

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2014

Chagars Enchaînés n°20 à 46

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.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°20 - 1^{ER} JANVIER 2014

Devinez qui rédige un édit le premier janvier, la tête en vrac à cause d'un réveillon un peu fort, tenant à peine debout, le regard lourd et la nausée menaçante ? Moi ? Non mais ça va pas ! ?

Alors comme ça, je fais un effort pour garder le rythme, je vous pose un article un jour férié, bravant les consignes syndicales et mon instinct de flemme, et je me fais traiter d'alcoolique ! Ah bah merci, ça donne envie...

Bon, allez, pas de rancune. Je vous souhaite - malgré tout - une très bonne année 2014, pleine de bonheur, de jeu, de désirs satisfaits et de motivations accomplies. À la votre !

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



LES ARMES ESSENTIELLES : LES JOYAUX DE PÔLE (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

LES PROTECTEURS (MÉTAL, PAGES 216-217)

Il y a actuellement sept Protecteurs au sein de la faction. Voici les trois plus notables.

Gemstone – Mécène et financier

Arme- Majeure – Puissance 5 (520 points)

Rapière en or embué

Style : Raffiné, poli et charismatique. Mais attention, derrière cette façade se cache un requin avide de pouvoir.

Aspects : Culture et lois de l'Empire, Histoire des arts dérigions, Manipulation subtile, Négociations, sens de l'apparat.

Pouvoirs : Plusieurs aspects critique, Détection du fluide, Détection du mensonge, Perce armure

Limitations : Aversion (Piorads), Désir exacerbé (Pouvoir)

Motivation majeure : Le pouvoir se construit comme une œuvre d'art

Porteur actuelle : Rogan Brumerolle

Monsieur Brumerolle est un vieux négociant en pierres précieuses au visage austère. Il est essentiellement motivé par l'accroissement de son influence commerciale et de sa fortune personnelle. Il a appris à apprécier l'art au contact de son Arme, mais ses détracteurs au sein des Joyaux de Pôle lui reprochent son manque de passion en la matière. Gemstone sent que son Porteur ne vivra plus très longtemps et il a entamé des recherches pour lui trouver un remplaçant. L'héritier de Brumerolle – son petit-fils – n'intéresse pas Gemstone, mais l'Arme envisage de le marier à la Porteuse d'un de ses lieutenants afin de garder le contrôle des richesses de la famille.

Emerald – Grande gueule qui réussit

Arme-Majeure – Puissance 4 (315 points)

Hachette en acier irisé – Personnalité féminine

Style : Agressive mais intelligente. Elle applique des méthodes de pillards au monde des affaires, en restant à peu près dans les limites de la légalité

Aspects : Attaque violente, Force surnaturelle, Ruse, Sens surdéveloppés.

Pouvoirs : Détection du danger, DSD (choc), DSM (froid), Invisibilité.

Limitations : Désir minimum (Pouvoir)

Motivation majeure : Agir sans pitié, mais toujours avec classe

Emerald est une hachette piorade forgée dans le plus bel acier et sertie de pierres précieuses. Une pure œuvre d'art. Elle a longtemps été dans les mains de pillards piorads avant de changer de Porteur lors d'une attaque sur Pôle en 825. Elle découvrit alors les richesses dérigionnes de l'intérieur et ne voulut plus partir. Elle fit fortune dans les arènes grâce à une Porteuse gladiatrice d'exception puis investit cet argent dans le commerce de l'art.

Sa façon agressive de faire des affaires et ses choix audacieux en matière de Porteur lui permirent d'aller très loin, au point de devenir en 1030 dN un des Protecteurs des Joyaux de Pôle. Son avènement se fit au détriment d'un Stylet nommé Beholder qui depuis ne rate pas une occasion de comploter contre elle. Emerald est le protecteur des graveurs et des peintres. Concernant la peinture, elle est très fréquemment en compétition avec Gemstone. Emerald est perçue par les autres Protecteurs comme le trublion des Joyaux mais elle sait tourner cette réputation à son avantage.

~ Porteur actuel : Mademoiselle Améliane

Améliane était une mendiante de six ans aux beaux yeux verts quand elle devint la porteuse d'Emerald. Aujourd'hui à huit ans, la jeune fille est devenue une splendide poupée de porcelaine grâce aux bons soins de son Arme. Cependant elle n'est pas le pantin que l'on pourrait croire au premier coup d'œil. Son intelligence acérée et son sens de la répartie ont fait d'elle la petite reine crainte et adorée de la suite d'Emerald.

Slytherin – Artiste de la décadence

Arme-Majeure – Puissance 4 (330 points)

Épieu en argent embué – Personnalité masculine

Style : Assoiffé de distractions et de nouveautés.

Obsédé par l'idée d'être la référence en matière de décadence.

Aspects : Charisme ténébreux, Esquive, Le sexe sous toutes ses formes, Rhétorique, Séduction.

Pouvoirs : Douleur, DSM (chaleur), Folie, Intrusion mentale, Résistance à la douleur.

Limitations : Désir exacerbé (Plaisir).

Motivation majeure : La décadence révèle les vérités cachées.

Slytherin est une Arme odieusement riche qui, outre son rôle de protecteur de la danse, se proclame mécène de la décadence. Il possède un palais elfique surplombant le parc des Valeran. Ce lieu, à la fois admiré et méprisé, est un des théâtres d'orgies les plus célèbres de Pôle.

Sans être membre du Plaisir infini, Slytherin s'entend à merveille avec le plus dépravé des trois chapitres pôlien de cette faction. Nombre d'Armes de sa suite appartiennent aux deux factions. On pourrait penser que Slytherin et le Glaive Semiek (voir livre de base page 208) sont amis. Il n'en est rien car ce dernier considère Slytherin comme un perversi qui fait honte à l'art et au plaisir. Il aimerait bien faire tomber l'Épieu en disgrâce et, pourquoi pas, devenir Protecteur à sa place.

~ Porteur actuel : Astère et Guillur

Oui, Slytherin a deux Porteurs, des faux jumeaux à la beauté troublante avec lesquels il entretient une relation malsaine. Selon son humeur du moment Slytherin choisit lequel des jumeaux va le porter et l'autre est enfermé dans une cellule de son palais qui est un petit paradis BDSM. Aster et Guillur appartiennent à Slytherin depuis leur enfance et ils sont un parfait exemple de ce que peut donner la décadence dérigione quand elle est poussée à l'extrême.

ARMES CÉLÈBRES

Mythos – auteur dramatique

Arme-Majeure – Puissance 5 (650 points)

Glaive en airain – Personnalité masculine

Style : Enjoué et plein de légèreté. Conteur

intarissable et grand colporteur de ragots. Attention c'est un ancien membre de la Loi du sang qui fut neuf fois « champion du centre ».

Aspects : Nombreux aspects de combat, Agilité surnaturelle, Histoire de l'Empire, Eloquence, Mise en scène.

Pouvoirs : Bio-mécanique (Crocs), Chance, DSM (électricité), Malchance, Prémonition, Transformation.

Limitations : Désir minimum (Connaissance)

Motivation majeure : Être au centre des attentions

~ Porteur actuel : Yonelle Dustepire

Cela faisait longtemps que Mythos n'avait pas eu de Porteuse. Il faut dire que le milieu des dramaturges « sérieux » était monopolisé par des hommes depuis des décennies. Yonelle est la fille de Gramont Dustepire, un historien qui a gagné en popularité auprès de l'empereur ces dernières années. Cela a donné à Yonelle l'occasion de faire connaître ses premières œuvres avec un certain succès. Ça c'était avant que Mythos ne lui mette le grappin dessus et donne une nouvelle ampleur aux rêves théâtraux de la dame. Le duo ambitionne de révolutionner l'esprit patriotique dérigion par quelques pièces bien senties. Il y a quand même des chances que Mythos en fasse trop – une fois de plus – et attire des ennuis à sa Porteuse en vexant quelques vieux nobles ou quelques Armes susceptibles.

Silvershard – meurtrière patentée

Arme-Majeure – Puissance 3 (280 points)

Épée longue en mercure – personnalité féminine

Style : Esthète du meurtre et de la violence. La quintessence du tueur civilisé.

Aspects : Agir avec style, Botte complexe et fatale, Imposer le respect.

Pouvoirs : Aspect sous contrôle (un aspect de combat), Aura de confusion, Parade de projectiles, Poison, Réflexes surhumains.

Limitations : Obligation (se battre en duel, premier sang minimum)

Motivation majeure : La violence est un art raffiné

~ Porteur actuel : Acton Féorgial

Acton est un poète maudit au corps de rêve et à la peau rouge comme le sang. On raconte qu'il est devenu le Porteur de Silvershard en séduisant le précédent Porteur avant de le tuer pendant qu'ils étaient au lit, tout cela alors que le pauvre gars était venu pour assassiner Acton à la demande d'un membre de la faction. Silvershard aime beaucoup son Porteur mais elle se rend compte qu'il n'hésite pas à la manipuler comme si elle était humaine. Pour le moment cela amuse Silvershard mais le jour où Acton ira trop loin ce ne sera pas beau à voir. Silvershard ne fait pas dans la dentelle quand elle se fâche vraiment.

Pyrit – le psychorigide malhonnête

Arme-Majeure – Puissance 3 (220 points)

Targe en acier – personnalité masculine

Style : Rigide et réactionnaire. Il cache une malhonnêteté viscérale derrière une attitude de rigoriste poli.

Aspects : Culture dérigione, Histoire de l'Empire, Négociation, Rabaisser ses interlocuteurs.

Pouvoirs : Aura de peur, Résistance à la peur, Vieillessement

Limitations : Liens de sang (dérigion), Sangsue.

Motivation majeure : Préserver la gloire du passé, quitte à l'arranger un peu.

Pyrit est un Dieu perpétuellement aigri qui représente la quintessence du « c'était mieux avant ». Son manque de souplesse ne lui a jamais permis de vraiment briller au sein d'une faction aussi sociale que les Joyaux de Pôle. Gemstone, à la suite duquel appartient Pyrit, lui a tout de même trouvé un emploi intéressant.

Pyrit réside au Grand musée du renouveau (oui le nom a quelque chose d'ironique quand on connaît Pyrit) où ses Porteurs ont systématiquement une charge ou une autre. Ce musée est financé par des familles de la noblesse d'emblème. On y expose des œuvres anciennes prêtées par de riches propriétaires mais aussi des œuvres d'arts anciennes retrouvées dans le cadre de la reconquête des territoires impériaux. Pyrit supervise le flux de ces œuvres et organise leur trafic au profit des membres des Joyaux.

~ Porteuse actuelle : Almon des Aïrelles-Vuvieux

Un homme sec entre deux âges, fils cadet d'une famille noble sans gloire mais réputée pour sa probité. Almon est secrétaire chargé de l'acquisition au Grand musée du renouveau. Tirailé entre la réputation de sa famille et l'influence de son Arme, il sombre petit à petit dans l'alcool tout en dépensant son argent mal gagnée en maîtresses dont il a honte.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°21 - 14 JANVIER 2014

Voici un article de rattrapage pour un sujet que nous avons apparemment traité un peu trop vite dans le livre de base.

À cette heure où la politique moderne sombre dans l'obsession de la communication et les magouilles à deux ronds, nous vous proposons de revenir à de vraies valeurs. Découvrez avec nous une politique franche et efficace, où on s'assassine pour le pouvoir et le pognon, sans se soucier de l'image.

Ah, le bon vieux temps...

LES GRANDES RÉGIONS

- 01 - Vorène
- 02 - Hadzac
- 03 - Vauzan
- 04 - Essan
- 05 - Kiin Maud
- 06 - Arronde
- 07 - Inac
- 08 - Delinelles
- 09 - Versan
- 10 - Comberais
- 11 - Modaine
- 12 - Lisage
- 13 - Herbance
- 14 - La lance (Corridor + Komso')

Participer, commenter, questionner !

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



LA POLITIQUE VOROZIONE

Le système politique vorozion n'est ni très clair ni très facile à aborder. Suite à vos questions, voici une description plus complète de la politique de l'Hégémone, avec ses structures, ses intervenants et ses vilains recoins.

LES BASES

La population vorozione est apparue un beau matin, sur les ruines fumantes de la nuit de Taamish. Un jour, l'ordre dérigion régnait sur l'est. Le lendemain, les structures étaient à terre, et plus personne n'avait la moindre légitimité pour diriger ou prévoir.

Très logiquement, la population apeurée se tourna vers les organisateurs et les chefs de la révolte. La noblesse Vorh était née (cf. Chagar n°9). Certains nobles essayèrent de s'atteler au boulot, mais il y a un monde entre mener un petit massacre efficace et organiser une nation au jour le jour.

Un groupe de nobles des Délinelles rédigea une proposition, visant à constituer une structure spécialisée dans l'organisation de la nouvelle politique. Le corps légiste apparut, avec deux niveaux bien distincts. La direction fut constituée de meneurs rebelles passionnés de politique, qui renoncèrent à la noblesse pour diriger et organiser ce nouveau corps. La base fut construite à partir d'une sélection de serviteurs efficaces et éduqués. En toute honnêteté, ce fut surtout un excellent moyen de recycler d'ancien collaborateurs des dérigions. Habités à gérer la population et les villages, ils disposaient des compétences nécessaires, et ils étaient plus que motivés pour faire oublier leurs « trahisons passées ».

Le reste de la population, l'immense majorité de travailleurs, de paysans, d'artisans et de gagne-petit, constitua le tiers citoyen.

LA CARTE ADMINISTRATIVE ET ÉLECTIVE

Le territoire de l'Hégémone est découpé en 14 régions (liste ci-contre), chacune divisée en 12 à 20 cantons. Dans chacun des 216 cantons, chaque agglomération de plus de 50 habitants (en comptant les hameaux les plus proches, les camps et les fermes dépendantes), est considérée comme une commune.

Un grand nombre d'élections, de structures et de lois s'appuient sur ce découpage. L'exemple le plus évident concerne l'élection des représentants locaux du tiers citoyen.

Chaque commune, en fonction de sa population, élit un certain nombre d'échevins, sorte de conseillers municipaux. Un petit village n'aura qu'un échevin, un bourg moyen une dizaine, et dans les plus grandes cités, la chambre communale sera forte de 21 membres⁽¹⁾. Partout, les échevins sont élus au suffrage général (cf. colonne en page 2) tout les huit ans. Lors de la réunion générale qui suit, les échevins de chaque commune élisent le maire parmi eux. Une fois les chambres communales élues, elles élisent aussi le premier échevin, plus haute autorité du canton. Le premier échevin n'est pas obligatoirement choisi parmi les échevins élus, mais il doit être citoyen du canton et bénéficier de tous ses droits.

Pour les autres tiers, les choses sont un peu plus simples, au moins du point de vue de la populace. Chez les nobles, les choses se règlent en privée ; chaque famille a sa hiérarchie, basée sur le rang et l'âge. Pour les légistes, la structure est impossible à expliquer en moins de six-cent pages (copies légales et pages d'annotations non comprises). Comme tout ce qui se passe dans les sphères légistes, la structure électorale est extrêmement complexe, et chaque bureau dispose de son propre organigramme, mouvant et variant selon les règles, les usages, les coutumes et le sens du vent.

(1) Village : 1 à 5 - Bourg : 3 à 12 - Ville : 10 à 18 - Cité : 15 à 21

LE CONSEIL

LE SUFFRAGE GÉNÉRAL

Le vote est une affaire sérieuse en terre vorozione. Pour avoir le droit de voter, un citoyen - homme ou femme - doit remplir plusieurs conditions :

- Avoir 15 ans révolus.
- Être à jour de ses impôts.
- Être titulaire d'une carte civique depuis le dernier vote local.

La carte civique est un document délivré par le corps légiste, qui ouvre le droit au vote. Le citoyen demandeur doit être financièrement « indépendant », c'est à dire marié, employé depuis plus de deux saisons ou propriétaire d'un commerce, d'un atelier ou d'une exploitation.

Évidemment, la carte est payante, (15 dirams en 1043) et doit être renouvelée chaque année, qu'il y ait un vote prévu ou pas.

Selon les textes, le vote est donc réservé au gens « les plus impliqués ». En pratique, il est surtout réservé au gens déjà bien installés, capables de payer les taxes.

LE QUART GUILDIEN

Les guildes sont un nouvel élément important de la politique vorozione. Normalement issus du tiers citoyen, les guildiens se sont peu à peu extraits de la « plèbe » et travaillent à augmenter leur pouvoir.

Leur arme principale est évidemment l'argent. En arrosant les meneurs d'opinions, en corrompant ou menaçant les conseillers de tous bords, en organisant de véritables campagnes de communication ou de désinformation, ils font avancer leur cause, protégeant et fortifiant leurs acquis.

Leur dernière idée de génie est l'invention des « Cercles de patriotes ». Il s'agit de clubs locaux, rassemblant des citoyens désireux de s'impliquer mais n'ayant pas l'argent ou le temps nécessaire. Les guildes sponsorisent ces clubs, payant les cartes civiques des membres, organisant des conférences, des discussions et parfois mêmes des manifestations ou des pétitions.

La manière dont les guildes s'imposent peu à peu dans le jeu politique inquiète autant les nobles (craignant une nouvelle concurrence) que les citoyens attentifs (craignant que l'argent ne deviennent plus important que l'humain dans les discussions du Conseil).

Siégeant à Nerolazarevskaya, le conseil est la haute autorité de l'Hégémone. Il est composé de 435 sièges, répartis entre les trois tiers à parts aussi égales que possible. Chaque canton dispose en effet de deux conseillers, et à chaque création de canton, deux nouveaux sièges s'ajoutent au conseil. Le siège surnuméraire est une invention des légistes, visant à empêcher un vote à 50/50, véritable cauchemar des administrateurs du conseil. Le premier vote général, organisé en l'an 16 de l'Hégémone, fut un joyeux foutoir. Il n'y avait alors que 56 cantons « stables » et on tira au sort quels conseillers chacun d'entre eux élirait — deux conseillers chacun, dans deux tiers différents.

Les conseillers sont élus à vie. Lorsque l'un d'eux disparaît, un vote est organisé pour redonner un conseiller au tiers qui vient de perdre un des ses représentants. Le conseiller n'est toutefois pas désigné dans le canton qui vient d'en perdre un, mais dans un canton éloigné, désigné en fonction de la liste électorale générale.

Cette liste est révisée tout les trois ans par une commission permanente, et favorise dans l'ordre les cantons n'ayant pas voté récemment ou n'ayant plus de conseillers. Il est en effet possible, lorsque la liste et la malchance s'en mêlent, que le nombre de conseillers par canton varie, privant un canton de représentants alors qu'un autre en aura trois en poste. Autant dire franchement que la commission de la liste est le plus beau nœud de vipères de Nero, et que des combats vicieux et mortels entourent ses travaux.

Une fois élu, le conseiller siège à Nerolazarevskaya, et décide avec ses pairs des grandes orientations de l'Hégémone, des orientations politiques, des plans d'avenir et des nouvelles lois.

Le conseil lui même est un organisme énorme et étrange, ou chacun a trois ou quatre rôles en même temps. Un conseiller doit en effet participer aux grandes réunions, où on discute sans fin des projets en cours ou des grandes orientations à venir. Il s'occupe des affaires de son canton, faisant remonter les problèmes de ses administrés, et leurs transmettant les désirs ou les ordres du conseil. Il participe aussi à la vie de son tiers, assistant à des réunions plus ou moins secrètes ou chaque tiers organise son évolution, gère ses intérêts, et lutte contre l'influence des deux autres. Enfin, le conseiller peut participer à des commissions particulières, qui se créent ou disparaissent chaque jour pour suivre un projet, résoudre un problème, discuter d'une loi ou d'une crise ou réfléchir à la modernisation de ceci ou de cela.

LES LOIS

Le travail essentiel du conseil est de concevoir, de réviser ou d'annuler les lois de l'Hégémone. Bien sûr, il y a des tâches quotidiennes - gestions des régions, de l'impôt, de l'administration courante - mais la véritable gloire est dans la loi. Ce n'est pas un jugement de valeur, mais un simple état de fait. Pour être connu, apprécié et important au sein du conseil, il faut une loi à son nom.

Un projet de loi peut avoir trois origines : la proposition d'un conseiller, la modification d'une loi, ou l'adaptation d'un règlement. Dans le premier cas, tout se résume à des discussions de bureau, à une foule de réunions préparatoires et enfin à quelques votes en assemblée. La modification d'une loi est une tâche plus ingrate, qui n'apporte aucune gloire. Au contraire, c'est un excellent moyen de s'attirer des ennemis parmi ceux qui profitent de cette bonne vieille loi, ou qui savourent encore la gloire de son invention. Ceci explique sûrement pourquoi les lois évoluent si peu, aussi urgentes ou essentielles que soient les modifications.

L'adaptation d'un règlement est plus complexe. La notion de règlement désigne de petites lois locales, mises en place par les échevins d'une commune et les légistes locaux. Ce sont parfois des idées utiles ou des astuces de gestion très efficaces. D'autres fois, ce sont d'énormes imbécillités, des propositions farfelues ou inutiles, ou des tentatives fascistes de contrôler le terrain. Si un de ces règlements paraît utile à quelqu'un, ou si les échevins sont particulièrement contents de leur idée, le règlement est décrit en détail et remis à un conseiller pour qu'il propose d'en faire une loi.

Dans tous les cas, une loi en cours d'adoption sera d'abord discutée durant plusieurs années, puis testée sur le terrain dans plusieurs communes. Ces tests pratiques sont une obligation absolue, visant à éviter des lois inutiles ou inefficaces. En réalité, ces périodes de tests posent autant de soucis qu'elles en résolvent. On tire au hasard les communes où seront testés les projets de loi, et les légistes locaux reçoivent le dossier complet du projet. Ces tests sont parfois tout à fait honnêtes, menés dans la plus grande tranquillité. D'autre fois, les gens intéressés - conseillers, partis ou guildes - commencent à truquer le test, à arroser les participants de pot-de-vin, ou à manipuler les circonstances pour enterrer ou favoriser la loi.

