée en pierre de lune (Naenerg) – Personnalité masculine
Style : Bavard et excentrique, il ne tient pas en place.
Parfois un changement d'attitude ou de ton rappelle l'étendue de sa puissance.
Aspects : Esprit analytique, Mémoire parfaite, Nombreux aspects de connaissance.
Pouvoirs : Apaisement, Aspect critique (plusieurs), Aura de courage, Bio-mécanique : cœur, Disparition et Pouvoirs intérieurs, plein d'autres
Limitations : Désir atrophié (Violence), Désir minimum (Connaissance)
Motivation majeure : Donner le goût de l'aventure à autrui.

Heartnail est un spécimen ; une Arme terriblement ancienne qui prétend être le deuxième Dieu incarné dans une Arme en pierre de lune. Quand on lui demande qui est la première, il répond par un sourire énigmatique.

Son histoire est longue et tumultueuse. Il est certain qu'il fut un Dieu sanguinaire dans ses jeunes années mais il se serait assagi après la fin de l'ère des chimères. Quand il parle de cette époque, toujours à demi-mots, c'est pour évoquer les horreurs commises par tous les protagonistes d'alors.

Heartnail est une Arme solitaire qui préfère la compagnie des mortels à celle des Dieux. Il adore voyager ; son plus grand plaisir est l'émerveillement de ses Porteurs face à des lieux inconnus.

Pour les membres de la Route sans fin, Heartnail est une idole. Les légendes racontent qu'il a visité des endroits fabuleux que personne d'autre ne connaît : de titanesques ruines enfouies sous les montagnes, des palais perdus dans la jungle ou les déserts, voire même des continents lointains. La plupart de ces histoires sont probablement fausses mais Heartnail ne confirme ou n'infirme jamais rien.

Heartnail est un brin asocial, mais pas complètement. Il lui arrive de prodiguer des conseils à des Armes qu'il trouve intéressantes. Les Dieux violents, agressifs ou malhonnêtes sont exclus de cette liste. En revanche les membres de la Route sans fin ont presque toujours sa sympathie et il encourage le développement de cette faction chaque fois qu'il le peut. Il n'est pas officiellement membre de la Route car trop indépendant même pour une faction d'indépendants forcenés.

Porteur actuel : Matec Unardeg

Matec était un érudit vorozion excentrique avant de devenir le porteur de Heartnail. Maintenant il est un érudit excentrique à la puissance dix. Il profite de l'occasion qu'il a de découvrir toutes ces choses qu'il ne connaissait que par les livres... et il ne sait pas passer inaperçu.

Heartnail et les factions

L'éternel voyageur s'entend bien avec l'Eclipse de lune, sans en être membre ; il a également une certaine sympathie pour les Compagnons de l'équerre tout en leur reprochant les bains de sang de la nuit de Taamish. Il va sans dire qu'Heartnail a un mépris abyssal pour la Mort carmin.

Heartnail étant une Arme pacifique depuis très longtemps, le Mois du bonheur a plusieurs fois tenté de le recruter, sans succès.

Utiliser Heartnail

Que faire d'un tel figurant qui pourrait s'avérer très encombrant ? Rassurez-vous, ce n'est pas si risqué que ça.

Heartnail n'est pas du genre à s'impliquer dans les affaires des autres Armes. Face à des Dieux plutôt positifs, amateurs de secrets et de voyages, il pourrait se révéler une bonne source de conseils cryptiques, voire même une sorte de mentor épisodique les mettant sur la trace d'aventures intéressantes.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°19 - 18 DÉCEMBRE 2013

Un article de saison, qui se penche sur les grandes fêtes de Tanæphis. Il est consacré aux fêtes communes à l'essentiel du continent. Nous reviendrons, dans d'autres Chagars, sur les grandes fêtes culturelles des diverses nations.

Si vous avez des idées sur ces fêtes, des envies ou des pistes à lancer, c'est le moment ou jamais.

Bonnes fêtes et rendez-vous en 2014 !

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



JOYEUSES FÊTES !

Comme vous le savez, il n'y a pas de culture tanaphéenne unifiée à l'échelle du continent. Il y a toutefois quelques points communs. Nous avons déjà abordé le calendrier, le langage ou l'alphabet dans le livre de base, mais ce ne sont pas les seuls.