Une fois validée par le test, la loi est votée au conseil et s'applique à l'Hégémone entier. Si on s'aperçoit alors que la loi est imparfaite, inadaptée ou inutile, il faudra recommencer le processus pour corriger tout ça... cinq ou dix ans plus tard.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : LE MIROIR DU PASSÉ (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

N°22 - 29 JANVIER 2014

Malgré sa réputation sulfureuse, Bloodlust reste un jeu plutôt bon enfant quand on y réfléchit bien. Enfin, peut-être pas vraiment « bon enfant », mais au moins dans la moyenne de ce qui se fait. Lors de sa sortie originale en 1991, le coté décomplexé et moqueur pouvait être vu comme un pied de nez aux productions plus « sages ». Mais aujourd'hui, l'ambiance de Tanæphis n'est pas bien différente de celle de Rome, Game of Thrones ou Plus belle la vie. Oui, on sous-estime souvent PBLV, qui contient plus de meurtres, de sexe et de perversions que toutes les prods HBO réunies.

La drogue, la dépendance et les violences liées restent pourtant des aspects de Bloodlust assez peu exploités dans les histoires mainstream, seul Breaking Bad ayant récemment joué avec le sujet de manière intelligente. C'est aussi, à en croire nos discussions avec les joueurs, un sujet peu exploré par la majorité des campagnes.

Il ne faut pourtant pas voir les épiques comme de simples réservoirs de pouvoir ou des MacGuffin faciles. Il y a derrière le terme de « drogue » un monde de possibilité, d'histoires et d'enjeux à explorer. Et cela en toute légalité et sans risque pour vos poumons en plus !

Voilà quelques PNJs et Armes pour vous aider, gentils meneurs, à préparer les premiers pas de vos joueurs dans le monde magique et mortel de la fumette qui tue.

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



LES MENEURS CÉLÈBRES (MÉTAL, PAGES 204-205)

Boneshifter – chef de guerre mégalomane

Majeure – Puissance 5 (540 points)

Rapière en os

Style : Vindictif et haineux. Obsédé par la cause hysnatone.

Aspects : Attaque brutale, Seul contre tous, Meneur d'homme,

Tactique d'escarmouche

Pouvoirs : Absorption, Bio-mécanique: coeur, Détection du danger,

DSD (projectiles d'os), DSM (froid), Paralysie, Transformation

Limitations : Désir exacerbé (Violence), Liens du sang (Hysnatons)

Motivation majeure : Ressusciter les traditions chimériques

~ Porteuse actuelle : Krethia Mevral

Krethia est une tueuse à gages aux traits elfiques et trolls mêlés ; un paragon de sensualité pour qui apprécie les prédateurs psychopathes. Ce n'est pas une fanatique de la cause hysnatone ; elle a juste besoin de canaliser ses accès de haine viscérale, ce que Boneshifter lui permet de faire sans aucune retenue.

Boneshifter n'aime pas la faiblesse chez ses Porteurs. Il encourage d'ailleurs ses séides à assassiner son Porteur au moindre signe de vulnérabilité. C'est précisément comme cela que Krethia est devenue Porteuse. Depuis lors, c'est elle qui dirige « la Meute », la bande de fanatiques hysnatons réunie autour de son Arme.

La Meute est installée dans l'ouest de Vieusyl où elle a déjà transformé quatre tours antiques en villages fortifiés. Chacun abrite quelques centaines d'habitants, tous hysnatons – si on exclut les esclaves. La majorité des membres de la Meute sont entraînés au combat et participent à des raids dans les plaines du centre et dans le centre-ouest.

Boneshifter et les autres Armes de son groupe, veulent bâtir dans Vieusyl un royaume hysnaton dont ils seront les seigneurs. Krethia se verrait bien en reine guerrière de ce royaume mais pour cela il faudrait qu'elle survive assez longtemps et que personne ne vienne gâcher les projets de son Arme.

Nachter – Maîtresse des miroirs

Majeure – Puissance 4 (350 points)

Épée longue en obsidienne

Style : Froide et efficace. Maniaque de la perfection, très exigeante avec ses Porteurs.

Aspects : Techniques d'infiltration, Trouver les faiblesses, Voir sans être vu

Pouvoirs : Détection de la vie, Disparition, Invisibilité, Passe-muraille,

Pouvoirs intériorisés

Limitations : Désir minimum (Pouvoir), liens du sang (Hysnatons)

Motivation majeure : Transformer les secrets honteux en armes mortelles

~ Porteur actuel : Askeladd l'orphelin

Askeladd est un Piorad élané doté d'une grande intelligence et d'yeux elfiques envoûtants. C'est un beau parleur capable de calmer les situations les plus tendues ou de faire sortir de ses gonds un diplomate émérite. Il s'intéresse plus à l'espionnage qu'aux assassinats, ce qui l'amène à surtout travailler avec les membres les moins violents de la faction.

Askeladd et Nachter sont actuellement très actifs du côté d'Inaccessible. Ils aident discrètement le développement d'un « cercle de patriotes » ouvertement pro-hysnaton face à des poussées de racisme chaque jour un peu plus marquées. Le devenir des hysnatons dans le sud de l'Hégémone a de quoi inquiéter.

Virvir – la voie de la politique

Majeure – Puissance 4 (400 points)

Machette en fer

Style : Personnalité effacée et voix neutre. Il est nostalgique de l'ère des chimères et juge l'époque actuelle très fade. Il lutte contre l'apathie en se passionnant pour la politique.

Aspects : Avoir l'air inoffensif, Politique théorique, Rhétorique, Souvenirs épars des peuples chimériques, nombreux aspect de connaissances

Pouvoirs : Aspect augmenté (plusieurs fois), Aspect critique (plusieurs fois), Biomécanique : bouche, Brouillard, Intrusion mentale, Polymorphie.

Limitations : Apathie, Désir minimum (Connaissance),

Motivation majeure : Résister à l'ennui et au dégoût du présent.

~ Porteur actuel : Maître Esmard Inentiel

Maître Inentiel est professeur indépendant dans une université réputée de Pôle. C'est un expert de l'histoire politique de la capitale impériale, en particulier la manière dont la gestion des quartiers a évolué au fil des siècles et les expérimentations plus ou moins farfelues qui ont été faites à diverses périodes. Ses cours sont particulièrement recherchés par de jeunes politiciens qui veulent briller en assurant la gestion d'un quartier prestigieux.

Maître Inentiel n'est pas hysnaton mais ses deux neveux ont des traits nains assez marqués. Il a toujours eu des sympathies envers les mouvements pro-hysnatons modérés et lorsqu'il est devenu le Porteur de Virvir cela lui a donné l'envie de s'impliquer. Virvir ne lui a jamais dit qu'il avait organisé la mort de son précédent Porteur pour s'assurer de tomber entre les mains de l'érudit.

Virvir compte utiliser ce Porteur pour faciliter l'ascension de plusieurs jeunes politiciens hysnatons qu'il espère voir prendre la tête d'un quartier dans un futur proche.

Clearsteel – libératrice des esclaves

Majeure – Puissance 3 (310 points)

Cimeterre en acier

Style : M'as-tu-vue et assez bavarde. Déteste les esclavagistes mais se comporte toujours avec style et politesse.

Aspects : Combat à deux armes, En mettre plein la vue, Médecine, Négociation

Pouvoirs : Biomécanique : oeil, Détection de la vie, Régénération, Téléportation

Limitations : Liens du sang (Hysnatons)

Motivation majeure : Briser les chaînes, quel qu'en soit le prix

Clearsteel est une Arme à la personnalité féminine enjouée qui aime s'écouter parler et mettre en scène la moindre de ses interventions. Elle aime raconter qu'elle s'est incarnée dans les mains d'un batranoban alors que celui-ci mettait à mort un esclave hysnaton. Étrangement cela provoqua chez l'Arme une haine intense de l'esclavage. Clearsteel ne pouvant être correctement portée que par des Hysnatons cela a polarisé sa haine sur l'esclavage les concernant.

Au sein du Miroir du passé Clearsteel dirige un petit groupe qui opère dans l'ouest et le centre. Ces Armes et leurs alliés luttent contre l'esclavage des hysnatons, ce qui implique des opérations violentes mais pas uniquement. Clearsteel est d'ailleurs plus une négociatrice qu'une combattante, même si elle ne rechigne pas à trucider un marchand de temps en temps.

~ Porteur actuel : Djedahil an Assam

Le Porteur de Clearsteel est un batranoban très grand doté d'une queue. Ces traits relativement discrets lui permettent de passer inaperçu dans les cités de l'ouest où il travaille actuellement. Djedahil n'est pas un activiste hysnaton et il n'a pas d'opinion personnelle concernant l'esclavage. En revanche c'est un bon négociateur ce qui facilite les missions de Clearsteel. L'Arme et son Porteur ne s'entendent que modérément bien mais réussissent à travailler ensemble, Djedahil en profitant pour s'enrichir au passage.

Excess – spécialiste des projets tordus

Majeure – Puissance 3 (270 points)

Lance en os

Style : Psychopathe fan d'expérimentations étranges.

Elle adore modeler la psyché des humains pour en faire des monstres.

Aspects : Endoctrinement, Force excessive, Tactique d'escarmouche, Torture

Pouvoirs : Douleur, Folie, Parade de projectiles

Limitations : Désir exacerbé (violence)

Motivation majeure : Imiter et déformer à l'extrême

Bien que le Miroir du passé se soit séparé de la Mort carmin, certaines Armes ont conservé leur double affiliation ; Excess est l'une d'entre elles. Elle et Boneshifter sont des amis très proches. Le fait que ce dernier ait joué un rôle majeur dans la rupture entre les deux factions n'a pas atténué l'amour malsain que Excess lui porte ; c'est d'ailleurs essentiellement dans l'espoir d'impressionner Boneshifter qu'elle est toujours membre du Miroir.

Il y a deux ans, Excess a créé son propre groupuscule de maraudeurs hysnatons en prenant exemple sur Boneshifter. Mais étant une grande malade mentale, elle a poussé l'idée « un peu plus loin » en s'inspirant aussi des tribus Sekekers. Cette troupe porte le nom d'Hystekers ; Excess n'est pas très douée pour trouver des noms originaux.

Les Hystekers forment une tribu d'une centaine de membres, tous hysnatons avec au moins un trait bien apparent. Excess endoctrine ses « sujets » pour les rendre aussi nihilistes et agressifs que les pires maraudeuses sekekers. Pour rejoindre les Hystekers il faut accepter de subir une initiation à base de mutilations variées visant à déshumaniser le candidat. Le résultat est une bande hétéroclite et assez flippante qui n'a rien à envier aux compagnies mercenaires des Scories.

Les Hystekers sont actifs dans l'Herbance où ils attaquent les villages le long de la route du sud, ainsi que les caravanes voroziones.

Ils pillent, massacrent et volent des enfants hysnatons dès qu'ils peuvent. Malheureusement Excess et sa bande ont fini par attirer l'attention de plusieurs tribus de Sekekers qui n'apprécient pas du tout la plaisanterie. Ce promet quelques règlements de compte sanglant dans l'Herbance.

~ Porteur actuel : Treolus

Étant Porteur de Excess, Treolus est de fait leader des Hystekers. C'est un guerrier athlétique au corps couvert de fourrure sombre, au physique très séduisant, ou presque. Lors de son initiation, Treolus a eu le visage très lourdement lacéré. Il cache désormais son faciès hideux sous un masque de cuir et d'acier qu'il n'hésite pas à enlever en cours de combat pour effrayer ses adversaires. Pour beaucoup d'Armes de la Mort carmin, Treolus aurait le défaut de ne pas être tout à fait assez violent. Il a en revanche une passion et une curiosité pour la douleur physique et morale qui frôle l'obsession.

N°23 - 12 FÉVRIER 2014

Ce Chagar contient des infos rédigées par l'équipe de Bloodlust Métal lors de l'écriture du livre de base et jamais publiées à ce jour. Il s'agit des codes et détails qui se cachent derrière l'illustration des tatouages piorads, située en page 145 de Métal.

Alors que nous discutons des tatouages et de leur symbolique potentielle, le Grümph s'emporta un peu, décidant de rajouter un véritable code derrière ces décorations. Les tatouages sont en effet plus souvent un langage réel que de simples décorations. Les nombreux yakuzas, bikers, détenus et autre solntsevskay qui nous lisent ne me contrediront pas.

En plus de l'illustration elle-même, ce gentil petit délire provoqua une semaine de retard sur le planning des illustrations, puisque LG voulu repasser sur tous les dessins de Piorads déjà faits, pour corriger les tatouages afin qu'ils collent au nouveau code. Parce que oui, parfois, le perfectionnisme est une névrose facilement diagnosticable.

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



LES TATOUAGES PIORADS

Les Piorads ne sont pas aussi basiques et simplistes que veulent bien le croire les gens du sud. Par exemple, les décrire comme de grosses brutes agressives, velues et tatouées, est très réducteur. Parfaitement exact dans bien des cas, mais tout de même réducteur. C'est ignorer, par exemple, toute la partie féminine de la population, qui réussit à être simplement agressive et tatouée. Et beaucoup de piorades - femmes - sont aussi des brutes. Soit.

Ces deux adjectifs - velu et tatoué - cachent d'ailleurs des codes complexes et des significations sociales que le commun des civilisés n'imagine même pas. Du moins c'est valable pour le tatouage et cet article vous présentera les clés nécessaires. Pour le côté « poils », je vous laisse faire une recherche sur Google, vous devriez trouver tout ce qu'il faut sur le sujet. Evitez juste de faire cette recherche au travail...

LES BASES

Le tatouage piorad se fait au moyen d'aiguilles, de stylets et de lames. Selon l'artisan, le matériel peut être en os ou en métal. Les encres sont variées, allant du charbon affiné aux encres minérales quasi-pures, en passant par divers mélanges d'huiles, de suies et de bois. Les fabriquants d'encre du pays de Guerl commencent peu à peu à supplanter les artisans locaux, grâce à des encres ayant une meilleure tenue au long terme.

Le tatouage est systématiquement noir et son emplacement, sa taille et son style sont sévèrement codifiés. Les emplacements de tatouage sont appelés des territoires. Chacun est réservé à un sujet particulier, à l'exclusion de toute fantaisie. Des territoires (épaules, dos et jambe droite) sont réservés à l'expression personnelle.

LES TERRITOIRES

La poitrine : les bänds

Sur le pectoral droit, le Piorad porte le symbole de sa bänd de naissance. Il fait partie des premiers tatouages reçus - à la fin de l'enfance - et marque l'entrée réelle du Piorad dans la vie de son village. Souvent très simple au départ, il est corrigé et affiné avec l'âge et la croissance du sujet. Un tatouage brouillon ou simpliste sur un adulte marque donc souvent un exilé ou un apatride.

Si le Piorad rejoint une autre bänd, que ce soit pour servir un jarl, rejoindre une amante ou tout autre raison, il peut choisir une bänd de cœur, qui sera tatoué à gauche. C'est une décision définitive, et seul un écorchage pourra la faire disparaître.

Bras droit : la guerre

Le Piorad porte autour de ce bras des tatouages en anneau, représentant les guerres qu'il a connues. On parle bien ici de guerres réelles, visant à la domination ou l'anéantissement de l'autre, pas de simples opérations de pillages.

Les tatoueurs codifient chaque peuple, chaque période, chaque région, et les anneaux donnent ainsi facilement une idée des forces en présence et des lieux du combat. En plus d'anneaux génériques, indiquant simplement une grande guerre, le Piorad peut porter des anneaux de mérite, indiquant la participation à une bataille marquante, ou un rôle important dans le déroulement des événements.

Bras gauche : les faits d'armes

Le haut du bras est réservé aux expéditions et aux voyages marquants. C'est le bon endroit pour célébrer une ballade en terres vorhes particulièrement fructueuse ou une expédition de chasse aux sekekers. Chaque cartouche contient des indications sur la nature de l'expédition et ses bons points, qu'il s'agisse de beaux combats, de richesses particulières ou mêmes de mauvais coups du sort qu'on est heureux d'avoir surmonté.

Les hauts-faits couvrent l'avant-bras. Il s'agit surtout de combats particuliers, de pièges évités ou d'adversaires dignes d'intérêts. Les Piorads inscrivent aussi ici les alliances ou les amitiés les plus importantes. Il n'est pas rare qu'on fasse écrire le même nom dans un cartouche d'alliance un jour, puis dans un cartouche de combat quelques années plus tard. Ainsi va la vie...

MONTEUR DE CHAGAR ?

La bande de monte - un large trait noir uni - est posée sur le poignet du Piorad, du côté où il tient son arme. Il est donc facile de repérer un gaucher chez eux, pour peu qu'il ait la chance de monter un chagar.

Les guerriers ayant dompté et monté un sharak peuvent porter deux bandes l'une au dessus de l'autre. Cette simple distinction leur assure un traitement de faveur un peu partout, aussi bien à l'auberge que chez les notables locaux.

LE VISAGE

Le visage peut porter un certain nombre de symboles, indiquant un rôle social ou une place auprès du jarl.

Un groupe de deux à six points sous l'œil indique une charge civile. Plus il y a de points, plus la charge est importante.

De même, de deux à six points au dessus de l'œil indique une charge militaire permanente.

Un losange épais à côté de l'œil indique une charge de garde du corps du jarl. C'est une place de confiance, recherchée, réservée à des proches ou à des guerriers d'élite.

Enfin, une large bande barrant le visage sur l'œil indique une position de jarl. Elle efface en les recouvrant les marques des charges précédentes.

Seuls les rois peuvent porter les deux bandes noires et ce symbole, deux traits noirs parallèles, fut longtemps l'étendard des troupes attaquant Pôle au nom des royaumes du nord.

LE COLLIER NORDH

Les familles nobles, en quête de symboles et de structure pour cimenter leur pouvoir dans le nord, essaient d'imposer un nouveau symbole : le collier.

Il s'agit d'une ligne décorée, à la base du cou, indiquant la famille à laquelle appartient le sujet.

LES DOMINATIONS

Portés sur la jambe droite, les symboles de domination sont les mêmes que ceux utilisés pour les cendres, mais indiquent des viols plutôt que des meurtres. Il s'agit d'une vieille habitude, tombant peu à peu en désuétude. Les royaumes de Guerl et Varnir ont même interdit cette pratique à leurs sujets.

Les côtes et la jambe gauche - Les cendres d'hommes

Sur les côtes et sur la jambe gauche, un Piorad porte ce qu'il appelle ses « cendres ». Il s'agit simplement du compte de ses victimes, affichés comme des trophées. Chaque symbole représente une victime d'un peuple donné, parfois complété d'un petit symbole aidant le Piorad à se rappeler qui était cette victime en particulier. Ainsi, il suffit de voir un Piorad torse nu pour savoir qu'il a tué quatre Voroziens et six Dérigions, mais il faudra discuter avec lui pour avoir chaque histoire.

Les cendres portées sur les côtes sont des combats trop rapides, futiles ou faciles pour valoir une place sur la bras gauche. Pire encore, ceux qu'on inscrit sur la jambe gauche ne sont que des points, même pas des symboles. Ce sont les soldats anonymes, les passants gênants qu'on a abattus sans même croiser leur regard.

Le cou - Les marques de deuil

Le cou est traditionnellement réservé aux symboles des proches perdus. On inscrit là ceux qui ont rejoint la grande roue et qui nous manquent. Cela concerne aussi bien des alliés ou des amis que la famille. On porte leurs noms, surnoms ou symboles. C'est un territoire d'hommage plus que d'expression, même si certains Piorads n'hésitent pas à utiliser les marques de deuil pour afficher de véritables serments de vengeance.

Les territoires libres

La jambe droite, les épaules et le dos sont des territoires sans fonction particulière. Selon le Piorad, ils serviront à rendre hommage à un seigneur révérent, à l'épouse ou aux parents. Beaucoup de montagnards s'en servent pour représenter un pic escarpé qu'ils ont escaladé un jour, ou le paysage des crêtes visible depuis leur vallonn. Dans le Ross, l'épaule droite est souvent consacrée à la nature, qu'il s'agisse d'un arbre, d'un fleuve ou du mur de glace ; mais ce n'est qu'une mode, ni une obligation ni un code rigide.

Les femmes ajoutent souvent le dos à cette liste de territoires libres. C'est une rupture assez récente du protocole, encore regardée de travers par les traditionalistes purs et durs. Beaucoup de mâles, malgré le « sacrilège », trouvent la vue un peu trop belle pour râler franchement.

La jambe morte

Une légende piorade prétend qu'à sa mort, un homme entre toujours dans le néant du pied gauche. C'est pourquoi on appelle cette jambe « la morte », et qu'on n'y porte aucun tatouage qui pourrait permettre au néant de nous reconnaître. Qui sait s'il ne pourrait pas essayer de nous attraper par là, pour nous entraîner dans ses profondeurs glacées ? On marque simplement ici les cendres anonymes ; un point par victime tuée sans pitié ni égard. Un avertissement au néant, sur la nature de celui qui approche...

ET LES AUTRES ?

Le tatouage n'est pas une habitude très courante sur Tanæphis. Avant la venue des Piorads, seuls quelques populations en avait fait un élément culturel fort. On trouve des traces de tatouages sur les figurines représentant les populations du centre pré-elfique, mais dès l'époque dess, ces traditions avaient disparues. Aujourd'hui, seuls trois groupes utilisent des techniques ressemblant au tatouage.

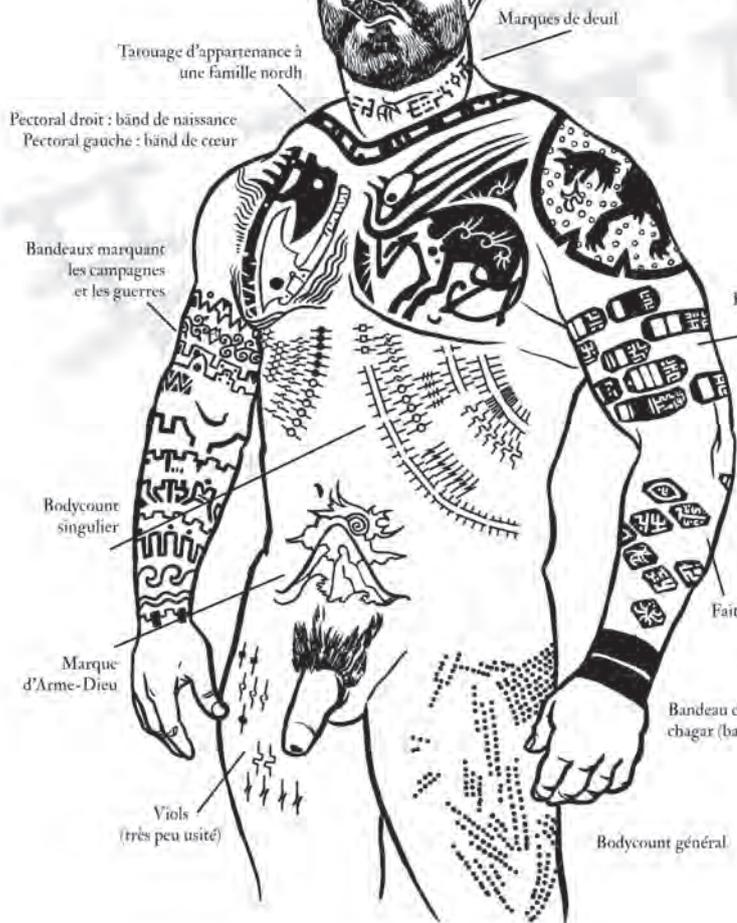
Les peintures corporelles **gadhares** sont essentiellement temporaires. En outre, elles utilisent les couleurs, alors que les Piorads se limitent au noir. Certaines tribus utilisent des marquages permanents, en particulier en cas de blessure profonde reçue à la chasse ou au combat. Il est alors courant de glisser des pigments dans la plaie, de manière à ce qu'elle reste apparente après la guérison. C'est un bon moyen de se distinguer pour les guerriers et l'esprit très « roots » de la méthode, très nature, correspond bien plus aux Gadhares que les codes rigides du nord.

Les **batranobans** utilisent aussi des méthodes de décorations temporaires, des dessins plutôt que des tatouages, réalisés avec des encres végétales comme le henné, les teintures ou les macérations d'épices. L'utilisation reste purement

décorative, et entre dans la même catégorie que les bijoux ou les vêtements d'apparat. Les femmes s'en servent régulièrement, variant les motifs et leur étendue selon l'occasion. Lors des grandes fêtes ou pour les occasions mondaines, les dessins deviennent grandioses, et les belles s'en servent comme excuse pour dévoiler un peu de chair et s'habiller de tenues osées. Les hommes s'en servent aussi parfois, quoique ce soit mal vu dans les grandes cités, et perçu comme une habitude de péquenot.

Enfin, les **nomades du fleuve** ont les tatouages les plus proches de ceux des piorads. Ils utilisent des encres indélébiles, glissées sous la peau à l'aiguille ou au stylet. Mais les gens de l'axe n'aiment pas les codes compliqués et les règles strictes. Leurs tatouages sont purement décoratifs, et seule l'imagination du client et le talent du tatoueur comptent. Inutile de tuer un dinosaure à mains nues pour avoir le droit de s'en mettre un sur le torse. Horreur ultime - pour les Piorads - les nomades utilisent toutes les couleurs possibles pour composer leurs tatouages. Si l'idée pourrait séduire une partie de la jeunesse et du public féminin du nord, les traditionalistes restent fermement campés sur une position simple : si le noir convenait à nos ancêtres et à leurs pères, qui sommes-nous pour penser autrement ?

Le tatouage piord est extrêmement ritualisé.
Les symboles sont connus de tous et
chaque Piord porte sa vie encrée sous la peau.



Charges et responsabilités militaires



Charges et responsabilités civiles



Garde du corps (sous l'œil)
Conseiller du jarl (sous la lèvre)



Jarl



Roi



Les épaules, le dos et le mollet droit sont des espaces où chacun peut librement s'exprimer.
Un Piord ne se tatoue jamais la jambe gauche en dehors du bodycount anonyme.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°24 - 26 FÉVRIER 2014

Malgré sa réputation sulfureuse, Bloodlust reste un jeu plutôt bon enfant quand on y réfléchit bien. Enfin, peut-être pas vraiment « bon enfant », mais au moins dans la moyenne de ce qui se fait. Lors de sa sortie originale en 1991, le côté décomplexé et moqueur pouvait être vu comme un pied de nez aux productions plus « sages ». Mais aujourd'hui, l'ambiance de Tanæphis n'est pas bien différente de celle de Rome, Game of Thrones ou Plus belle la vie. Oui, on sous-estime souvent PBLV, qui contient plus de meurtres, de sexe et de perversions que toutes les prods HBO réunies.

La drogue, la dépendance et les violences liées restent pourtant des aspects de Bloodlust assez peu exploités dans les histoires mainstream, seul Breaking Bad ayant récemment joué avec le sujet de manière intelligente. C'est aussi, à en croire nos discussions avec les joueurs, un sujet peu exploré par la majorité des campagnes.

Il ne faut pourtant pas voir les épiques comme de simples réservoirs de pouvoirs ou des MacGuffin faciles. Il y a derrière le terme de « drogue » un monde de possibilités, d'histoires et d'enjeux à explorer. Et cela en toute légalité et sans risque pour vos poumons en plus !

Voilà quelques PNJs et Armes pour vous aider, gentils meneurs, à préparer les premiers pas de vos joueurs dans le monde magique et mortel de la fumette russe.

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



LES ARMES ESSENTIELLES : LES ADEPTES DU MUFFIN (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Ces Armes - à l'exception de Fumerolles - sont décrites en page 212 du livre de base.

Deviousgrin - Informateur sournois

Majeure - Puissance 3 (210 points)

Fleuret en obsidienne

Style : Bon vivant sympathique mais avec un mauvais fond.

Malhonnête, mais avec classe.

Aspects : Combat urbain, Esquive, Baratineur, Sens acérés

Pouvoirs : Détection du mensonge, Malchance, Peur, plusieurs Aspects critiques

Limitations : Désir minimum (Plaisir), Peur incontrôlable (ennui)

Motivation majeure : Faire des expériences nouvelles... plein !

~ Porteuse actuelle : Mivrine an Deviousgrin

Mivrine est une batranobane dotée d'une forte personnalité et d'un aplomb exceptionnel. Elle a eu une vie mouvementée et riche en aventures avant même de rencontrer Deviousgrin. Depuis qu'elle est Porteuse, elle s'habille comme un homme et traite avec les nobles Bathras en agissant comme un mâle. Bien-sûr aucun client n'admettra publiquement avoir recours à ses services. Cette réputation secrète et sulfureuse joue d'ailleurs en faveur du duo, le transformant en un gadget délicieusement dangereux. Bien que Mivrine ait des talents de courtisane, ce sont ses très nombreuses accointances dans la pègre de la Nation qui lui servent de fonds de commerce ; ça et des informations embarrassantes sur certains membres de la Guilde des épiciers.

Mirvine se sert du patronyme de son Arme comme nom de famille. Ce n'est pas très courant, mais certains Porteurs batranobans de basse extraction ont recours à cette pratique pour se donner un style. Mal vue dans la bonne société, cette habitude s'impose tout de même parce que bon... on n'engueule pas une Arme pour si peu.

Narcos - Amoureuse du platine et des bijoux

Majeure - Puissance 4 (450 points)

Cimetierre en cristal elfique

Style : Derrière une façade polie, voire amicale, c'est une opportuniste agressive avide de richesse. Elle évite de combattre elle-même mais sait s'entourer de brutes.

Aspects : Autorité, Estimer la valeur des choses et des gens, Logique froide, Sens des affaires.

Pouvoirs : Biomécanique (OEil), Folie, Nappe d'ombre, Vieillessement, Résistance (Poison)

Limitations : Désir exacerbé (Richesse), Désir minimum (Pouvoir)

Motivation majeure : Contrôler un maximum de richesses

~ Porteur actuel : Wahyid an Djamal

Dans sa jeunesse Wahyid était un petit caravanier sans le sou mais intelligent et méticuleux. Aujourd'hui il a soixante ans et une imposante fortune construite grâce à un sens aigu des affaires et un manque total d'empathie. Wahyid est obsédé par l'accumulation de richesses ; c'est ce qui a attiré Narcos. Alors que beaucoup de riches parvenus tentent de se rattacher à une lignée Bathras pour que leur famille continue à s'élever socialement, Wahyid cultive son indépendance. En devenant le Porteur de Narcos il a rejoint le cercle des seigneurs du muffin, ce qui lui donne une influence aussi grande que s'il était un véritable Bathras.

Les talents de financiers de Narcos et Wahyid sont appréciés au sein de la faction. Le couple a d'ailleurs obtenu le rôle officieux d'argentier de l'organisation. L'indépendance politique de Wahyid est ici un avantage, car il n'a aucun intérêt dans la guerre civile. En cumulant sa richesse personnelle et les fonds de la faction qu'il gère avec son Arme, Wahyid an Djamal est un des batranobans les plus riches de la Nation.

Seriek - génie des épices

Mineure – Puissance 2 (110 points)

Hachette en airain

Style : Monomaniaque des épices. Personnalité dogmatique et peu sympathique.

Aspects : Esprit analytique, Instinct des épices, Méthodique, Manipulation précises

Pouvoirs : Plusieurs Aspects sous contrôle et Aspects critique

Limitations : Lenteur (Faille)

Motivation majeure : Créer et améliorer des épices

~ Porteur actuel : Assanat an Kumer

Assanat est un épicier aveugle entre deux âges. Aussi doué qu'imaginatif, Assanat travaillait pour une famille Bathras influente : les ab'al Zimra isn Asmijid. Ses protecteurs furent une des premières grandes victimes de la guerre, une des rares familles Bathras à avoir été totalement rayée de la carte. Assanat avait attiré l'attention des maîtres du muffin avant même la guerre. Il fut sauvé et devint le Porteur de Seriek.

Actuellement Assanat et Seriek voyagent dans la Nation, sous la protection de trois cavaliers volants porteurs d'Armes de la faction. Le couple est aux ordres des sages du muffin, qui l'envoient comme consultant auprès d'épiciers travaillant sur des projets très pointus. Ces missions servent les plans des dirigeants de la faction sans que Seriek ou Assanat aient la moindre idée de leurs motivations. L'un comme l'autre n'ont pas d'autre passion que le travail des épices, et se fichent comme d'une guigne des intrigues compliquées et des « plans derrière les plans » tant qu'on les laisse jouer avec leur graines, leurs fioles et leurs seringues.

Hécatombes - assassin en chef

Majeure – Puissance 4 (420 points)

Cimeterre à deux mains en pierre de lune (OEphis)

Style : Tueur psychopathe. Il adore suivre les ordres à la lettre, quitte à les détourner pour faire encore plus de dégâts.

Aspects : Discrétion, Attaque sournoise, Sans pitié, Sens du combat

Pouvoirs : Aura de désespoir, Dégâts spéciaux à distance (projectile mécanique), Téléportation de combat, Vitesse surhumaine

Limitations : Obligation (boire du sang frais).

Motivation majeure : Tuer sur ordres, et en faire trop

~ Porteur actuel : Akhmer ab Ismir

Akhmer est un cavalier volant de grande taille issu d'une famille très respectable de Mathana. Il était l'archétype du cavalier volant raffiné : épéiste émérite, poli, loyal et mortel ; sans parler de sa grande résistance aux épices. Devenir le porteur d'Hécatombe fit remonter à la surface les traits les plus sombres de sa personnalité. Akhmer et son père tombèrent d'accord : afin de préserver la tranquillité familiale, le jeune homme deviendrait un cavalier errant. Ce statut de cavalier volant sans maître lui permet de se consacrer aux sales missions que les sages du muffin confient à son Arme.

Hécatombes et Akhmer sont à la tête d'une unité de guerriers et d'assassins parmi lesquels on compte quelques Armes très violentes. Cette petite troupe est le bras armé des sages du muffin, et n'obéit qu'à leurs ordres. On leur donne le surnom de cavaliers du muffin, mais Akhmer déteste ça.

Dernièrement les cavaliers ont puni deux seigneurs du muffin dont l'implication dans la guerre a provoqué la perte de champs expérimentaux de grande valeur. Les deux Armes en question ont été « perdues » dans un coin des pierreries connu seulement d'Hécatombe. Cet exil devrait durer un ou deux siècles mais n'est pas du goût de certains de leurs alliés.

Fumerolles – Maître des ressources humaines

Majeure – Puissance 4 (340 points)

Bouclier en acier irisé

Style : Opportuniste sincère dans son amour des épices. Aime se faire mousser mais évite de prendre des risques. Terriblement rancunier.

Aspects : Connaissance des épices, Menacer, Organiser et diriger, Vantardise crédible

Pouvoirs : Aspect sous contrôle, Détection du fluide, DSD : vague de froid, Régénération, Voix

Limitations : Liens du sang (Batanobans), Sangsue.

Motivation majeure : La gloire et la reconnaissance due à un innovateur

Fumerolles est un maître du muffin réputé mais pas très respecté par ses pairs. Il y a cinq siècles de cela, il a créé « Fort Fumerolles », un laboratoire financé avec l'aide de plusieurs seigneurs du muffin. Ce lieu de recherches est un petit village fortifié situé au nord d'Epir. Il abrite des épiciers souhaitant travailler en ermite, loin des vicissitudes de la politique batranobane.

Grâce à la guerre civile, Fumerolles recrute actuellement de plus en plus de chercheurs. Fort fumerolles est un lieu remarquable où de nouveaux épices sont régulièrement découverts, pour la plus grande satisfaction de toute la faction. Toutefois, Fumerolles a la vilaine habitude de s'approprier la paternité des épices inventés chez lui. Cette attitude lui vaut le mépris des autres maîtres qui le qualifient volontiers de salopard opportuniste. En toute honnêteté, la majorité d'entre eux lui reproche surtout d'avoir eu cette idée le premier.

Il est déjà arrivé que des nobles Bathras, ou d'autres maîtres du muffin, organisent discrètement l'exfiltration d'un épicier de Fort Fumerolles. Le maître des lieux n'apprécie pas ce genre d'indélicatesse et cela provoque toujours une chasse à l'homme sans pitié.

~ Porteur actuel : Ibrim an Sassamat

Depuis la création de Fort Fumerolles la famille an Sassamat assure la gestion des lieux et fournit ses Porteurs à Fumerolles. Ibrim, son Porteur actuel, se considère d'ailleurs davantage comme le chambellan personnel de « maître Fumerolles » que comme un véritable porteur d'Arme. C'est un homme dans la force de l'âge toujours impeccable et poli ; l'archétype du serviteur plein de classe et sans saveur.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FIGURES IMPÉRIALES

Voici deux « personnages » de l'âge impérial. Ces gens n'étaient ni des empereurs ni de puissants seigneurs. Pourtant aujourd'hui, chaque citoyen, chaque polard est capable de raconter leur histoire. Les rues de papiers sont remplies de débats et de batailles sur chaque point de leur biographie, et il y a des romans, des pièces de théâtre et des blagues salaces sur chacun d'entre eux.

NELLIE DORGELLE

La jeune Nellie naît esclave, dans l'élevage d'hysnatons d'un petit marchand batranoban de Mah'ien. Jolie à regarder avec son allure elfique et sa crinière rousse, elle est élevée par la fille du marchand, qui en fait son amie autant que son animal de compagnie. Nellie apprend rapidement à mentir pour éviter les coups et les corvées. Elle découvre aussi les épices en compagnie de sa maîtresse, et devient une junkie avant d'être femme.

Dès ses premiers sangs, lorsque sa beauté s'affirme, elle est remise à l'étal et vendue. De mains en mains, elle finit dans un bordel de Pôle. Tenue par une dame de la petite noblesse, l'établissement est calme, spécialisé dans la jeunesse fortunée. Habituee à traiter avec une propriétaire amicale, Nellie parvient à se faire aimer de sa nouvelle maîtresse. En quelques années, elle passe de simple putain à hôtesse d'accueil, pour finalement aider à la gestion de la maison entière. Du point de vue de sa maîtresse, c'est un accord idéal ; en plus d'une gagneuse efficace en soirée, elle a une aide adorable, une confidente et une comptable pas trop chère. Pour la demoiselle, c'est un arrangement parfait. En plus d'un toit et de clients ni trop malins ni trop brutaux, elle peut trafiquer les comptes à loisir, piquer dans la caisse et s'offrir enfin tous les épices de ses rêves.

Le destin de Nellie est scellé un soir de 455 dN où un voyageur vient au bordel dépenser un pactole gagné aux arènes. Il infecte plusieurs filles d'une fièvre vénérienne brutale, attrapée dans un coin paumé de Mortepente. La maladie, quoique rare, est bien connue des autorités médicales. Elles ne mettent pas longtemps à remonter la piste quand les premiers clients viennent se plaindre de gratouillis étranges, et de vomissement sanglants. Le bordel est fermé manu-militari, les filles mises à l'asile de soins ou abattues comme un bétail mal soigné, selon qu'elles sont libres ou esclaves. Protégée par sa maîtresse, Nellie échappe à la rafle et disparaît peu après, emportant autant d'or et de bibelots qu'elle peut en porter.

En quelque mois, elle a fumé son pécule, et repris le chemin de la rue. Volant ses clients, mentant et squattant, elle traverse Pôle en tous sens, répandant la fièvre de Morne'del partout où elle passe. En quelques semaines, la maladie s'aggrave et les victimes tombent comme des mouches. Les autorités, cette fois, sont incapables de localiser la source, et l'épidémie prend des allures de fléau biblique. Les épices que Nellie consomme par poignée lui permettent de tenir plus longtemps que ses victimes ; mais ces mêmes épices vont aussi la tuer. Un soir de douleurs trop violentes, elle pousse la dose et meurt d'une attaque cérébrale, perdue au cœur d'un rêve extatique. Elle est mise dans une urne sans nom, au frais du quartier, sans que personne ne se doute de son identité ou de son crime.

Si son nom est parvenu jusqu'à nous, c'est par ses lettres. Intelligente, elle comprit vite qu'elle était la cause de l'épidémie. Après une crise de panique et une nuit d'angoisse à se battre avec sa conscience, elle prit une décision. Se sachant condamnée, elle décida de montrer à la glorieuse Pôle ce que les esclaves et les femmes asservies pensaient d'elle. Dès lors, elle choisit soigneusement ses clients pour maximiser les pertes et frapper aux points les plus faibles. Dans un monde meilleur, sa compréhension instinctive de la maladie et de ses mécanismes aurait fait d'elle un excellent médecin. Mais comme virus, elle ne se débrouilla pas si mal.

Pour signer ses forfait, elle écrivit à plusieurs professeurs, un écrivain réputé et quelques dames impliquées dans la lutte contre l'esclavage, comme il y en a toujours parmi les désœuvrées de la haute. Ses lettres furent l'objet de longues discussions, mais la version compilée et corrigée par Hermelin de Montresson-L'Aubelle les rendirent immortelles. Pour les Dérigions modernes, Nellie est un mélange étrange entre Jack l'éventreur et Robin des bois. Elle mêle l'idéalisme du citoyen opprimé et le vice discret de la courtisane manipulatrice. Sans oublier la folie meurtrière qui habite chacun d'entre nous face à l'injustice, au poids du destin, ou à un fonctionnaire zélé brandissant une feuille à remplir en six exemplaires.

N°25 - 12 MARS 2014

Une culture se compose de grands principes, de croyances, de dates majeures, mais aussi de petits éléments qui rassemblent, même s'ils n'ont pas l'air essentiels. Les personnages marquants d'une culture, qu'ils soient imaginaires ou historiques, sont aussi importants que la géographie ou la langue. Que serait la France sans Jeanne d'Arc, Cyrano de Bergerac, Vercingétorix et Loana ?

Voici un article décrivant quelques personnages dérigions, qui sans grade ni fortune, ont su marquer Pôle de leur empreinte. Vous pourrez les utiliser tel quel pour égayer une discussion, ou comme inspiration pour un PNJ.

Bon jeu !

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



MALRENT DOGUGNON, LE DÉFENSEUR

À partir de 750 dN, les Piorads attaquent le Centrepôle de plus en plus violemment. La chute de la chaîne des forts et les assauts répétés de l'hégémone rendent la défense de la capitale de plus en plus difficile, et l'armée ne parvient pas à se réorganiser efficacement. La population de Pôle, plus habituée au luxe et à la culture qu'aux coups de hache dans la gueule, vit mal la situation. Très vite, les quartiers populaires installés aux pieds des murs extérieurs se vident ; les banlieusards terrifiés se réfugient auprès de leurs familles dans Pôle, ou organisent d'eux-mêmes des camps provisoires dans les lieux inoccupés. Les autorités, déjà bien incapables de faire face à la menace piorade, laissent les civils s'organiser seuls. Les chefs militaires sont ravis : ils n'ont plus à s'inquiéter de la défense d'une populace gênante, et en bonus, ils vont pouvoir utiliser les villages abandonnés pour héberger les troupes et préparer l'accueil des nordiques.

Résultat : lors de l'attaque suivante, les réfugiés postés sur les murailles assistent à la destruction de leurs foyers. Les combats font rage une semaine durant, et les piorads entreprennent d'incendier la banlieue pour déloger les soldats dérigions. L'incendie ne ravage probablement qu'un gros tiers de la banlieue nord, et il ne dure sûrement pas plus d'une journée ou deux, mais il terrorise la population. Aujourd'hui, les chroniques historiques les plus populaires parlent d'un incendie d'un mois entier, et l'appellent l'Anneau ardent, puisqu'il aurait ravagé la banlieue sur toute sa longueur. Rappelez-vous, en lisant un livre d'histoire, que le drame l'emporte toujours sur le reportage.

Perdu dans la foule des réfugiés, le jeune Malrent se désole. Il y a peu, il était apprenti boucher chez un bon maître, fiancé à la fille des voisins et plutôt heureux. À présent, perdu au milieu d'une nuée de désœuvrés, séparé de ses amis, sa fiancée disparue en ville, il n'a rien à quoi se raccrocher. Rien d'autre que l'espoir de retrouver un jour sa vie si tranquille. Après l'incendie, même ce rêve est en cendres. Malrent se perd alors dans l'alcool, les épices de bas étage et les plaisirs faciles.