Ces éléments, nés sur la côte Gorn, la côte Bathras ou le grand centre, ont été généralisés à l'époque impériale. Les quatre grandes fêtes que voici font partie de ce socle commun qui rassure le voyageur perdu loin de chez lui. On les rencontre dans tout l'ancien territoire impérial, des côtes batranobanes aux terres de l'Hégémone. Seuls le nord et les jungles font exception, quoique des variantes apparaissent parfois chez les piorads, en particulier pour la Récolte et les Sanglances.

LA RÉCOLTE

Dans les zones rurales, la fête essentielle reste celle qui célèbre la fin des grands travaux agricoles locaux. Selon la région, il peut s'agir aussi bien de vendanges que de moissons ou de glanages. La fête est organisée en commun et sert à trois choses.

Pour commencer, elle permet de fêter dignement la fin d'un travail harassant et donne à tous un « but » à garder en tête quand la fatigue ou la lassitude deviennent trop fortes. Ensuite, la fête est l'occasion de brasser la population du village, dans une ambiance un peu moins tendue que les marchés ou les occasions officielles. Enfin, c'est le bon moment pour négocier les tarifs des échanges à venir. Le côté « commun » de la fête évite que certains ne négocient en douce avec les acheteurs au détriment du voisin. D'ailleurs dans les bourgs importants, la pression des guildes tends à faire disparaître la fête des récoltes, remplacée par de simples repas en famille ou des kermesses sans âmes.

La fête des récoltes est aussi un événement suivi de près par les rufians, pillards et prédateurs en tous genres. La présence de récoltes importantes, de paysans saouls et de réserves d'alcools et de vivres est une aubaine rare. Les villages s'organisent donc souvent pour engager des gardes pour encadrer la fête, qu'ils s'agissent de lames-à-louer, de mercenaires au rabais ou de Porteurs en mal de contrat. Parfois, les villages proches s'entraident en organisant un roulement, chacun « gardant » la fête de l'autre, ou organisent des festivités communes pour partager la paie de meilleurs gardes. C'est toutefois une manoeuvre risquée, car la fête devient alors plus importante, mieux garnie en butin et proies, et donc plus tentante malgré la garde...

LE LONG REPOS

Chaque année, lors du premier mois du repos de l'année, les tanaphéens fêtent le long repos. Lorsque les lunes sont en place et que le calme revient dans le monde, les gens prennent le temps de se poser un moment. La fête a lieu après la première semaine du mois, le temps que l'agitation du mois précédent se calme un peu. Elle dure trois jours et commence au soir du premier Sati. On chaume jusqu'au matin du Mercan, à moins que des tâches urgentes ne se mettent en travers. Il est tout de même rare que les gens n'en profitent pas autant que possible ; les moments calmes ne sont pas si nombreux sur Tanæphis.

Le long repos est – traditionnellement – une fête familiale. On se retrouve entre proches pour discuter, passer un peu de bon temps et partager quelques jours tranquilles.

La fête commence par un long dîner en famille, suivi d'une veillée tranquille. On évite les activités trop excitantes – jeux, sorties, danses – pour en rester aux discussions, contes pour les plus jeunes, et saoulerie pour les aînés. C'est un bon moment pour régler les litiges en souffrance : personne ne voulant gâcher le long repos en envenimant une dispute, les gens sont plus conciliants et moins exigeants.

Le Sabet est encore passé en famille, dans un calme facilité par la gueule de bois héritée de la veille. Un village en plein long repos est alors un spectacle étrange, tout en calme et silence feutré. En débarquant là, les visiteurs se demandent parfois si des Sekekiers n'ont pas massacré la population la veille. Notez que les deux possibilités ne s'excluent pas mutuellement, les furies ne pratiquant pas le long repos.

Le Lone et le Marsan sont moins consacrés à la famille qu'aux amis, mais toujours dans une ambiance ouatée et discrète. On sort retrouver de bons camarades, en petits groupes, pour discuter de tout et de rien. Les couples qui se tournent autour depuis des semaines se « réalisent » parfois lors du long repos, sans que personne n'y trouve à redire tant qu'ils ne font pas trop de bruit. Les jeunes, délaissés par des parents trop occupés à glander entre eux, s'amuse en petites bandes, espionnent les adultes ou s'ennuient ferme sans oser le dire. Tant qu'ils ne gueulent pas, ne cassent rien et ne mettent pas le feu, on les laisse faire ce qui leur chante.