Un an durant, les choses sont calmes aux abords de la capitale. Une guerre de succession occupe les piorads dans le nord, et l'Empereur prend ce répit pour une paix durable. Il envoie ses Noblesses combattre les Vorozions ou rétablir la paix dans le sud à la frontière des jungles. C'était mal connaître les nordiques, qui aussitôt leurs querelles réglées, reviennent piller le Centrepôle pour fêter leurs nouvelles alliances. La nouvelle de l'approche des pillards tombe sur Pôle comme un orage glacé. La milice réclame des renforts, les militaires lancent des messagers vers toutes les troupes à portée, mais personne ne se fait d'illusion. Sans défenseur, les portes ne tiendront pas. Avant longtemps, les piorads seront dans Pôle et s'en sera fini de la belle cité.

La nuit qui suit l'annonce, les polards se jettent dans la débauche pour oublier le néant qui menace. Les débits de boissons sont pris d'assaut, les arènes débordent et les bordels organisent des files d'attente jusque dans la rue. C'est, de mémoire d'ivrogne, une des plus belles nuits de l'histoire de Pôle. Au matin, sans qu'il se souvienne bien comment, le jeune Malrent Dudogon est devenu chef de guerre.

Il a commencé la soirée dans un bouge, à écluser des gnôles variées. Il en est à son troisième bouge, quand il trouve une Arme-Dieu sur une table. Son propriétaire l'a laissée là après une engueulade de trop, et elle écume de rage au milieu de cette « bande d'imbéciles effrayés par leur ombre ». Le jeune homme la ramasse et entreprend de s'engueuler avec elle à son tour, trop saoul pour comprendre sa chance, trop énervé pour se calmer. Toute la nuit, ils débattent des chances de Pôle, de la puissance des Piorads et des talents des Dérigions. Lorsque l'Arme parvient à convaincre l'homme qu'il reste une chance de vivre, il se lève et entreprend de relayer le message auprès des poivrots et des réfugiés terrifiés. Au matin, alors qu'une partie de la cité lutte avec une gueule de bois épique, Malrent harangue une foule titubante sur la place des huit belles. Réfugiés, soldats en retraite, veufs et veuves de guerre, orphelins, tous ont une raison de vouloir se battre. Tous ont entendu la rumeur de ce fou qui veut marcher contre les Piorads. Tous voient en lui un moyen dramatique et glorieux de mourir, en emportant peut-être un ou deux de ces salauds de nordique. L'Empereur, trop occupé à rassembler des troupes et à fortifier les haut quartiers, décide de laisser faire. Quand on apprend que les partisans du fou ont envahi une caserne pour s'armer, on laisse encore faire. Et quand plusieurs chefs de mafia connus se mettent de la partie, on décide qu'il est trop tard pour tenter quoi que ce soit.

Le reste est sans grand intérêt, sauf pour les amateurs d'histoire militaire ou de boucherie sordide. Qu'il suffise de dire que Malrent et ses gars utilisent les ruines de leurs villages comme autant de pièges mortels ; que les techniques de guérilla les plus vicieuses sont employées, enseignées par des ordures considérables à des citoyens désespérés ; que le néant emportent plus de défenseurs que de Piorads, mais que la peur, pour une fois, change de camp. Car on ne s'attend pas à ce qu'un chien de salon sache mordre, et quand il le fait, on ne sait comment réagir.

Malrent surviva à la bataille, mais seulement pour mourir peu après de ses blessures. Il a perdu son Arme pendant les combats, aussi se souvient-on surtout du nom de l'humain. Pour les Dérigions, il est le fondateur de la culture des défenseurs de Pôle. Il est celui qui ne s'est pas agenouillé devant la menace du néant, qui a fait reculer les Piorads. Davantage que l'Empereur, ses nobles ou sa cour, il est l'image de la Pôle survivante, de sa gloire et de son entêtement imbécile, pas forcément incompatibles.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°26 - 27 MARS 2014

La saga des factions continue, avec pour cette quinzaine l'un de nos petits chouchous : le plaisir infini.

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

LES ARMES ESSENTIELLES : LE PLAISIR INFINI (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Toutes les Armes, à l'exception de Hatia, sont décrites page 208 du livre de base.

Semieck – Esthète du plaisir

Majeure – Puissance 3 (280 points)

Glaive en acier irisé

Style : Parfait mélange de raffinement et de lascivité. Il ne conçoit la débauche que comme une forme d'art mais ne perd jamais de vue ses intérêts politiques et financiers.

Aspects : Endurance, Histoire des arts, Mensonges raffinés,

Politesse et savoir-vivre, Séduction

Pouvoirs : Absorption, Aspect critique (plusieurs), Détection du danger,

Résistance (sommeil)

Limitations : Liens du sang (Dérigions)

Motivation majeure : L'hédonisme comme paroxysme de la civilisation

~ Porteur actuel : Isazelle Magam

Isazelle est une artiste pluridisciplinaire spécialisée dans les sculptures érotiques. Très portée sur la gaudriole, elle a fait ses premiers pas dans le Plaisir infini comme porteuse d'une Arme-mineure nommée Bacio. En croisant Isazelle au détour d'une levrette, Semieck tomba amoureux de son mélange de talent artistique et de lubricité. Après quelques manigances l'artiste devint la porteuse du Glaive. A ce jour Bacio cherche encore un moyen de se venger, mais sans nuire à Isazelle.

Au sein des Joyaux de Pôle le couple fait partie de la suite d'Ebony, le protecteur des sculpteurs, qui est un bon ami de Semieck. Isazelle crée de nombreuses statues et statuettes dont l'érotisme déviant choque les dépravés les moins aventureux. Actuellement Isazelle est obsédée par Laetitia Foussan-des-Egides qu'elle a croisé à une soirée mondaine, ce qui se ressent dans l'apparence de certaines de ses statues. La situation amuse Semieck mais pourrait créer quelques remous dans les sphères politiques.

Blissmaker – Expérimentateur forcené

Majeure – Puissance 3 (170 points)

Epée à deux mains en acier

Style : Manipulateur monomaniaque qui change régulièrement de marotte.

Il est capable de pas mal de saloperies pour satisfaire ses lubies et mener à bien ses expériences.

Aspects : Attaque brutale, Logique spécieuse, Menaces et intimidation, Sens de l'organisation

Pouvoirs : Aspect sous contrôle (logique spécieuse), DSD (choc), Folie

Limitations : Désir exacerbé (pouvoir), Désir minimum (Plaisir)

Motivation majeure : Expérimenter et repousser les limites du plaisir

~ Porteur actuel : Isvald Tumet

Monsieur Tumet est un légiste dévoyé et en cavale, recherché dans le nord de l'Hégémone pour une sombre histoire de mœurs. Depuis qu'il est devenu porteur de Blissmaker il se fait appeler simplement Isvald et s'habille de manière extravagante. Il est installé au Gassot, où son Arme a décidé de lancer une de ses expérimentations. L'ancien légiste a un talent certain pour les chiffres et l'organisation. A la demande de son Arme il a imaginé plusieurs jeux d'argent plus ou moins complexes, adaptés à diverses couches de la population. Avec l'aide de quelques guildiens désœuvrés le duo a mis en place des cercles de jeu très lucratifs et très illégaux. Blissmaker cherche à pousser la passion du jeu dans ses derniers retranchements et voir l'impact que cela peut avoir sur une population plutôt bien policée.



Romance – icône romantique

Majeure – Puissance 4 (380 points)

Epée longue en cristal elfique

Style : Très – voire trop – passionnée par ses Porteurs.

Elle n'a pas le sens des mesures et peut provoquer de petites catastrophes, juste pour le plaisir d'une belle histoire d'amour.

Aspects : Combat à deux armes, Eloquence, Furtivité, Le sexe sous toutes ses formes, Poèmes et légendes romantiques

Pouvoirs : Aspects critiques (plusieurs), Disparition, Passe-muraille, DSM (Glace)

Limitations : Désir exacerbé (Plaisir)

Motivation majeure : Vivre le grand amour

~ Porteur actuel : Freja de Strusvid

Freja est une guerrière piorade de la région du Laurenay. Superbe, fougueuse et très indépendante, elle s'est plusieurs fois illustrée au combat, avant de devenir Porteuse lors d'une escarmouche avec des pillards des marches. Elle est actuellement au centre d'une vendetta entre trois familles piorades à cause de ses histoires de cœurs houleuses. Elle a trois prétendants envers qui ses sentiments sont sincères mais qu'elle n'arrive pas à départager. Romance n'est pas étrangère à ces hésitations, l'Arme souhaitant créer des événements dont les poètes nordiques se souviendront longtemps. L'histoire de Freja et de ses trois amants est en train de devenir disproportionnée, menaçant de provoquer une guerre entre plusieurs jarfarbänd. Romance jubile, cela faisait longtemps qu'une de ses aventures n'avait fait couler autant de sang. Malheureusement plus le temps passe et plus les chances d'une issue tragique augmentent.

Charnelle – dirigeante du chapitre de Nerolazarevskaya

Majeure – Puissance 2 (140 points)

Epée courte en acier

Style : Chaleureuse et amicale. Elle adore secouer les institutions qu'elle juge trop coincées.

Aspects : Eloquence, Prouesses sexuelles, Empathie

Pouvoirs : Polymorphie, Chance

Limitations : Désir exacerbé (Plaisir)

Motivation majeure : Le plaisir est un acte politique



~ Porteur actuel : Daria Svegvarine

Daria est issue d'une famille austère à l'extrême. Son père et son oncle sont des légistes très influents dans la capitale hégémonique. Très turbulente, elle eut de gros problèmes de discipline lors de sa scolarité de légiste. Charnelle fit d'elle sa Porteuse par goût de la provocation. Elle ne pensait pas tomber sur une jeune femme n'attendant qu'une occasion pour envoyer balader sa vie rigide et entrer « en rébellion ». Désormais Daria vit cachée et abuse du pouvoir de polymorphie de son Arme. Le duo a attiré autour d'elle quelques Armes de la faction avec qui elles ont organisé le chapitre le plus précaire et le plus traqué de la faction. Il faut dire que Daria n'a pas son pareil pour monter des plans visant à dévergonder de jeunes vorozions trop englués dans la pruderie qui caractérise Nerolazarevskaya. Son père, Oçton Svegvarine pèse de tout son poids pour dissimuler l'identité de cette « criminelle sexuelle », moins par sentiment paternel que par peur des retombées sur sa notoriété.

Hatia – dirigeante du chapitre de Tehen

Majeure – Puissance 4 (320 points)

Targe en acier

Style : Exubérante et facilement insupportable.

Elle a cependant l'art de faire oublier ses petits travers par des cadeaux somptueux. Elle est du genre à toujours obtenir ce qu'elle désire.

Aspects : Culture batranobane, Mauvaise foi,

Organisation de fêtes et de spectacles,

Sens des affaires

Pouvoirs : Aura de courage, Empathie animale,

Intrusion mentale, Malchance, Parade de projectiles

Limitations : Désir exacerbé (Plaisir), Restriction vestimentaire (pas plus de quelques voiles)

Motivation majeure : Etre au centre des attentions

Hatia est un petit bouclier richement décoré, doté d'une forte personnalité et d'une langue bien pendue. Elle règne sur le palais des voiles – le chapitre tehenite du Plaisir infini – depuis quelques siècles déjà et c'est en partie grâce à elle que la vie culturelle de la cité est aussi riche. Sans être opposée à l'utilisation des épices – loin s'en faut – Hatia a toujours gardé ses distances avec les Adeptes du muffin et le commerce des drogues. Même si cela l'a souvent desservi dans le passé, cette neutralité est un atout depuis le début de la guerre civile. Petit à petit Hatia accroît son influence au sein de la ville et, à regarder de plus près, cherche à faire évoluer les mentalités batranobanes concernant le rôle des femmes dans la société.

Des rumeurs d'Armes prétendent que Hatia et Kriestartés, patriarche de Nænerg de l'Eclipse de lune, sont de très bons amis. Les deux Armes sont tellement différentes que cela semble tout à fait impossible, mais cette rumeur à la vie dure.

~ Porteur actuel : Vlad

Vlad était un esclave de plaisir d'origine piorade terriblement bien membré qu'Hatia voulait l'offrir à son amie Harpy, une Arme du chapitre de Durville. Cependant lors du voyage entre les deux villes la suite d'Hatia fut attaquée par une troupe mystérieuse. La neutralité du palais des voiles n'est pas du goût de tout le monde. Le Porteur d'Hatia fut tué, mais l'intervention inattendue et héroïque de Vlad fit basculer le cours de l'escarmouche et sauva la vie de plusieurs suivants de l'Arme.

C'est ainsi que Vlad passa du rang de jouet sexuel de prédilection à celui de Porteur chouchouté par Hatia. Actuellement il passe de longues heures avec des précepteurs qui tentent parfaire son éducation afin qu'il puisse faire honneur à son Arme. Hatia, quant à elle, se comporte avec Vlad comme une donzelle énamourée. Ça lui passera tôt ou tard mais pour le moment la situation amuse beaucoup le chapitre.

Un an. Une année entière depuis le début de l'aventure du Chagar enchaîné. Vingt-sept numéros plus tard, nous voilà de retour sur cette page blanche, échangeant avec une communauté toujours active, et qui ne paraît pas se lasser de notre jeu. Un an. Cool.

Merci à vous de continuer à nous suivre, et de bien vouloir nous faire part parfois de votre plaisir à nous lire.

Numéro réalisé par Rafael et François.

Illustrations par Christophe Swal et Le Grümph

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ, CONTE PIORAD (NUMÉRO RÉSERVÉ AU MENEUR)

Voilà l'un des vieux contes que chantait mon père aux veillées. Un de ceux qui disent l'âme piorade, et qui montrent le nord...

Lorsque nous arrivâmes dans le nord, c'était la fin d'un voyage et le début d'un autre. Libérés de la malédiction de la mer, accueillis dans le sang par les guerriers de la côte, nous étions devenus des enfants de Tanæphis. Nous n'avions plus à courir le monde à la recherche d'un foyer. Après des années de guerre, les drahmes nous avaient guidés vers les marches et les plaines vertes du nord. Là n'habitaient que de petits peuples, des bêtes-debout et de rares royaumes dignes de ce nom, qui s'inclinèrent devant nos jarls et rejoignirent la loi piorade.

Le premier royaume fondé fut celui de Guerl, au bord du grand lac. Puis les fils du Roi partirent au loin pour fonder leurs propres cours et agrandir les terres piorades et la lumière de nos feux. L'aîné, Thorngir, parti vers l'ouest, et il fut le premier à voir les chevaux de nuit.

Ils étaient sauvages, superbes et plus rapides qu'aucun destrier du sud. On les apercevait parfois, mais jamais ils ne se laissaient approcher. À la nuit tombée, ils venaient sans bruit et à coups de sabots furieux, ils frappaient les montures des voyageurs, les tuant aussi froidement qu'un loup tue une brebis au champ. Puis ils regagnaient l'horizon. Jamais ils n'attaquaient l'homme, sauf pour se défendre, mais les chevaux des Piorads leur inspiraient une rage brûlante et mortelle, que le sang seul pouvait éteindre.

Thorngir avait fondé Rockford sur les ruines offertes par les frères-nains du grand nord. Malgré tous ses efforts, il ne parvenait pas à commercer avec ses frères ou son père, car les chevaux de nuit rendaient les voyages hasardeux et mortels. Sur dix caravanes envoyées, une seule atteignait son but. Les autres rebroussaient chemin à pied, montures abattues. Quelques-unes parvenaient à traîner une part de leur cargaison jusqu'à Guerl à dos d'homme, mais ce n'était pas digne d'un homme, encore moins d'un Piorad.

Alors Thorngir posa sa hache et sa couronne sur son trône, et parti pour les montagnes. Il erra longtemps, hurlant dans le vent jusqu'à attirer l'attention du vieil homme des tempêtes. Celui-ci se dressa un soir devant le feu du roi, partagea sa chasse, et demanda ce qu'il voulait de lui. Thorngir raconta les malheurs de son peuple et la malédiction des chevaux de nuit. Il renouvela les serments de son père et implora qu'on lui souffle une solution. Le vieil homme des tempêtes opina et parti sans un mot.



Il savait où trouver le père des chevaux de nuit. C'était une bête ancienne, échappée du Néant bien avant l'âge des mythes. Semblable à un cheval mêlé d'un homme, il aimait à s'accoupler avec les deux races ; mais seules les juments avait parfois la chance de survivre à ses assauts. Les chevaux de nuit étaient ses rejetons, et sa malédiction personnelle pour les terres du nord et les Piorads. Le vieil homme lui demanda ce qu'il demandait pour lever cette malédiction, mais la Bête rit et refusa tout net, trop heureux de ces morts inutiles.

Alors le vieil homme la défia aux cartes, disant qu'il avait marché longtemps, et qu'une partie lui laisserait le temps de reposer ses jambes, avant le voyage de retour. La Bête accepta, prévoyant de gagner facilement et d'humilier ainsi davantage son visiteur. Le vieil homme proposa alors de poser un enjeu. Si la Bête gagnait, les Piorads deviendraient alors les proies de ses chevaux de nuit. S'il perdait, ils devraient cesser leurs attaques et servir les Piorads en repoussant les fauves hors des royaumes. La Bête accepta en riant, puis perdit, comme tous ceux qui relèvent un défi du vieil homme des tempêtes.

Elle ragea et gronda, refusant de remplir sa part du marché. Alors le vieil homme leva sa lance, et tua le parjure d'un coup fantastique. Puis il éventra le cadavre et de ses tripes il tira un poulain couvert de sang, hirsute et superbe. Le premier chagar se dressa et dévora le cadavre de son père. Il prit enfin place au côté du vieil homme, prêt à remplir son office, conformément aux promesses faites.

Trois générations durant, le chagar parcouru les plaines des foulées, couvrant les juments parmi les chevaux de nuit et engendrant les premières grandes hardes. Ses enfants se dressèrent alors parmi les hommes, et les guerriers vinrent vers eux, forgeant la grande alliance du nord.

Mais un jour, le vieil homme, en venant voir son ami, eu le cœur brisé. Dans l'œil du chagar, il vit une lueur de rage et de folie. Le reflet de la rage et de la folie de la Bête. Comprenant que le Néant était de retour, fouaillant l'âme du chagar, il l'emmena dans le nord. Après un long chemin, ils arrivèrent sur le plus haut plateau de la corne Feurde, là où le froid peut geler un homme sur pied en une seconde, et le vent le briser comme un vase de Pôle. Il leva sa lance, mais ne put se résoudre à frapper, entendant dans le sud les hennissements des mille enfants de son ami. Alors il tira du sol des chaînes formidables, plus solides qu'aucun métal fait de main d'homme, et il enchaîna le premier chagar au flanc de la montagne la plus haute. C'est là que veille encore la Bête, tapie au cœur d'un chagar sans pareil, attendant qu'on vienne la délivrer pour mener ses enfants et dévorer le monde.

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>



SYNOPSIS

Commençons par préciser que ce scénario n'a rien à voir avec la nouvelle de la première page de ce numéro. Pas question, pour vos joueurs de délivrer une bête malfaisante et de détruire le monde. Vous imaginez bien qu'on garde ça pour un supplément payant...

Les personnages sont embauchés par un jarl piorad pour retrouver les assassins de son fils, et accessoirement le chagar disparu de ce dernier. Au fil du scénario, ils parcourent la Sorne, le long de la route du sel, jusqu'à parvenir à Djima, un village reculé à mi-chemin des Sangres.

Là, ils découvrent que le chagar est le sujet d'expérimentations étranges par un épicier aventureux. Ils auront plusieurs moyens pour s'introduire dans la forteresse – plus ou moins brutalement – grâce à une nuée de sympathiques figurants. La sortie toutefois, risque d'être mouvementée, puisque le laboratoire contient une TRÈS mauvaise surprise pour les joueurs. Si le meneur se débrouille bien, la scène finale devrait ressembler à un mélange entre « La nuit des morts vivants » et « Les marseillais à Dien-Bien-Phu ». De quoi rappeler à vos joueurs pourquoi ce jeu s'appelle *Bloodlust*, et pas *Pâquerettes* & *Papouilles* ou *Légendes des glandouilles*.

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO ANNIVERSAIRE À THÉMATIQUE ADAPTÉE

INTRODUCTION - VOUS N'ÊTES PAS DANS UNE AUBERGE !

Cette introduction est conçue pour des personnages quelconques, sans lien avec le nord, et sans aucune obligation d'un personnage piorad dans le groupe. Vous pouvez bien sur l'adapter à votre bande de psychotiques locaux, et inventer des liens avec leur figurants favoris.

L'histoire commence dans la Sorne, quelque part le long de la route du sel. Les joueurs, qu'ils soient à la recherche d'un boulot ou déjà occupés, sont contactés par un jarl, Norton fils de Bjarn, qui a une tâche urgente à leur proposer.

Norton vient de finir de régler une affaire importante avec un « client » batranoban. Accompagné d'une importante bande de soldats, il remonte vers le nord, traînant derrière lui plusieurs chariots remplis d'épices et de richesses. Pas question pour lui de traîner en route. Seulement voila, son fils aîné vient de mourir dans de drôles de circonstances.

Son fils, Norel, avait l'habitude de marauder en marge du convoi de son père, s'éloignant parfois de la route du sel pour s'amuser un peu, emmerder des villageois et tuer quelques passants pour ne pas perdre la main. Norton le laissait tranquille aussi longtemps qu'il faisait ses conneries à l'écart de la route et n'attirait pas sur eux la rancœur d'un notable trop puissant.

Il y a quelques jours, un paysan est arrivé au camp pour annoncer à Norton la mort de son fils. Norel se trouvait à Puit-le-rôt, un petit village à l'intérieur des terres, où ils avait terrorisé les gens, tabassé l'idiot du village et ratissé les réserves du bouge. Puis il avait invité les jeunes filles du village à une petite fête improvisée dans une grange, ne laissant aucun doute sur ce qui arriverait aux familles des invitées réticentes.

Au matin, lorsque les pères inquiets vinrent voir l'étendu des dégâts, ils trouvèrent leurs filles intactes - quoiqu'un peu sonnées - et les piorads raides morts, baignant dans leur sang.

Craignant qu'on ne leur fasse porter le chapeau pour ces meurtres, ou que Norton ne massacre le village par simple colère si on lui cachait l'affaire, les villageois envoyèrent aussitôt un émissaire annoncer la nouvelle. Le volontaire – un pauvre idiot terrorisé – est encore là pour accompagner les enquêteurs vers son village.

Norton exige deux choses très simples : la tête du meurtrier de son fils, et qu'on lui ramène le chagar de Norel, qui a disparu la nuit du meurtre. Pas question en effet, d'abandonner une monture du nord de ce côté-ci de la chaîne du sel, où elle finirait massacrée par la milice d'un bled pouilleux ou les gardes d'une plantation.



ET COMMENT ON RAMÈNE UN CHAGAR ?

Si le groupe contient au moins un Piorad, Norton ne sera pas trop inquiet. Un fils du nord devrait être capable ramener un chagar, d'autant que celui-ci ne demande sûrement qu'à rejoindre ses frères.

Sinon, Norton expliquera au groupe qu'un chagar est largement assez malin pour comprendre ce qui se passe autour de lui. Il leur confirmera un manteau de laine doublé de fourrure de loup, appartenant à son fils. Si les joueurs retrouvent Polgram et lui présentent le manteau, il devrait comprendre qu'ils sont de "la bande" de son maître, et les suivre sans faire trop d'histoire.

LES ÉPICES UTILISÉS DANS CE SCÉNARIO :

LE VOILE ÉPINEUX

Épice de protection conçu pour annuler les effets de tout épice sur le sujet affecté. C'est un épice rare, que les batranobans détestent car il a parfois des effets permanents.

Seuls les épiciers travaillant avec des épices particulièrement dangereux se risquent à l'employer, et encore avec réticence et en petite quantité.

En fait, même si son effet secondaire détestable n'apparaît pas, il reste une plaie, car il est très addictif. Et qui voudrait être accroc à un truc qui annule les effets des autres drogues ?

LA COLÈRE DU CHACAL

La colère du chacal est une poudre qui se fume ou se consomme en thé, et donne à son utilisateur des instincts de combat féroce et diablement efficaces.

L'épice est développé à partir de décoction de plantes infusées dans du sang de chacal. Assen a eu l'idée étrange de tester d'autres sangs pour voir ce que pouvait donner l'épice obtenu. En utilisant du sang de chagar, il espère beaucoup.

LA COLÈRE DES TEMPÊTES

L'épice obtenu dans la dernière scène est une variante explosive et incontrôlable de la colère du chacal.

LES EXPERTS TANÆPHIS - LA SCÈNE DE CRIME

Puit-le-rôt est un hameau d'à peine deux cent habitants, tassé autour d'une haute bâtisse solide, ancienne d'apparence. Cette ferme fortifiée contient aujourd'hui le bouge local, la maison du chef de village et un poste de la guilde utilisé deux fois l'an par les inspecteurs de passage. Autour, les maisons basses s'espacent peu à peu et des granges ainsi que de petits champs finissent par se glisser entre les murs avant que la campagne ne reprenne pleinement ses droits.

C'est dans une de ces granges à foin, au bord du village que les piorads ont festoyé et presque baisé. Les filles racontent avoir bu avec eux tard dans la nuit, et s'être effondrées de fatigue et de trouille avant que la fête ne dégénère.

Au matin, quand les villageois les ont réveillés à coups de taloches et de seaux d'eau, les piorads étaient là, égorgés par des lames fines et courtes. Les joueurs pourront s'en assurer en examinant des cadavres vieux d'une bonne semaine, abandonnés dans une grange à la porte clouée. Les corps ont été fouillés et dépouillés de leurs menues richesses. Les villageois jureront leur innocence là aussi. Les chevaux ont été chassés, et le chagar emporté avec le contenu d'un cellier proche.

Mais que s'est-il donc passé ?

La bande de piorads a été massacrée par Adelio Maran, un homme de main originaire de l'Hélès, et sa bande. Adélio a été chargé par le maître épicier Assen an Karkahi de lui trouver un chagar (jetez un oeil sur les épices ci-contre pour savoir pourquoi). Il s'est alors mis à guetter les Piorads s'écartant un peu trop de la route du sel, jusqu'à en trouver un voyageant avec un chagar. Le plus dur a été de trouver un non-Porteur, voyageant avec une petite bande et un seul chagar. Le sort a désigné Norel fils de Norton.

Adélio a simplement épicié la boisson de la bande, et attendu que les participants de la petite fête s'effondrent. Ensuite, ses gars ont égorgés les piorads, effrayé les chevaux et capturé le chagar en employant là encore des épices pour le calmer.

A LA POURSUITE DU CHAGAR PERDU

Les joueurs se lancent à la poursuite du chagar, avec pour seules informations une vague direction et les préjugés habituels sur la bestiole : un chagar c'est gros, agressif et ça bouffe tout le temps.

Un chagar c'est gros !

C'est un peu limité, mais pas faux. Quelques tests de pistage (Éclaireur) permettront de trouver des directions générales, mais sans certitude ni précision sur les délais. Rien de très rassurant en fait. Si les joueurs se limitent à cette solution, amenez les jusqu'à la région des étangs, puis commencez à leur faire suivre une ou deux fausses pistes (sangliers, vieux percheron en fuite...) puis collez leur des points de tension pour leur apprendre à vivre.

Un chagar c'est agressif

Si les joueurs cherchent à se guider en suivant des traces d'attaques, ils constateront vite que c'est une mauvaise piste. Les seuls animaux qu'on trouvera massacrés auront été tués par des armes blanches, et la viande dépecée sans manière par des bouchers pas très doués. A l'évidence, le chagar est prisonnier, et on ne le laisse pas se nourrir seul.

Si un joueur a quelques connaissances du nord, il s'apercevra vite que les gens qui emmènent le bestiau le nourrissent beaucoup trop. Contrairement à ce que croient les gens du sud, un chagar n'est pas un puits sans fond, vorace et insatiable. Rappelons que des larges hardes vivent dans le nord, sans avoir réduit le pays à un désert aride. Par contre, il est vrai que les chagars sont gourmands et qu'ils ne refusent jamais un peu de viande si on leur propose. Polgram est donc en train de se laisser gaver, abusant de l'ignorance de ses geôliers.

Un chagar ça mange tout le temps

C'est donc la meilleure piste : la viande et les bêtes abattues. En discutant avec les paysans croisés sur la route, les joueurs pourront suivre la piste de Maran et de sa bande. Puis soudain, les paysans répondent que non, on n'a pas massacré leur bétail. Par contre, c'est vrai que les gars du village proche – Djima – ont acheté pas mal de viande la semaine dernière. Et cette scène se répétant dans plusieurs fermes, il devient évident que quelqu'un au village a besoin de beaucoup de viande en ce moment. Un invité affamé ?

DJIMA (PLAN À LA FIN DU LIVRET)

Le bourg est calé le long d'une colline pierreuse, avec sur un de ses flanc la petite forteresse des An Tarirgir, autrefois riche famille négociante en esclaves. De nos jours, la famille est installée dans un petit manoir à l'écart du village et la forteresse est occupée par un épicier, Assen an Karkahi, qui fait vivre un bonne partie du village.

Djima, il y a une trentaine d'années encore, était un petit bourg prospère. Alimenté par les divers commerces des An Tarirgir. Mais les aléas du marché sont passés par là, et la ville est en pleine décrépitude. Aujourd'hui, la petite muraille extérieure se lézarde, et la moitié des maisons sont inoccupées.

Si les grandes rues restent à peu près entretenues, les arrières-cours servent de débarras, et certaines ruelles ont été squattées par les habitants proches comme cours privées ou dépotoirs. Des palissades bloquent des passages autrefois ouverts, que ce soit pour empêcher les voisins de venir fouiner dans une arrière-cour ou pour protéger les passants d'un mur bancal.

Certaines maisons dangereuses ont carrément été mises à terre, les matériaux vendus et leurs emplacements transformés en jardins par les voisins. Depuis l'arrivée de Karkahi, les gens ont cessé de cultiver pour eux-mêmes, préférant travailler pour l'épicier qui s'assure ainsi des plantations faciles et proches pour ses matières premières les plus simples.

La ville est traversée par une petite rivière, la Suruelle, qui file ensuite au sud pour se jeter dans la Wilkes. Les habitants ont un rapport étrange à la rivière, puisqu'ils passent leur temps à jeter dedans un tas de choses déplorables. Cela va des femmes infidèles aux criminels condamnés, mais lorsque la superstition s'en mêle, les projectiles deviennent plus bizarres. Ainsi, lorsque les Sekekers menacent, on y noie des poupées sanglantes ornées de cheveux de jeunes filles. Quand se sont les Piorads, on jette un vieux percheron, un lot de vieux métaux, ou si on a beaucoup de chance, un étranger rouquin de passage.

Quelques lieux

Le **vieux Djima** est le quartier ancien, et pourtant celui encore en meilleur état. C'est aussi là que se trouvent les artisans prospères et les familles un peu en vue de la ville.

Le **haut parc** est un ancien espace public, datant de la grande période de la ville. L'épicier se l'est accaparé pour y placer des plantations précieuses, et les gens de Djima n'ont pas osé s'opposer à celui qui fait vivre tant d'entre eux.

Le **petit Djima** est en bien moins bon état que le vieux. C'est un quartier plus moderne pourtant, mais qui souffre beaucoup de la baisse de population du village.

Les **rues trembles** sont carrément dangereuses, et on organise peu à peu leur destruction, mais ces hauts bâtiments sont difficiles à mettre à terre. Le **quartier mort** est presque dans le même cas, mais situé plus loin de la forteresse, il sera sûrement réaffecté en second lieu, une fois les trembles terminées.

Saute pont est le quartier populaire un peu agité que tout bourg doit avoir. On trouve là des bandes, des bordels, des agitateurs et des agités. Les rares personnes osant parler contre l'épicier se réunissent dans les bouges, pour boire et oublier qu'ils n'ont pas le courage de faire davantage que cela...

Les routes

Les joueurs arriveront sûrement par l'ouest, donc par la route dite "des terres". La route se sépare en deux à quelques kilomètres du village. Un bras entre en ville par la porte sèche, et l'autre traverse d'abord la Suruelle au pont des Luzelles, avant d'entrer par la porte mouille. L'autre route, dite "des bois", sort de la ville par la porte des chaînes, et file en direction des Sangres.

LES FIGURANTS

Voici une liste des figurants les plus marquants du bourg. Libre à vous de les adapter ou d'ajouter vos propres créations. N'oubliez pas non plus de monter en épingle les PNJs sans importance, inventés au hasard d'une ruelle, et auxquels vos joueurs s'attachent sans aucune raison logique. Ce sont toujours les meilleurs figurants au final, quitte à leur refiler le rôle d'un personnage de cette liste.

Le boucher : Baroual an Kemer

C'est le boucher du village, le seul Porteur majeur du coin, et un gars sympathique. Les joueurs iront sûrement le voir pour se renseigner sur les achats de viande, ou parce que c'est un porteur d'Arme.

L'homme est franchement agréable, amoureux de son métier, et le genre à vous faire goûter la moitié de son étal si votre tête lui revient.

Son Arme : Heavy - Épée à deux mains très grande

Heavy est une monstruosité, un maître de guerre, mais actuellement elle est en pause, sincèrement attachée à la famille de Baroual, et pas pressée de reprendre le chemin de l'aventure.

Le maître épicier : Assen an Karkahi

Assen est une ordure parfaite, passionné par les épices et les mille expériences à faire avec. Les personnages ne le croiseront sûrement que dans la rue, et ils feraient mieux de ne pas se faire remarquer. Assen est redoutablement intelligent, et il comprendra vite ce que les PJ's font ici si on lui en laisse l'occasion.

L'homme de main : Adelio Maran

Clopin, comme on le surnomme ici dans son dos, est un homme de main d'Assen. Il ne fait souvent que passer, mais les locaux l'ont assez vu pour savoir que c'est un ruffian sans morale, dont il faut se méfier. Après tout, la dernière personne à s'être moqué de lui à cause de sa claudication a fini noyé dans la Suruelle...

L'épicier abîmé : Ojmad (plus de nom de famille)

Ojmad est une vieille baderne avinée, anéantie par la mort de sa famille dans une vendetta d'épiciers, et qui ne s'intéresse plus qu'à l'alcool et aux épices d'oubli. Il déteste Assen qui lui rappelle trop l'homme qu'il a été, et sera facile à manipuler si on l'oriente bien. Originaire des sources, Ojmad adore parler de son pays natal, quitte à saouler son monde. S'il n'avait pas d'assez bonnes économies, et une tendance à les laisser doucement couler dans tous les débits de boissons du bourg, il aurait sûrement été jeté de la ville depuis longtemps. Mais pour l'instant, les locaux l'essorent doucement, soigneusement, de ses derniers thams.

Le vieux serviteur : Kubiak

Kubiak est un vieillard sec et revêche, mais qui connaît la ville et la forteresse comme sa poche. Il vénère ses anciens maîtres, les An Tarirgir, au point qu'ils l'ont mis à la porte précisément à cause de son côté obséquieux. Lui est persuadé que c'est un complot de la ville pour le séparer de ses chers maîtres.

En fait, il pense que Djima toute entière hait ses maîtres, et travaille à les déposséder de leurs dernières richesses. Il ne déteste même pas Assen en particulier, le mettant dans le même sac que les autres profiteurs : les commerçants de la ville petits et grands, les habitants qui ont lancé le complot, les nouveaux venus, sûrement complices, et jusqu'aux enfants qui espionnent pour le compte des manipulateurs dans l'ombre. Si les joueurs font mine de le croire ou de l'aider, c'est une mine de renseignements, et même mieux, un complice volontaire.

RETROUVER POLGRAM

Pour parvenir jusqu'au chagar, vos joueurs devront se balader en ville, discuter avec les figurants et mener une enquête un peu discrète.

Voici les éléments utiles que vous pourrez les aider à rassembler pour préparer leur assaut / infiltration. Chaque élément est suivi d'une indication des gens qui pourraient donner cette information.

Les informations sont précédées d'une case à cocher pour que vous puissiez marquer, au fil du scénario, celles que vous pensez avoir fait bien comprendre à vos joueurs.

L'épicier quitte rarement ses travaux. Il bosse essentiellement dans la forteresse ou dans ses hangars du haut parc. Les seules fois où il sort, c'est pour aller voir un jardin ou aller dans le dernier restaurant un peu classe du bourg, dans le vieux Djima

(N'importe qui en ville)

Depuis quelques jours, la sécurité autour du parc a augmenté. Les ouvriers agricoles qui travaillent là, déjà bien surveillés auparavant, ont été congédiés pour un temps, et bossent à présent aux grands jardins.

(Un ouvrier mécontent, un habitant du vieux Djima, des gamins chassés de leur terrain de jeu sur l'escalier du haut parc par les gardes)

Il existe un passage souterrain entre le haut parc et la forteresse. Employé autrefois par les An Tarirgir pour organiser des fêtes somptueuses dans le parc, il sert aujourd'hui pour passer de la forteresse au labo du parc.

(Un serviteur de la forteresse, Kubiak)

S'aventurer dans un laboratoire en cours d'usage est très dangereux. Les vapeurs d'épices, les mélanges et les composés volatiles peuvent tuer un homme normal. Les épiciers s'immunisent peu à peu à ce genre de soucis, mais pour les non-initiés, il existe une solution : le voile épineux.

C'est un épice qui bloque l'action de tout autre épice, et rend ce genre de visite moins risquée.

(Un assistant du laboratoire, Ojmad)

COMMENT RÉUSSIR UNE MISSION AVEC L'AIR DE SE PLANTER

Avec la petite description du bourg, le plan et les figurants, vous devriez pouvoir fournir à vos joueurs plusieurs moyens de préparer une belle infiltration ou un assaut en règles sur le laboratoire.

Soyons clair, votre but n'est pas de les gêner ou de leur rendre la tâche impossible. Écoutez leur plans, répondez à leur questions, mais surtout, notez leurs doutes et les pistes qu'ils créeront eux-mêmes en préparant la mission. Vous ne devriez pas avoir besoin de beaucoup plus pour leur faire passer un bon moment - glorieux ou effrayant selon la qualité de leurs tests et votre humeur du moment.

Le morceau de bravoure aura lieu une fois le chagar retrouvé et délivré.

Le laboratoire du savant de l'épicier fou

Situé dans le vieux parc, le laboratoire est une grande bâtisse austère, montée il y a quelques années pour accueillir les expériences un peu dangereuses. Situé à l'écart du laboratoire intérieur de la forteresse, il permet de jouer avec des épices un peu loufoques sans risquer de mettre en péril les traitements plus fins.

Polgram est attaché dans un coin au fond du labo, dans une étable de fortune, entouré de plusieurs tables où trônent des cornues, des alambics et quelques appareils étranges dont même un Batranoban commun n'a jamais vu les pareils. Des câbles, courroies et tube courent le long de tout ce fatras, certains reliant même le chagar à la machinerie, pompant du sang à l'animal pour le propulser dans un circuit bizarre. Polgram paraît somnoler, parfois agité de tremblements nerveux ou de spasmes, comme s'il rêvait ou était malade. De plus, il est couvert d'une sueur rance, autant à cause de son état que de la chaleur infernale de la chaudière qui juste à côté, alimente tout le mécanisme.

Un chagar, c'est beau mais c'est con

Lorsque les joueurs en arriveront là, vous, meneur, n'aurez plus qu'un seul but : faire déraper la situation. Votre objectif est simple : foutre le feu au laboratoire et laisser s'échapper le chagar. Certains joueurs vous faciliteront la tâche, proposant directement d'effacer leurs traces en bazardant une torche dans les cornues, ou annonçant qu'ils cherchent à mélanger des épices pour provoquer des effets dévastateurs. Parfait, vous ne demandez que ça.

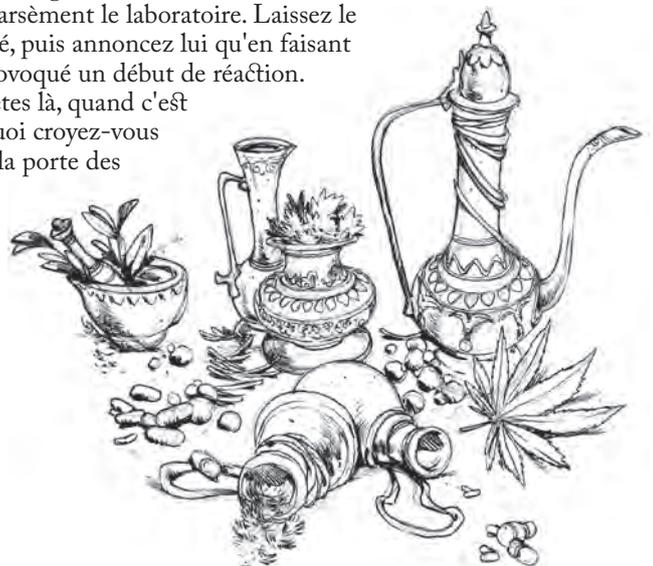
D'autres, plus prudents, essaieront de passer sans faire de bruit, de détacher Polgram en douce et de filer sur la pointe des pieds. Là, pas question. Il faut que le laboratoire brûle. C'est écrit. C'est prévu. On a déjà payé les effets spéciaux. Alors il va falloir tricher, filouter, forcer le destin. Heureusement, les pistes ne manquent pas :

• Vos joueurs délivrent un chagar d'une tonne, stressé, sans maître et loin de chez lui. Il va paniquer, et malgré le manteau confié par Norton, il s'échappera en défonçant tout sur son chemin. Au passage, une ruade dans la chaudière devrait faire un beau début de fournaison.

• Vos joueurs ont tué quelque gardes pour s'infiltrer, ou endormi quelqu'un ? Pas de soucis, à moins qu'ils n'aient été plus prudents qu'un politicien planquant son magot en Suisse par temps de neige, ils auront laissé des traces et ne seront pas trop étonnés d'entendre débarquer une patrouille. Les joueurs ou les gardes, malgré leur prudence, finiront par frapper à côté ou lancer quelqu'un dans un meuble dévastant les cornues et provoquant une réaction en chaîne explosive.

• Un personnage a un désir de Richesse ou de Plaisir un peu fort ?

Décrivez lui les beaux épices étranges, sûrement très efficaces / shootantes / précieuses qui parsèment le laboratoire. Laissez le commencer à faire son marché, puis annoncez lui qu'en faisant se toucher deux épices, il a provoqué un début de réaction. Hé oui, c'est capricieux ces bêtes là, quand c'est encore en préparation. Pourquoi croyez-vous qu'il y a une tête de mort sur la porte des laboratoires d'épiciers ?



ATTENTION MENEUR : IL VA FALLOIR TRICHER !

Poussez les joueurs à utiliser le voile épineux est essentiel si vous voulez les plonger dans l'horreur de la dernière scène. En effet, la ville va se retrouver sous l'effet d'un épice puissant. Si vos joueurs n'ont rien pris, ils vont sombrer dans la folie eux aussi, et ils devront changer de Porteurs à la fin du massacre, en profitant des rares survivants ou des voisins venus aux nouvelles. C'est faisable, mais un peu frustrant.

Vous pouvez aussi - en solution de secours - décréter que les Armes parviennent à prendre le contrôle des Porteurs, et les sauvent donc de la folie et du massacre. Attention toutefois, car vous devrez faire de même pour Baroual. Vous perdez alors la possibilité d'une jolie scène, ou l'Arme ultra puissante, maniée par un Porteur fou, massacre sa propre famille ou se jette aux trousses des PJs.

COURAGE, FUYONS !

Une fois Polgram en fuite et le laboratoire en flammes, les joueurs auront deux objectifs évidents. Rattrapez le chagar, puis fuir la ville avant que les hommes de Karkahi ne viennent leur faire payer leurs méfaits.

La première partie, en temps normal, serait plutôt facile. Après quelques minutes de course dans les rues et un peu d'exercice à défoncer un crâne de passant ou deux, Polgram retrouvera ses esprits. A ce moment là, il sera tout à fait capable de reconnaître ses sauveurs, de comprendre qu'ils l'ont délivré - car oui, un chagar est un animal plutôt malin - et de les suivre sans faire d'histoire. En fait, lui montrer le manteau de Norel serait presque une formalité... en temps normal.

Sauf que les choses ne se présentent pas aussi bien.

BOURRINS DANS LA BRUME

Depuis le début de l'incendie, une brume bizarre se lève du laboratoire puis du parc, dépassant même les joueurs pendant qu'ils cherchent Polgram.