LA CHUTE

Même si les nations tanaphéenes ne partagent pas grand chose, les hommes ont tout de même un bon souvenir en commun : la disparition des elfes. Il faut dire que la fin de siècles d'esclavage et la possibilité de sortir pour regarder le ciel sans terreur sont des moments assez marquants. Depuis presque deux millénaires, les hommes se réunissent donc à la fin du printemps pour célébrer « la chute ». Même si personne ne sait ce que sont devenues les chimères magiciennes, on fête leur disparition, leur mort, leur immense souffrance dans un enfer lointain en ignorant obstinément la possibilité de leur retour. En fait, celui qui évoquerait cette éventualité lors de la fête finirait sûrement au fond d'un trou avant le matin.

La chute est une fête joyeuse, dont le but essentiel est de célébrer la disparition d'une race en se fracassant le tête à coup de gnôle, d'épices et de tout ce qu'on pourra trouver de plus ou moins narcotique. Même si l'alcool est un élément essentiel de beaucoup de fêtes, pour la chute, se saouler est une nécessité primordiale. Celui qui finit la soirée debout, se rappelle de ce qu'il a fait, ou se retient un tant soit peu, a définitivement raté sa fête. Cela donne un style bien particulier à la chute, et pas mal de travail de ménage le lendemain.

Sous cette joie étincelante d'ébriété et de vertiges camés, la chute est aussi une fête amère où on célèbre la fin d'une race en brûlant des effigies en pleine rue. Selon l'endroit, on se contente d'une petite fête de village et d'une poupée de chiffon aux longues oreilles (Vorène), on fait des bals et des spectacle de rues (Pôle) ou on immole de véritables hysnatons elfes vêtus et maquillés pour l'occasion (Durville). Cette dernière habitude - aussi immonde et inhumaine qu'elle soit - plait beaucoup aux demeures de l'Ordre nouveau. Ils ont décidé de s'approprier politiquement cette fête et, depuis deux siècles, la faction fait de son mieux pour transformer la chute en une manifestation anti-hysnatons, raciste et haineuse. Les résultats sont très inégaux, mais dans quelques coins du continent, la chute est bien devenue une tribune pour l'Ordre.

LES SANGLANCES

Lorsque l'automne a laissé la place à l'hiver, que la neige a fait son apparition et que les jours paraissent trop courts, les tanaphéens ont besoin de se rassurer sur l'avenir.

La fête des sanglances sert à cela, en particulier pour les plus jeunes, qui n'ont pas vu assez d'hivers pour avoir la certitude du printemps.

La fête est organisée le soir du solstice d'hiver. La date est généralement annoncée par l'astrologue local, le vieux rebouteux un peu fou, ou n'importe quelle autorité versée dans la lecture des lunes. C'est, au départ, une fête familiale, mais dans le genre étendue. On invite la plupart des parents, cousins, oncles et tantes, une ou deux épaisseurs de grands-parents, et les inévitables pique-assiettes par alliance. Dans certains villages reculés, cela donne une fête commune à tout le patelin.

Les sanglances pourraient n'être qu'un gros repas arrosé sans la tradition du Bonconvive. Il s'agit d'un animal qu'on a engraisé pour l'occasion, chouchouté et honoré tout au long de l'année. Qu'il s'agisse d'un porc, d'un veau ou d'un mouton, il a été le favori de tout le monde. Puis, le soir des sanglances, on le monte sur la table commune, on le tue, et on se partage sa viande qu'on consomme aussitôt sur des braseros décorés, dans une ambiance festive, familiale et délicieusement barbare.

Les jeunes enfants ont parfois du mal à accepter qu'on dévore ainsi l'animal qu'ils ont aimé et choyé la veille. Les sanglances sont d'ailleurs un bon moyen de les préparer aux complexités de la vie d'adulte, tout en les traumatisant un peu, pour le fun. Pour amortir le coup, on offre aux plus jeunes de petits cadeaux, confectionnés ou achetés pour l'occasion. De même, afin que le père ou l'oncle qui procède à la mise à mort ne soit pas détesté des bambins, il est toujours déguisé. Il porte un large tablier de cuir rouge sombre, taché de sang, et une capuche couvrant les cheveux et le visage. Quelques longueurs de fourrures finissent de masquer ses traits, lui donnant l'air d'un étrange vieillard. Ce personnage, le Bon-vieil, est un mélange de gentillesse - il donne les meilleurs morceaux aux tout-petits - et de terreur - lorsqu'il massacre le Bonconvive.

Les parents n'hésitent pas à se servir de lui au fil de l'année pour calmer les marmots trop turbulents : « Mange ta soupe, ou le Bon-vieil te rajoutera au ragoût lors des prochaines sanglances ! »