Pour eux, ce n'est qu'une fumée claire, vaguement rosé, à l'odeur acre. En effet, les personnages ont certainement pris une dose de Voile épineux pour s'aventurer dans le laboratoire. Mais pour le reste de la population, c'est un épice dangereux : la colère des tempêtes. C'est le résultat de l'expérience de Karkahi. Une version plus puissante, incontrôlable en fait, de la colère du chacal.

À mesure que la brume se répand, les habitants de la ville entrent dans une rage folle, se jetant les uns sur les autres, agressant leur voisin ou leur famille, saisissant tout ce qui leur passe sous la main pour se lancer dans un carnage ignoble. Pire : quelques instants plus tard, les premiers morts se redressent et retournent au combat, un peu moins féroces mais diablement plus dur à retuer.

Les gardes tenteront bien de résister, mais rejoindront bientôt le carnage, qui connaîtra son point d'orgue quand Baroual le boucher se jettera dans la mêlée, Heavy en mains. L'Arme hurlera qu'elle ne peut pas le contrôler, qu'elle n'arrive à rien faire pour le retenir. Même si elle peut techniquement lui refuser l'accès à ses pouvoirs, Heavy refuse de laisser Baroual mourir, et l'aidera donc au besoin. Aussi vaut-il mieux ne pas se frotter au couple, et tenter de fuir la ville au plus vite.

RETOUR AU NORD

A moins que vos joueurs n'aient d'autres idées - et ils n'en manquent jamais - leur pas les conduiront sûrement vers le nord, pour rejoindre Norton à l'entrée de la porte du sel. Le jarl les attends à Mogres, un village à une demi-journée de Kijay. Il sera ravi de revoir Polgram, et se fichera complètement du sort de Djima. Au mieux, il pourrait être intéressé par le récit de l'aventure, si un joueur sait la mettre en mots élégants. Pour lui, l'épisode de la brume sera un bel exemple de justice immanente, et rien de plus.

Par contre, il insistera pour se faire confirmer la mort de l'assassin de son fils. Si les joueurs, trop obnubilés par la capture du chagar, ont oublié d'enquêter sur cet aspect, il sera franchement déçu. On pourra le convaincre qu'Adélio est mort lors du carnage final, mais la paie risque d'être amputée malgré tout d'un bon tiers.

HEAVY

Cette énorme épée à deux mains est un des plus vieux membres de la Loi du sang. Elle nourrit une passion sans borne pour le combat, qu'elle considère comme un art, un sport d'une grande noblesse, le seul but valable. Actuellement, son coup de cœur pour Baroual et sa famille l'a poussée à se mettre au vert, loin de son activité favorite.

Selon la manière dont les joueurs gèrent la fin du scénario, ils peuvent simplement croiser Heavy, et la laisser mettre le massacre sur le dos d'Assen. S'ils manœuvrent mal, ils peuvent se retrouver avec une ennemie mortelle, si elle a une bonne raison de les accuser. Si votre campagne a besoin d'une némésis agressive et balaise, Heavy peut être la candidate idéale...

Heavy - hête de guerre en congé sabbatique

Majeure - Puissance 4 (450 points)

Épée à deux mains en acier - Mentalité féminine

Style : Bonne grosse brute amicale. Le combat est un noble sport et la mort, un détail secondaire. C'est actuellement moins vrai car elle s'entend très bien avec son Porteur. C'est une grande gueule qui donne facilement son amitié mais peut la reprendre tout aussi vite.

Aspects : Divers styles de combats, Force surnaturelle, Histoire de la Loi du sang, Insultes vexantes

Pouvoirs : Plusieurs aspects critiques, Biomécanique : pseudopode, DSI : choc, Parade de projectiles, Régénération, Résistance aux blessures

Limitations : Restriction vestimentaire : porter seulement du cuir et du métal

Motivation majeure : Le combat est un noble sport

COLLINES DES MESKIANS



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°28 - 23 AVRIL 2014

La saga des factions reprends en cette seconde année du chagar, avec une faction trop souvent incomprise : la mort carmin.

C'est vrai quoi, pourquoi toujours en faire des brutes imbéciles et brutales, quand il est tellement plus passionnant et réaliste d'en faire de redoutables sadiques, réfléchis et efficaces. Prenez le temps, la prochaine fois que vous regardez un journal télé, de vous demander qui, parmi les grands qui nous dirigent, à sa carte du club malgré son faciès poli de premier de la classe.

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



LES ARMES ESSENTIELLES : LA MORT CARMIN (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Rdden et Death / Silence sont décrites page 202 du livre de base.

Rdden – meurtrier méthodique

Majeure – Puissance 3 (210 points)

Francisque en acier

Style : Un salopard retord et sadique, fasciné par les poisons. Il n'aime pas se faire remarquer et cache sa personnalité de psychopathe derrière une attitude neutre et policée.

Aspects : Attaque sournoise, Connaissance des poisons, Discrétion, Plan machiavélique

Pouvoirs : Invisibilité, Passe-murailles, Poison, Poison virulent

Limitations : Désir exacerbé (Violence)

Motivation majeure : Commettre des meurtres parfaits

~ Porteur actuel : Arnélien an Rdden

Arnélien a tout l'air d'un vieux dérigion sec aux manières polies ; en fait il n'est âgé que de 25 ans. Réduit en esclavage chez les Batranobans à six ans il a connu une vie de privations et de sévices. Il a été acheté puis affranchi par le précédent Porteur de Rdden qui était alors en train de mourir d'un empoisonnement. L'esclave gagna sa liberté et une Arme-Dieu au même moment. Rdden ne pensait pas garder Arnélien, jusqu'au moment où il découvrit l'immensité de la haine glaciale qui l'anime.

Rdden entretient cette haine, lui laissant l'occasion de s'exprimer de temps en temps mais en la bridant. Arnélien est pour son Arme une source de sensations toujours intenses ainsi qu'un complice qu'une vie de mauvais traitements a rendu revanchard mais prudent.

Painstealer – votre pire cauchemar

Majeure – Puissance 3 (280 points)

Dague en acier

Style : Psychopathe retord. Il agit dans l'ombre et ne se découvre que quand ses cibles sont à sa merci.

Aspects : Découvrir les faiblesses et les peurs, Manipulation, Mensonge, Torture

Pouvoirs : Absorption, Douleur, DSI (chaleur), Perce-armure

Limitations : Désir exacerbé (Violence)

Motivation majeure : Explorer toutes les nuances de la douleur

Painstealer est une Arme-Dieu à la personnalité complexe, tantôt masculine, tantôt féminine. Il est obsédé par la douleur sous toutes ses formes. Après avoir exploré la douleur physique pendant quelques siècles, Painstealer s'intéresse maintenant aux tortures psychologiques. Il prend son pied en mettant ses victimes dans des situations de péril inextricable dont ils ne peuvent se sortir qu'au prix d'intenses douleurs morales ou en sacrifiant ce qui leur est cher.

~ Porteur actuel : Necleas Tregliet

Necleas est un menuisier itinérant vivant dans le sud de l'Hégémone. Il fabrique de petits meubles et, surtout, de très jolis jouets en bois. Necleas fait des jouets parce que cela se vend bien mais, sous des dehors bonhommes, il n'aime pas vraiment les enfants. Il est devenu le Porteur de Painstealer très récemment et rêve de partir à l'aventure pour devenir riche et célèbre. Cependant Painstealer a réclamé que Necleas fasse souffrir une dizaine d'enfants de la plus horrible des façons possibles avant de l'aider à réaliser ses rêves. Le menuisier a accepté sans trop de soucis, voyant dans cette demande une sorte de vengeance contre tous les clients mécontents qui lui ont pourri la vie.

Soyons franc, Painstealer ne pense pas que Necleas survivra longtemps, mais il s'en voudrait de laisser passer une si belle occasion de jouer avec des gosses.

Death / Silence – Arme de destruction massive

Death

Arme majeure – Puissance 4 (490 points)

Épée à deux mains en fer

Style : Archétype de l'Arme de la Mort carmin, poussé à l'extrême. Il cherche à amplifier toute situation de violence qu'il rencontre pour la rendre extrême et incontrôlable.

Aspects : Attaque brutal, Aura de tueur, Cibles multiples, Combat de masse, Force surnaturelle
Pouvoirs : Des aspects critiques ou incontrôlés, DSI Choc, Halo de suspension, Vitesse surhumaine
Limitations : Désirs exacerbés (Pouvoir & Violence)
Motivation majeure : Provoquer des conflits

Silence

Arme « mineure » – Puissance 3 (280 points)

Épée à deux mains en fer

Style : Très effacé. Parle rarement mais réagit brutalement aux provocations.

Aspects : Attaque brutal, Combat de masse, Force surnaturelle
Pouvoirs : DSI Choc, Halo de suspension, Vitesse surhumaine
Limitations : Désir atrophié (Pouvoir & Violence)
Motivation majeure : Voir du pays

Death est une grande épée de fer sommairement forgée et presque sans décoration. La lame est en métal martelé et ne semble pas être vraiment tranchante. L'arme est dotée d'une garde en croix courte avec une masse de métal hémisphérique à la base de la lame. Lorsque la personnalité de Silence est « active », cette zone est lisse. Quand Death est réveillée elle prend la forme d'un crâne sinistre.

Death est une Arme tristement célèbre. Chacune de ses apparitions est liée à un événement d'une violence extrême, qui marque l'histoire. Sa réputation dépasse son niveau de puissance réel et lui assure l'admiration de nombreux membres de la Mort carmin. Sa double identité est connue de nombreuses Armes mais pas par la majorité. Ceux qui s'imaginent attaquer Silence pour neutraliser Death hésitent souvent en craignant qu'une telle agression réveille le monstre.

Plutôt que de vous présenter un Porteur, je vous propose deux idées de situations impliquant un réveil de Death.

~ Death s'éveille alors qu'elle est portée par un préfet de légion au sein d'une manipule, en poste le long de la route du Sud. Sous l'influence de l'Arme le préfet pète les plombs et prend le contrôle de l'unité. Ils se lancent alors dans une grande purge sanglante de tous les vorozions qui enfreignent les lois de l'Hégémone le long de la route. Il ne faudra pas longtemps avant que le Porteur ne décide de s'en prendre à une des grandes villes de la voie.

~ Un noble dérigion chargé de reprendre en main une petite ville des plaines du centre devient le Porteur de Death. Sous l'influence de l'Arme il décide de devenir roi des plaines dans un pur style « Vlad Tepes dérigion ». Il attire rapidement à lui des groupes de ruffians et – surtout – la compagnie mercenaire des Sangouliers.



Battlerage – meurtrière à la retraite... pour le moment

Majeure – Puissance 3 (350 points)

Masse d'arme en bronze

Style : Spécialiste du combat de masse. Schizophrène fasciné à la fois par l'ordre et le chaos.

Aspects : Commandement, Histoire des grands conflits, Sens du combat, Tactiques militaires

Pouvoirs : plusieurs Aspects critiques, Aura de courage, DSI (choc), Régénération

Limitations : Désir exacerbé (Pouvoir), Désir minimum (Violence)

Motivation majeure : Mettre les structures établies à l'épreuve du chaos

Battlerage est une Arme ancienne, qui a toujours aimé monter les gens les uns contre autres pour provoquer des conflits, des révoltes, voire même des révolutions. Elle est membre de la Mort carmin depuis les premiers pas de la faction. Elle a participé très activement à la révolte des Vorhs, ce qui lui a permis de faire partie des premiers membres des Compagnons de l'équerre. Son implication dans les massacres de la nuit de Taamish est une de ses grandes fiertés.

Mais Battlerage ne fut membre de l'Équerre que pendant moins d'un siècle. Fidèle à ses vieilles habitudes, elle provoqua des émeutes violentes dans le cœur de l'Hadzaq. Après cela elle fut obligée de quitter l'Hégémone pour fuir la colère de ses pairs. C'est après cet incident que l'Équerre instaura les règles concernant la responsabilité pénale de ses membres.

Après cela Battlerage eut quelques problèmes et passa un peu plus de deux siècles sans Porteur, perdue dans les bois de Mortepente. Elle sortit de cette mésaventure très affaiblie et regrettant amèrement le tort fait aux Compagnons de l'équerre. Elle revint dans l'Hégémone et réussit à regagner les faveurs de la faction, profitant du fait qu'elle n'avait jamais été rayée de la Liste et que son crime était antérieur à l'instauration des lois pouvant la faire condamner.

Battlerage apprécie énormément l'Hégémone, son histoire et la manière dont les vorozions tentent de canaliser et contrôler les pulsions violentes des êtres humains. En revenant dans cette nation l'Arme espérait trouver un moyen de calmer ses propres tendances sanguinaires. Pour le moment elle y arrive assez bien grâce à son Porteur.

~ Porteur : Praesteri Servion Agnestis des Estrenges

Le Praesteri Agnestis des Estrenges est un ancien officier de légion démobilisé assez jeune après avoir perdu un bras au combat. Il descend d'une glorieuse lignée de chefs de guerre vorozions et se targue d'être un grand spécialiste de l'histoire militaire des peuples de l'est, depuis les tribus gornes d'antan jusqu'aux vaillantes cohortes de la légion moderne. Servion fait partie du cercle des consultants du conseil de fer. Il passe son temps entre Glassud et ses propriétés de la côte levantine.

Servion et Battlerage s'entendent à merveille. Ils ont imaginé un moyen de satisfaire la passion du passé du Porteur et les pulsions violentes du Dieu : les reconstitutions historiques. Depuis trois ans Servion organise, avec l'aide de quelques guildiens et nobles désœuvrés de fausses batailles sur des thèmes anciens : la révolte vorh, bien sûr, mais aussi les luttes tribales gorn, la conquête dérigion ou l'arrivée des barbares piorads. Les combattants portent de jolis costumes « authentiques » et se battent avec des armes factices. Il y a fort à parier que le reste du continent éclaterait de rire en découvrant que des vorozions adultes « jouent à faire la guerre ». Voilà ce qui se passe quand on devient civilisé.

Les connaissances historiques de Battlerage sont inestimables pour les préparatifs. L'Arme trouve une forme d'exutoire dans ces guerres de pacotille où, de temps en temps, un participant a un accident tragique. Mais combien de temps avant qu'elle pète un plomb et transforme ce petit théâtre en véritable boucherie ?

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°29 - 07 MAI 2014

Cette semaine, petit cours d'histoire sur la formation de l'empire dérigion. Plusieurs lecteurs nous ont réclamé cet article, en faisant valoir que l'Empire paraissait « surgir de nulle part », et que sa formation était moins décrite que sa chute. Voilà donc quelques informations afin de rétablir l'équilibre.

Je profite aussi de ce chagar pour vous indiquer que nous recevons en ce moment des demandes ou propositions concernant des versions compilées du Chagar, sous diverses formes. Nous travaillons à un numéro du Chagar enchaîné « Annuel », qui rassemblera les chagars déjà parus, avec des articles allongés ou complétés, et des illustrations inédites. La forme définitive (simple PDF ou supplément papier) reste à décider.

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



LEMPIRE - LE DESSOUS DES CARTES

Pour rappel, l'histoire générale de l'Empire se trouve aux pages 80 à 93 du livre de base. Les repères géographiques cités dans l'article sont là pour faciliter la compréhension. Nous citerons ainsi des villes et des régions bien avant leurs apparitions réelles, afin que vous localisiez facilement les événements et les mouvements. Tous les repères lettrés (A, B...) se réfèrent à la carte située en page 2 de ce Chagar.

Premières années

Au départ, on ne parle pas d'Empire, mais de la grande alliance du centre. Composée lors de la guerre contre les Piorads, l'alliance n'est ni solide ni destinée à durer. Elle rassemble quatre peuples. Les Dess (A, dans le nord des grandes plaines), les Ségions (B, dans le sud de la Kiine Maud et le long de la Roxxeanne de Basran à Colpocèle) les Vossiniks (C, dans le Vauzan et l'Essan) et enfin les Rivers, sur le fleuve, tout au long de la Roxxeanne et de la Wilkes.

Lors de la grande migration des Piorads vers le nord, les Vossiniks sont détruits, mais leurs régions et les populations survivantes sont vite reprises en main par l'alliance. Celle-ci s'agrandit même en intégrant la Sourtie et le Zathenais (D). Jusque-là, les Dess hésitaient à traverser le fleuve, mais leur alliance avec les Rivers les a rendus plus téméraires. Les petites populations locales sont intégrées, en particuliers les Tėjirs des contreforts des égides.

Lorsque l'alliance s'avance pour s'emparer de la boucle, le roi des Sangres se dresse contre eux, et provoque une violente guerre de positions qui met les Dess en rage. Ce conflit régional sert de point de départ à une plus grande guerre, après que les Dess, sur leur élan, se soient emparés de Mah'ien. La ville, quoique proche des Sangres – en particulier commercialement – n'appartenait pas à leur système de clan. Il s'agit en fait de la ville la plus avancée de la vieille nation batranobane. À cette époque, la Nation s'étend déjà sur tout l'ouest de la Wilkes, des Pierreries à la chaîne du sel. Le long du fleuve, des bourgs et villes sont installés sur les deux rives, attachées au complexe système d'alliance des maisons Bathras. Les Rivers savent que les Batranobans ne laisseront pas passer l'affront sans représailles, et l'alliance décide donc de continuer sa progression, pour éliminer la menace avant qu'elle ne s'organise.

La guerre des cendres

L'invasion commence en prenant position le long de la Wilkes. L'occupation est plus ou moins dure selon les villes, mais beaucoup de bourgs de la rive est sont surtout dominés par les Batranobans. Il n'est donc pas difficile de les convaincre de rallier l'alliance, quand ses représentants proposent davantage de libertés que d'obligations. Mais la résistance s'organise, et les envahisseurs ont du mal à passer Telviss. C'est alors qu'une deuxième force attaque la frontière et la Wilkes par le sud. Arrivant par le corridor, les cavaliers prennent l'organisation batranobane à revers, créant un second front. La Wilkes est contrôlée dans l'année.

La véritable guerre des cendres commence peu après, en terres batranobanes même. C'est une avancée lente, prudente mais implacable. Habités à se défendre contre des brigands ou des rebellions populaires, les Bathras ne savent pas gérer une armée en marche. Pendant ce temps, le centre du pouvoir allié se déplace progressivement vers l'ouest. Originellement établie dans la zone ségionne, il passe à Zathos, puis à Mah'ien, afin que les communications avec les fronts restent possibles.

Lorsque la guerre des cendres prend fin, l'alliance s'est étendue jusqu'à la côte ouest, ajoutant la moitié de la Nation à son emprise. Il lui faudra presque deux siècles de plus pour réellement contrôler le désert, et encore seulement par le biais d'alliances précaires. Pendant la conquête, le Vastokais s'est constitué en une région alliée officielle (E2). Le corridor, l'Héles et le sud des plaines, moins peuplés, ont aussi été ajoutés à la carte (E3). Ces zones sont toutefois moins faciles à contrôler, bien plus sauvages, et elles auront longtemps une mauvaise réputation.

À l'est, rien de nouveau

Entièrement tournée vers l'ouest, l'alliance ne s'est pas préoccupée de la côte est, qui s'est peu à peu remise du passage des Piorads. S'il ne reste rien des Gorns, les populations du Versan se sont étendues vers le nord. Mêlées aux survivants locaux, elles ont recomposé une société viable, surtout rurale, mais prudente et paranoïaque.

Lorsque les Ségions et les Rivers essaient de les approcher au nom de l'alliance, les orientaux refusent toute discussion, parfois violemment. Trop occupés militairement par la guerre des cendres, l'alliance abandonne l'est à son sort.

Après cela, la fondation de l'Empire et la stabilisation des régions déjà prises occuperont les autorités de Pôle.

L'avancée vers le sud

Au sud, les choses sont assez faciles (F). L'Empire s'avance progressivement dans l'Herbance et sur le plateau d'Inac au fil de son premier siècle d'existence. Une guerre éclate pourtant en 96 dN contre une alliance de tribus frontalières de la forêt de Vieusyl.

Selon les versions, plus ou moins romanesques, il s'agit d'oppositions dues à une alliance ratée ou de bêtes affaire d'égos froissés. La version historique s'est peu à peu effacée face au succès d'une saga théâtrale, qui raconte l'histoire d'un point de vue très romantique⁽¹⁾. Cette version est tellement connue que les érudits ne font pas le poids avec leurs histoires de sphères d'influence, de chocs culturels et de mouvements paradigmatiques divergents. Imaginez un duel de coolitude entre un vieux prof d'histoire-géo en tweed et une version comédie musicale de Game of Thrones.

Hormis ce conflit, la colonisation du sud se fait sans heurt majeur. D'une part, les Dérigions ont des atouts sérieux à offrir aux colonisés : organisation, commerce étendu, protection et système légal. D'autre part, les rétifs ont rarement les moyens militaires de s'opposer à la puissance dérigione.

Retour vers l'est

Ces colonisations faciles et presque pacifiques mettent l'Empire en confiance, et Pôle décide que la côte est doit rejoindre la grande union. On refait donc des essais de négociations à partir de 118 dN, sans aucun succès. Une véritable guerre éclate même en Vorène. Finalement, plusieurs Noblesses sont envoyées prendre position sur la côte en 125 dN. Les populations sont soumises par la force, leurs leaders mis au pas ou corrompus à grands frais.

L'Hadzac est intégrée rapidement, et se révèle moins rebelle que la Vorène. La côte noire glisse tout aussi facilement dans l'escarcelle de l'Empire, d'autant que les Ruisselles et le Vauzan sont déjà plus qu'à moitié intégrées et commercent avec les Alweps de la côte (G). Avant l'an 200, tout le nord impérial est unifié. Pour la côte de Versan, les choses seront bien plus difficiles. Il faudra près de soixante ans pour que toute la côte soit prise et organisée par l'Empire, et les rebelles matés. Même au meilleurs jours de l'âge d'or, des émeutes et des assassinats émailleront les chroniques de ces régions, trop éloignées du cœur impérial pour le rejoindre complètement.

(1) Le conte des forêts mortes - L'intrigue suit les aventures d'un jeune Hysnaton, esclave dans une cité imaginaire du Sud. Amant exceptionnel, il profite de ses talents et de son succès pour tromper les femmes des notables de la ville, et monter les grandes familles les unes contre les autres. On découvre à la fin qu'il est originaire de Vieusyl, et qu'il a provoqué une véritable guerre que pour se venger de ses géoliers dérigions et de son propre peuple qui l'avait vendu comme esclave.

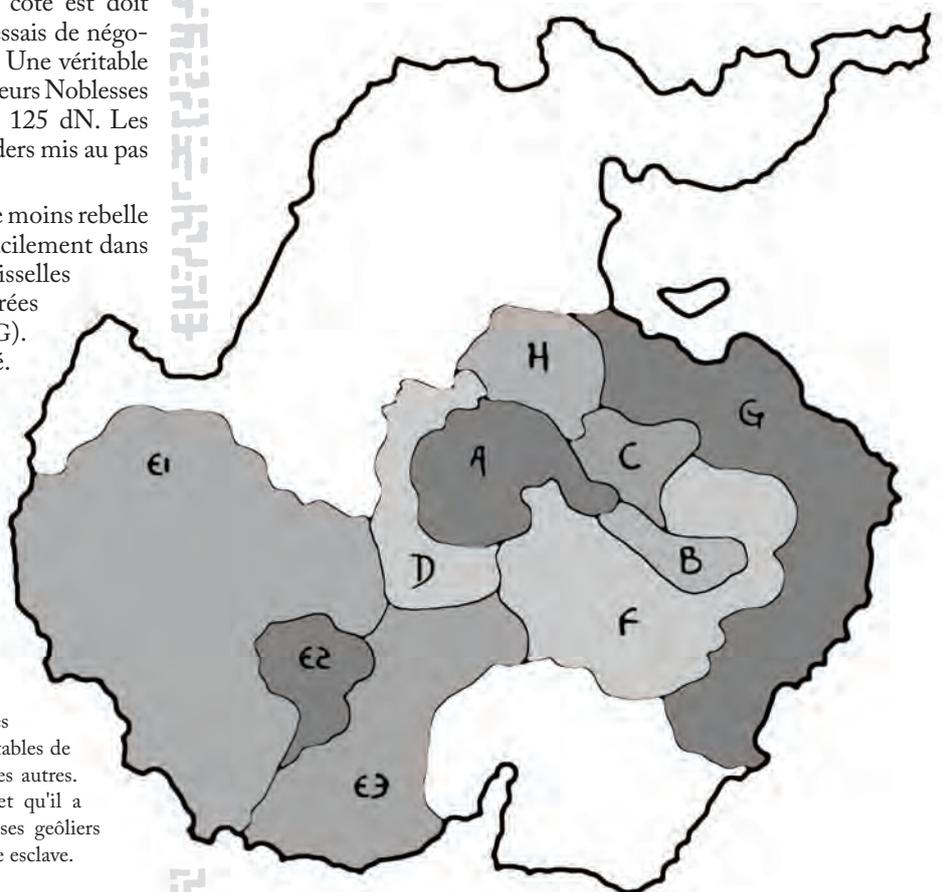
Le retour de la vengeance des monstres

Dans le nord, la fin du III^e siècle voit le retour des Piorads, qui ont fini d'installer leurs royaumes. Les pillards descendent de plus en plus souvent des Marches pour s'attaquer au nord de l'Empire. Les Dérigions sont en train de finir d'investir et d'organiser les Prudences, quand les premières troupes déferlent et commencent à se servir.

Il faut dire que les Dérigions ont fait les choses en grand, et que si l'installation dans les Prudences est tardive, elle est faite avec application. Pendant longtemps, Pôle avait négligé sa « banlieue nord », trop habitué - de par ses origines - à regarder vers le sud. Pour remettre les choses en ordre, on mets maintenant les moyens. Des villages entiers sont remis à neuf, des ponts installés sur tous les cours d'eau, et les colons comme les locaux sont largement alimentés (H).

Pour consolider la région, Pôle ordonne la construction d'une ville nouvelle sur le site d'un des plus gros bourgs locaux. Cette cité nommée Bigett se trouve dans le nord de la zone. Les Piorads s'emparent de la cité en 345 et s'y installent plusieurs mois durant. L'occupation est un cauchemar pour les habitants de la ville et des alentours, ce qui forge la haine durable des gens des Prudences pour les Piorads. Pôle finit par envoyer ses Noblesses libérer la ville, mais les Piorads ont filé, brûlant la cité avant de retourner chez eux. La forteresse de Nadhas est bâtie sur ses ruines, et elle sera longtemps le siège de la défense nord de l'Empire.

Pendant plusieurs années, les Dérigions essaient simplement de pacifier le secteur au coup par coup, croyant que les Piorads vont se lasser de ces combats incessants. Finalement, c'est Pôle qui se lasse de ce petit jeu, et ordonne de repousser les Piorads jusqu'aux Marches et de les y maintenir. La construction de la chaîne des forts est lancée en 358, et continuera durant de longues années avec les difficultés qu'on sait. Le réseau complet ne sera terminé qu'en 391, marquant, selon les érudits, le début de l'âge d'or. Pourtant, l'apparition des premières cellules du mouvement de révolte Vorh sur la côte est a déjà lancé le compte à rebours...



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°30 - 21 MAI 2014

Nous aurions dû, cette semaine, publier la suite de la série de François sur les factions. Et puis la nouvelle du décès de Giger est tombée. Nous nous excusons donc de cette interruption de nos programmes, afin de diffuser un hommage à un créateur cher aux cœurs de toute l'équipe Bad Buta.



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. Photo de HR. Giger de Wikimedia Commons.



HANS RUDOLF "RUEDI" GIGER - 5/2 1940, 12/5 2014 (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Il y a des gens qu'on admire simplement, sans en être étonné. Des gens faciles, dont on sait et on sent pourquoi on les aime bien. Il y en a d'autres qu'on admire avec réserve, parfois avec un plaisir coupable. Et il y a ceux dont on aime les œuvres, le travail, mais dont on ne réalise l'importance que lorsqu'ils disparaissent.

Giger, pour nous, fait parti de ces derniers. Depuis des années, nous aimons ses créations, ses tableaux, ses sculptures ou ses designs. Nous aimons aussi toutes ces œuvres d'autres gens, où on voit si clairement l'empreinte du maître, consciente ou non chez l'artiste. Et avec sa disparition, on réalise brutalement que c'est un pan entier de notre imaginaire qui perd son origine, sa source essentielle.

Ce chagar est donc un humble hommage à ce Suisse déjanté, sans qui notre petit monde geek serait moins beau et bien moins surréaliste aujourd'hui.

UN NOUVEAU POUVOIR : FORME MONSTRUEUSE

Forme Monstrueuse
Supérieur – Instantané – Libre
2 fois par jour – Exotique – Exal lourd

Quand ce pouvoir est utilisé, le Porteur se transforme en monstre pour la durée d'une scène. L'apparence et les altérations⁽¹⁾ de la forme monstrueuse sont choisies lors de l'achat du pouvoir, et ne changent pas avec le temps ou le porteur.

Les règles de choix pour ces altérations sont les suivantes :

- La forme monstrueuse dispose d'une altération majeure par rang de pouvoir.
- Il est possible de prendre une – et une seule – altération supérieure à la place de deux altérations majeures.
- A l'achat du pouvoir, le joueur peut aussi choisir une altération mineure par rang de pouvoir (en plus des altérations majeures).
- Chaque fois que l'Arme gagne un nouveau rang dans ce pouvoir, il choisit une nouvelle altération majeure et peut prendre une nouvelle altération mineure.
- Les altérations qui reprennent un pouvoir d'Arme-Dieu ne sont pas autorisées.
- Si une altération a deux valeurs possibles, le joueur peut choisir la plus élevée.

Règles additionnelles :

La transformation en monstre n'affecte que le corps du Porteur. Si ses vêtements ne sont pas adaptés à sa nouvelle forme, ils se déchirent. Dans le cas d'une armure, le personnage encaisse un nombre de points de faiblesse égal à sa Solidité.

Si l'Arme-Dieu provoque un effet d'exal qui conduit à la création d'une poche de magie glauque, cette dernière produira obligatoirement des montres ayant des altérations similaires à celles de ce pouvoir.

UNE NOUVELLE CONDITION : SOUS FORME MONSTRUEUSE

Sous forme monstrueuse – Tous

Cette condition ne peut être utilisée que si l'Arme dispose du pouvoir de forme monstrueuse.

Le pouvoir auquel cette condition est associée ne peut être utilisé que lorsque le Porteur est transformé.

(1) Référez-vous aux pages 362 et 363 du livre de base de Métal pour la liste des altérations.

XENOMORPH

Épieu en acier noirci – personnalité alien

Arme-majeure – Puissance 4 (461 points)

Menace 2 – Couverture 2 – Long 2

Combat +3 – Rupture +3

Aspects :

Agilité surnaturelle 4, Charge 4, Furtivité 4ds, Harceler 4, Instincts de chasseur 4ds

Pouvoirs :

Bond 4 (Cond : Sous forme monstrueuse 3), Détection de la vie 3, Forme monstrueuse 5, Fusion 2, Nappe d'ombre 3, Peur 5 (Cond : Sous forme monstrueuse 4), Régénération 3, Vision nocturne 4, Vitesse surhumaine 3

Limitations :

Désir minimum (Violence) 3, Obligations (chasser un animal dangereux ou un humain) 3

Motivations :

Être le prédateur ultime 5

Forme monstrueuse :

Altérations mineures : altération de taille (+20%), carapace chitineuse sombre et luisante, morphologie altérée (membres maigres, crâne allongé et mâchoire multiple), queue.

Altérations majeures : armure naturelle (Pr 2) ; armes naturelles (Me 1 Co 0) ;

Aspect effrayant majeur (6 points de Tension).

Altération supérieure : Sang acide.

Cette Arme-Dieu est un cas un peu particulier. Il s'agit clairement d'une Arme-majeure, mais de l'avis de ses – nombreux – détracteurs, sa personnalité ne vaut guère mieux que celle d'une Arme-mineure instinctive. Il faut dire que Xenomorph ne parle pas, jamais. Toutes ses interactions avec ses Porteurs ou d'autres Armes se font par le biais de sensations et de sifflements reptiliens. Le truc flippant avec ces sifflements, c'est qu'ils sont parfaitement compréhensibles. Les Armes à qui Xenomorph s'adresse comprennent ce qu'elle veut lui dire, que ce soit juste « Salut, gare à ta gueule » ou « On ferait mieux de contourner cette ravine, j'y détecte des formes de vie ». Ce mode de communication particulier met très mal à l'aise la plupart des Armes qui cohabitent avec Xenomorph.

Le Dieu dans cette Arme s'est incarné il y a cinq siècles, dans les hauteurs de Mortepente. Pendant plus de quatre-cents ans, elle a été portée par des sauvages de cette région et a semé la terreur à l'ouest du lac noir.

Xenomorph n'a quitté Mortepente que récemment et il voyage maintenant autant que possible, afin de trouver de nouvelles proies. Car Xenomorph est un prédateur dans l'âme. Il pousse son Porteur à traquer des proies de plus en plus dangereuses jusqu'à ce qu'il en meure. La seule limite que l'Arme se fixe est celle de sa propre sécurité. Jamais elle ne se risquera dans une traque où il existe un risque d'être définitivement perdue. Cela crée un contraste étonnant : tant que l'Arme ne risque rien elle encourage son Porteur à prendre les risques les plus fous mais face au danger de la solitude elle le pousse à fuir immédiatement, sans l'ombre d'une hésitation.

Le pouvoir de forme monstrueuse de Xenomorph s'est développé au fil des décennies. Comme il a maintenant atteint son plein potentiel, l'Arme cherche à aller encore plus loin, ce qui implique de fusionner. Xenomorph espère rendre sa forme permanente de cette manière. L'Arme-Dieu traque maintenant des monstres et des Armes puissantes afin de mieux comprendre le fonctionnement du fluide en les combattant. Cela a provoqué la création de plusieurs poches de magie glauques qui risquent de créer des monstres similaires à l'apparence monstrueuse de Xenomorph. Encore heureux que les monstres soient stériles.

~ Porteur actuel : Garon

Garon était double-solde de la légion vorozionne. Il combattait dans les Crêts cendrés quand son unité fut traquée et décimée par Xenomorph et son Porteur. Garon, issue d'une famille de chasseurs des bois Brimault, sut tenir tête au Porteur et le tua. Il devint le nouveau Porteur de l'Arme et, sous son influence, massacra ses derniers camarades de légion.

Quand il était dans la légion Garon était déjà un salopard agressif, mais sa rencontre avec Xenomorph a fait de lui un psychopathe de premier ordre, le genre efficace acharné et sans pitié.

L'apparence de Garon a de quoi attirer l'attention. Il ne porte en général qu'un pagne succinct et un grand manteau de cuir. Cela lui permet de facilement se transformer et d'exhiber un corps d'athlète couvert de bien trop de cicatrices.



TRAME SCÉNARISTIQUE

Avouons-le carrément : quand on est un vieux fan d'Alien, introduire un pseudo-xenomorphe dans un univers de jeu, c'est juste trippant. Mais pour Bloodlust, un problème se pose. Comment reproduire les vagues de créatures des deuxième et quatrième films alors les monstres de Tanæphis sont stériles ?

Voici une proposition de suite d'événements dont vous pouvez vous servir pour construire une campagne ou pour ajouter un arc « Xenomorphes » à vos scénarios habituels.

1 – Un rejeton de Xenomorph

Dans sa quête violente d'informations sur la fusion, Xenomorph laisse derrière lui plusieurs poches de magies glauques. Certaines d'entre elles ont déjà engendré des monstres, portant tous les mêmes stigmates et capacités.

Lors d'un scénario dans le Centre ou le Sud, confrontez les Porteurs à un deinonychus monstrueux portant les marques de Xenomorph. Cela pourrait, par exemple, se dérouler dans des carrières et des mines voroziones, histoire de retrouver la saine ambiance claustrophobe du premier film.

2 – Comment-ça il y en a d'autres ?

Les Porteurs croisent une Arme de le Route sans fin qui va leur parler d'un singe monstrueux dont l'aspect est très similaire à celui du deinonychus. Si cela intrigue suffisamment les personnages pour qu'ils se lancent sur la piste de la créature, ils vont se retrouver dans un coin sordide des marais pour jouer à cache-cache-massacre avec un « babouin-alien ».

3 – Trouver la source

La Route sans fin, l'Éclipse de lune et un groupuscule du Miroir du passé ont maintenant connaissance du phénomène mais sans savoir ce qui le cause. Une Arme d'une de ces factions sollicite l'aide des personnages – la raison étant à définir en fonction du contexte (vieille amie, les PJs ont déjà combattus plusieurs des monstres, etc.).

Xenomorph n'est pas un Dieu très social, et il n'est actif que depuis peu de temps hors de Mortepente. Ses capacités particulières sont donc très peu connues. En fait, les quelques personnes qui ont survécu à ses attaques sont persuadées d'avoir été agressées par un monstre « normal ».

Les Porteurs vont traquer les apparitions de monstre dans diverses régions. Ils rencontreront encore un ou deux rejetons de Xenomorph mais finiront par comprendre qu'il y a un monstre particulier en vadrouille qui est responsable de la majorité des attaques. Le lien entre tous ces monstres restera un mystère mais, connaissant les joueurs en général, ils seront certainement convaincus que c'est la faute d'une Arme.

Dès que Xenomorph découvrira que des Armes la cherchent, elle contre-attaquera, furieuse à l'idée d'être traitée comme une proie. Une idée, pour cette confrontation, serait de la placer dans un environnement que les personnages n'apprécient pas et dans lequel Xenomorph pourra utiliser ses capacités au mieux. Si Garon se fait tuer, arrangez vous pour que les joueurs ne mettent pas la main sur son Arme, histoire d'entretenir une bonne ambiance de mystère autour d'elle.

Si vous avez des idées pour provoquer d'autres rencontres violentes avec Xenomorph ne vous gênez pas. Cette Arme a du potentiel pour être un ennemi récurrent, surtout si vos joueurs aiment changer de Porteurs régulièrement.

4 – Fusion foireuse ?

Au bout d'un moment Xenomorph n'y tient plus et estime être prête à fusionner. Elle s'y prend probablement trop tôt, mais cette Arme n'est pas un parangon de patience. Pour amorcer le processus, Xenomorph massacre la population d'un fortin de la légion quelque part dans un coin reculé de l'Hégémone (ou là où cela vous arrange). Il s'enferme ensuite dans les sous-sols du fortin et entame sa mutation. Mais là, tout part en sucette. Le processus se bloque en cours de route et un cocon de chitine à l'aspect malsain se forme autour de l'Arme et de son Porteur. Jusque-là on pourrait dire « bof, c'est pas grave, tant pis pour eux », mais voilà que des émanations de fluide glauque emplissent les sous-sols du fortin provoquant la mutation monstrueuse de toute une population de rats. Nous voilà donc avec une petite horde de gros rats aliens qui vont se reprendre dans la ville / campagne / région environnante.

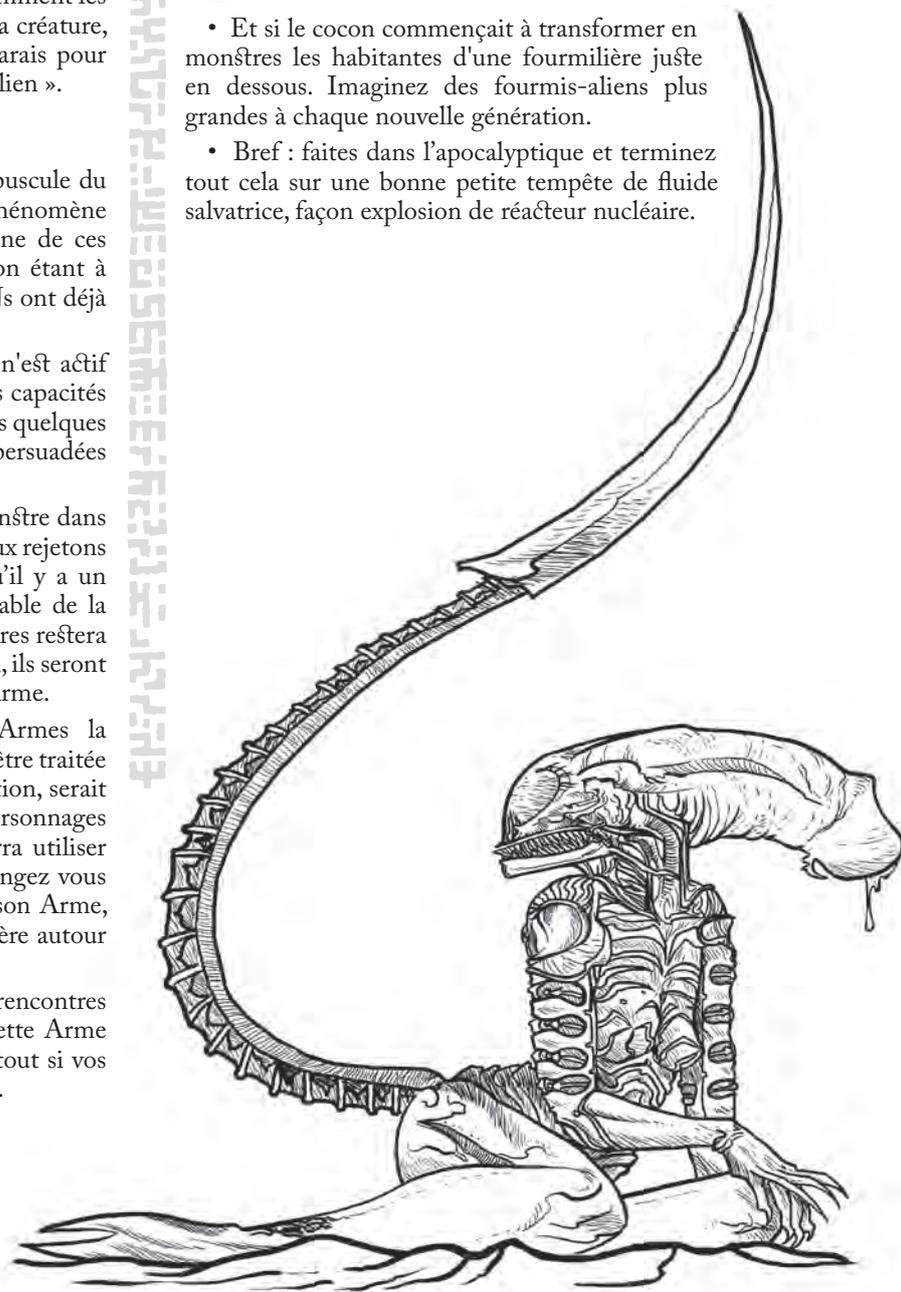
Et après ? A vous de voir.

- Peut-être qu'il y a moyen de détruire le cocon, mais est-ce que cela ne va pas finaliser la fusion et donner naissance à un fusionné-alien ?

- On peut imaginer plusieurs factions d'Arme entrant en guerre pour le contrôle du fortin et de sa « machine à fabriquer des monstres ». La légion vorozione serait également très intéressée. Bien entendu une telle histoire ne peut que mal finir.

- Et si le cocon commençait à transformer en monstres les habitantes d'une fourmière juste en dessous. Imaginez des fourmis-alien plus grandes à chaque nouvelle génération.

- Bref : faites dans l'apocalyptique et terminez tout cela sur une bonne petite tempête de fluide salvatrice, façon explosion de réacteur nucléaire.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : LA LOI DU SANG

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Thornfury et Kariai sont décrites page 201 du livre de base.

Thornfury, championne du désert et des glaces

Majeure – Puissance 4 (440 points)

Epieu en acier

Style : Duelliste agressive, obsédée par la victoire maîtrisant plusieurs styles de combats différents

Aspects : Combat brutal, Attaque feintée, Exploiter le terrain, Intimider l'adversaire

Pouvoirs : DSM (Tronçonneuse), Dégâts massifs, Absorption, Vitesse surhumaine.

Limitations : Désir minimum (Violence)

Motivation majeure : La perfection par le combat

~ Porteuse actuelle : Rohanire

Rohanire est une guerrière chrysalide que son physique a rendue célèbre dans le Centre. C'est une hysnatone mêlant des traits de Gadhare, de Batranobane et d'elfe, tout cela dans un corps de deux mètres dix de haut. Elle, la Louve et la Balafrée (voir page 131 du livre de base) sont originaires de la même tribu ; tribu qui a été décimée dans des circonstances assez mystérieuse. C'est par l'entremise de l'Arme de la Louve que Rohanire est devenue la Porteuse de Thornfury.

Rohanire voyage maintenant dans le Centre et l'Herbance, mettant son Arme au service de toute femme prête à la payer ou à lui proposer un défi digne d'intérêt, sans parler de tous les duels qu'elle mène au sein de la Loi du sang. Elle a plusieurs fois travaillé pour des tribus sekekers mais préfère garder son indépendance, d'autant plus que Thornfury n'est pas une Arme-Sœur. Cela n'a pas empêché une douzaine de Sekekers de la rejoindre pour former sa suite, comme il se doit pour une guerrière chrysalide digne de ce nom.

La Louve et Rohanire sont très proches et la chrysalide rend souvent des services à la maîtresse de Poyol. Elle possède d'ailleurs une vieille tour fortifiée près de la ville où elle s'installe quand elle a besoin de repos.

Kariai, gardien de l'autre du tournoi des jungles

Majeure – Puissance 5 (660 points)

Bâton en fer

Style : l'archétype du vieux sage guerrier qui a tout vu et tout fait. Un puits de sagesse martiale et une machine de guerre flippante quand il déploie son plein potentiel.

Aspects : Botte secrète mortelle et nombreux autres aspects de combat, Muscles d'acier, Sens du combat

Pouvoirs : Empathie animale, Aura d'invulnérabilité, DSI (Électricité), DSD (projectile mécanique), Téléportation de combat, Vitesse surhumaine, Transformation

Limitations : Aversion (Piorads)

Motivation majeure : Le plaisir du combat, sans aucune arrière-pensée.

L'autre du tournoi des jungles se trouve sur l'île juste au sud de la Mangrove au milieu d'un village habité par une tribu aussi accueillante que turbulente. Le village et la tribu portent le nom de Kupambana et ses membres se bagarrent entre eux à la moindre occasion. Chez eux aucune interaction sociale ne peut se faire sans échanger au moins quelques coups. L'ambiance à Kupambana est étrange, mais plaît énormément aux Armes de la Loi du sang. Il y a toujours quatre ou cinq Armes de la faction sur place, et bien plus lors des tournois.

Ces dernières années Kupambana a plusieurs fois reçu la visite de Gadhar des Noircœurs venus les mettre en garde contre les Armes-Dieux, les menaçant d'extermination si jamais le village continuait à accueillir la Loi du sang. Les envoyés sont rentrés chez eux avec une chouette collection de coquards et de nez cassés. Il y a fort à parier que les choses n'en resteront pas là.

N°31 - 4 JUIN 2014

Retour de notre grande série sur les factions, avec un groupe tout à fait d'actualité alors qu'approche la coupe du monde de football : la Loi du sang.

Alors ? Qui d'entre vous osera se lancer dans une scénarisation du Mondial 2014 ? Allez, rien qu'avec Franck Ribery, vous n'avez pas d'idée de scorie frustrée à la recherche de gloire ? Ou Samir Nasri en nobliau Bathras enragé parce que le grand tournoi se fait sans lui, et qui décide d'empoisonner tout le monde ?

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



~ Porteur actuel : Vieux galet

Vieux galet est le gardien du cercle de pierre où se déroule les duels. C'est un vieux Gadhar, petit et noueux mais au regard vif. Vieux galet sait se montrer solennel et sérieux quand les affaires de l'ancre l'exigent, mais à la plus petite occasion il sort une calebasse pleine d'une gnole infâme et se met à raconter des histoires graveleuses en rigolant comme un tordu. Quand il est d'humeur vraiment joyeuse il adore draguer Porteurs et Porteuses de passages, « la vie est trop courte pour ne pas en goûter tous les fruits », ou montrer sa collection de crânes humains, « presque uniquement des gens qui m'ont pris pour un couillon gâteux ».

Coutelle – l'enthousiaste un peu bizarre

Majeure – Puissance 3 (210 points)

Couteau en acier irisé

Style : Enthousiaste et amical, malgré des attitudes parfois décalés. Une sorte de mélange entre un commentateur sportif et un chercheur en théories quantiques avancées.

Aspects : Analyse du fluide, Discours captivants, Éviter les coups, Mémoire eidétique

Pouvoirs : Détection du fluide, Vitesse surhumaine, Voix

Limitations : Désir exacerbé (Connaissance)

Motivation majeure : Percer les secrets du fluide

Coutelle est un petit couteau à la lame magnifiquement irisée. Cette Arme est dotée d'une personnalité masculine enthousiaste et passionnée. Bien que membre de la Loi du sang, Coutelle n'est pas très efficace en combat. Ses résultats en duels sont donc très dépendants de la compétence de ses Porteurs. Il connaît donc des hauts et des bas en termes de classement.

Coutelle est une Arme très sensible au fluide et cherche à percer les secrets de la fusion. On pourrait se demander quel est le lien avec la Loi du sang. C'est en observant d'autres Armes-Dieux se combattre que Coutelle réussit le mieux à analyser les fluctuations du fluide. Voilà donc pourquoi il a rejoint la faction, au sein de laquelle il s'est rapidement fait la réputation d'être un passionné exubérant.

Quand on discute longuement avec Coutelle, son enthousiasme génère une sorte de gêne, comme si on se rendait compte qu'il a quelque chose d'anormal, de décalé, dans sa façon d'apprécier les combats de la Loi du sang ; comme s'il avait une approche profondément mystique de ce que les autres prennent essentiellement pour un sport. Pour la plupart des Armes, la Loi du sang c'est une affaire de fun, de violence, d'honneur, de dépassement de soi – rayez les mentions inutiles – alors que pour Coutelle c'est une fenêtre qui lui permet de contempler les secrets de l'univers... Mais sans oublier d'agiter un fanion en poussant des petits cris d'excitation.

~ Porteuse actuelle : Grezielle Vernis

Grezielle est une dérigione athlétique d'une cinquantaine d'années. Elle est borgne et couturée de cicatrices, souvenirs d'une jeunesse glorieuse dans les arènes de Pôle. Elle gagne actuellement sa vie comme garde du corps, essentiellement le long de la route du sud. Grezielle et Coutelle partagent le même enthousiasme pour les duels. L'ex-gladiatrice n'a pas l'approche mystico-barrée de son Arme mais dispose d'un réel talent pour analyser et commenter les styles de combats. Leurs commentaires en duo ont autant de fans que de détracteurs au sein de la faction.

Udumo – le recruteur

Majeure – Puissance 2 (170 points)

Bouclier en acier

Style : Jeune et passionné, du genre à vouloir partager sa passion avec tout le monde. Combattant correct mais qui n'est pas encore au niveau qu'il souhaiterait avoir.

Aspects : Contre-attaque, Eloquence, Sens du combat

Pouvoirs : DSI (choc), Malchance, Projection.

Limitations : Interdit (refuser un défi présenté dans les règles)

Motivation majeure : Promouvoir l'honneur du duel

Udumo est un bouclier tribal gadhar en bois sombre renforcé de chaînes cloutées. Il s'est incarné pendant un duel de la Loi du sang, pour le plus grand malheur du Porteur de la Hache Warsaw qui se retrouva soudainement avec deux Armes, en plein milieu d'un combat qu'il était en train de gagner. Et spleurtch donc !

Udumo est une Arme jeune, qui se considère comme l'enfant de la faction, ce qui l'a poussé à devenir un recruteur officieux. Cela consiste à vanter les mérites de la Loi du sang aux Armes qu'il croise et dont les prouesses guerrières lui semblent d'un niveau suffisant. Il n'a cependant rien d'un prosélyte (du genre qui va par paire et qu'on ne laisse jamais entrer). Il sait pertinemment que la faction est « juste » un club sportif pour bourrins qui veulent se trincer en suivant des règles. Mais, n'est-ce pas la plus belle chose du monde quand on est un Dieu guerrier incarné dans une arme ?

~ Porteur actuel : Daniel Lelorne

Daniel est un membre de la guilde des cartographes originaire des Prudences, ce qui se voit à son total de doigts (huit en haut et six en bas) et sa demi-oreille gauche. Depuis qu'il est devenu Porteur, les résultats de Daniel au sein de la guilde se sont améliorés et il a gagné en réputation. Udumo lui permet de survivre dans des coins dangereux, surtout qu'il a plein d'amis dans la faction qui sont prêt à lui rendre service.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°32 - 18 JUIN 2014

Cette semaine, nous répondons à une question du jeune Dexter, de Dunkerque.

« Depuis le début de notre campagne, mes joueurs ont tué environ 6 780 figurants de puissances et importances diverses. Je ne compte évidemment pas les bestioles, monstrueuses ou pas.

Aimant la propreté, la précision et l'ordre, j'aimerais savoir quoi faire de tous ces cadavres. Je ne vous cache pas que l'été et les grandes chaleurs approchant, j'apprécierais une réponse rapide. »

Cher Dexter, sache que nous apprécions ta question, avec tout ce qu'elle sous-entend de maniaquerie culturelle, de précision et de diptérophilie. Voici donc la première partie d'un article sur les traditions funéraires des diverses cultures du continent. Qui fait quoi avec ses défunts, pourquoi et comment...

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



LES RITES FUNÉRAIRES DE TANÆPHIS

On désigne sous le terme de civilisation un ensemble de phénomènes sociaux étendus, parmi lesquels l'urbanisme, la centralisation du pouvoir et l'usage d'un système d'archives, culminant avec l'écriture. Mais avant tout cela, avant la civilisation, il y a la culture, dont le premier marqueur est l'organisation funéraire. Quand on cesse d'abandonner ses morts au bord du chemin, quand on les considère comme autre chose qu'un déchet, on change de niveau. Et puis ça occupe les dimanches pluvieux, ce qui est toujours sympathique.

Les choses se passent de la même manière sur Tanæphis. La menace du néant, la renaissance, le cycle des réincarnations, sont des repères mystiques très proches de ceux que nous connaissons. Et puis on ne s'occupe pas des défunts par mysticisme, le plus souvent, mais par instinct d'espèce : un jour la conviction apparaît que l'humain est plus important que l'animal ; son corps est donc plus important qu'une carcasse. Même froid et privé de l'esprit, de l'âme, il reste un corps humain, dont il faut « s'occuper ».

La véritable différence ici, c'est le risque de réanimation : le fait qu'un corps puisse, sans qu'on sache bien pourquoi, se relever pour une « grande bouffe ». Bien sûr, l'apparition d'un mort-vivant est rare, et il y a des règles, des conditions pour que cela arrive. Mais le populo n'en sait rien et les grands de ce monde s'en foutent. Alors on apprend à faire avec, on s'adapte, et la présence – possible – des morts-vivants imprègne chaque rite d'une façon ou d'une autre.

Avant de passer à l'examen des rites des divers peuples, donnons une précision : toutes ces infos sont générales, et il y a des exceptions partout – et pour une fois, pas seulement chez les Gadhars. Si nous donnons des indications sur la manière dont une culture gère ses morts, cela n'empêche pas la présence de dizaines de bizarreries et déviations locales. Et les dirigeants l'acceptent, désabusés ou pragmatiques. Si les gens supportent qu'on leur impose des lois et règlements sur presque tout ce qui existe, il est presque impossible de les mettre au pas quand on touche à leurs croyances et à leurs chimères. Allez comprendre...

Les Dérigions

Chez les Dérigions et dans la grande majorité des zones autrefois sous leur coupe, c'est la crémation qu'on emploie généralement. Le corps est confié à des artisans spécialisés, qui le préparent, le brûlent, et rendent à la famille les cendres et le récipia. La tradition du récipia date des débuts de l'ère impériale, lors de l'installation à Pôle. Il s'agit d'un fragment du défunt, préparé et orné par un spécialiste.

Pour les gens communs, il s'agit généralement d'une plaquette taillée dans le fémur, ramollie à l'eau, aplatie et retaillée en un rectangle de quinze à vingt centimètres de long sur cinq de large. Une fois lissée, la plaque est gravée de décorations et marquée à la pointe chaude ou à l'encre. Elle porte évidemment le nom du défunt, quelques informations générales, et ses grandes dates. Puis, selon les choix de la famille ou la créativité de l'artisan, on trouvera d'autres décorations, quelques dessins, ou un texte. Il n'y a pas vraiment de règles, et l'imagination tire sur la corde d'un côté pendant que le bon goût tire du sien. Les plaquettes sont souvent exposées lors des fêtes familiales ou au jour des défunts, et conservées sur une étagère hors de vue ou dans un coffret le reste de l'année. Seuls les parents éplorés, les veuves fidèles et les héritiers en mal de reconnaissance laissent un récipia en évidence chez eux.

Dans la noblesse, il s'agira du crâne entier, renforcé par une structure métallique, souvent précieuse, le tout verni en une pièce solide. Une part des cendres du corps est déposée à l'intérieur, parfois avec quelques bricoles – souvenirs, alliance, poème ou vieilles lettres – choisies par le défunt. Dans les familles les plus riches, on ira parfois jusqu'à faire lisser et peindre le crâne pour corriger les défauts de l'os avant de le vernir – le fin du fin restant un embauge à l'épice. Le crâne-récipia sera ensuite rangé dans une nécropole, pièce commune des grands palais nobles.

La cérémonie funéraire elle-même consiste en la première exposition du récipia, lors d'une fête plus ou moins intime selon la notoriété du défunt. Après la réception publique, une petite procession accompagne le conjoint et les enfants le long des rues jusqu'à un pont sur le fleuve, où on versera les cendres. Loin de Pôle et du fleuve, les gens choisissent une rivière, un étang ou un puits naturel pour remplir cet office. L'endroit acquiert alors une charge superstitieuse, et devient un lieu marquant du village, et un sujet de cauchemar pour les marmots.

Les Piorads

Au sujet des rites funéraires, les nordiques pratiquent comme pour le reste : sans finesse mais avec un panache et sens pratique évident. Chez eux aussi, l'immolation est la méthode la plus courante, mais elle est publique, et donne lieu à des rassemblements parfois impressionnants.

Le corps n'est pas préparé, hormis un lavage de politesse et une tenue légère ou passée – pas question de gâcher de précieuses fourrures, hormis dans les familles nordhes les plus cabotines ou poseuses. On l'enroule dans un suaire et on place sur son visage un masque mortuaire. Réalisé par un artisan spécialisé, le masque est une caricature stylisée du défunt, plus ou moins artistique. Le corps est placé sur un bûcher dans une position dépendant de son statut ou de la région. Il est exposé plusieurs jours, afin que ses amis ou vassaux puissent venir rendre hommage, souvent en plaçant un cadeau sur le bûcher. Il est gardé jour et nuit par ses fils, ou à défaut par ses amis les plus proches.

Le jour de la cérémonie, les gens concernés se réunissent pour une fête publique. Selon la réputation et la place du défunt dans la bänd, cela peut aller d'une famille étendue au village tout entier. Au plus fort de la fête, on place dans la main du défunt son arme préférée, qui sera brûlée avec lui. C'est un acte qui étonne beaucoup de gens du Sud, la chaleur du bûcher suffisant à détruire les meilleures armes. Pour les Piorads, c'est un acte de respect essentiel. Dans le cas d'un Porteur, on place avec lui une réplique en bois de son Arme, à moins que le Dieu n'insiste pour participer au bûcher. Cela n'arrive que pour des Arme un peu frappées, éprises de culture nordique.

On retire le masque juste avant d'allumer le bûcher, afin de le conserver en souvenir et que tous puissent voir le mort une dernière fois. Le bûcher est alimenté jusqu'au soir, pour ne rien laisser du mort. Les cendres sont ensuite jetées aux champs, sans cérémonie particulière. On ne garde que le masque, souvent exposé dans la demeure familiale, ou dans la maison commune du village pour les Piorads les plus réputés ou respectés.

Au royaume de Byrd, une nouvelle tradition est en train d'apparaître, surtout dans les familles nordhes. On ajoute à la cérémonie la remise d'une tapisserie représentant la vie et les liens du défunt, en quelques grands traits. Lancée par une petite guilde de tisseurs, la mode voulait d'abord que la toile soit brûlée avec les autres cadeaux. Aujourd'hui, la tapisserie apparaît dans davantage de cérémonie et on la garde de plus en plus. Elle est même plus exposée que le masque, alors jugé morbide et archaïque.

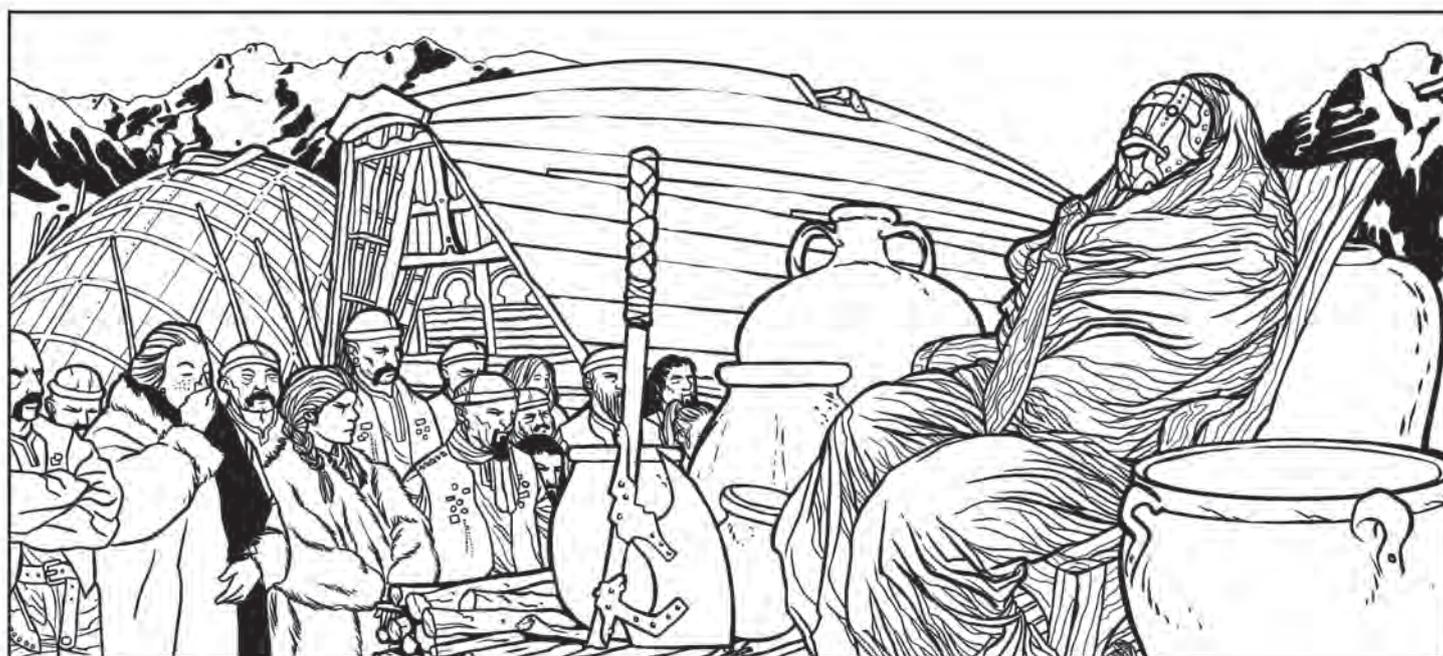
Les Thunks

Chez les nomades thunks, la dureté de la vie et celle du terrain s'allient pour simplifier les choses. On n'a pas de temps à perdre en cérémonie complexe, ni de ressources à gâcher. De plus, les Thunks se voient comme une partie de la nature, bien moins éloignée d'elle que ne le sont les peuples du Sud.

Lorsqu'un Thunk meurt, on confie le défunt à un fendeur. Ce spécialiste emporte le corps dans un bois, où il le découpe, quartier par quartier, démontant les membres et brisant presque chaque os. Puis il abandonne les restes aux bois et à ses habitants. Pour toute l'opération, il utilise une simple lame d'os taillée pour l'occasion, qu'il abandonne sur place. Il n'emporte rien, ni souvenir ni morceau, laissant tout à la nature sauvage.

Le clan se partage ensuite les possessions du défunt. Ses objets utiles, ses colifichets, ses vêtements sont répartis entre ses proches et ses amis, ou offerts à ceux qui peuvent en avoir besoin. Ce moment de partage et la soirée suivante, passée à se remémorer les meilleurs moments de la vie du défunt, sont les seules formes de « cérémonies » que connaissent les Thunks. Il ne reste bientôt du mort que ses histoires les plus marquantes, les objets qu'il a laissés à ses amis, et le plus important : ses enfants.

Au Sud, on raconte souvent que les Thunks gardent les peaux tannées de leurs morts, afin de se souvenir d'eux et de leurs hauts faits grâce à leurs scarifications. C'est une légende répugnante, née de l'imagination trop fertile d'un écrivain mort depuis bien longtemps. Cela n'empêche pas qu'on y croit dur comme fer dans presque tout l'ancien empire, et que des peaux de Thunks tannées sont vendues à des collectionneurs un peu partout sur le continent. Ce sont, le plus souvent, des peaux d'esclaves réalisées en terres batranobanes, par des artisans ayant moins de morale que d'imagination.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES RITES FUNÉRAIRES DE TANÆPHIS (2 SUR 2)

N°33 - 2 JUILLET 2014

Suite et fin de l'article sur les rites funéraires du continent.

Promis, pour le prochain article encyclopédique, on choisira un sujet moins morbide. On fera un truc festif, dans le genre alcools typiques des diverses régions, ou passage en revue des maladies vénériennes les plus en vogue.

Les Batranobans

Aux lointains temps Bathrahabans, les traditions funéraires de l'Ouest étaient proches de celle de l'Empire. Les défunts étaient confiés à des artisans chargés de brûler les corps et de disperser les cendres, laissant aux familles le soin de s'occuper du souvenir et des liens. Puis vinrent les épices, et de nouveaux soucis apparurent.

Lors de la glorieuse époque des premières expérimentations, les épiciers essayèrent de mélanger les épices avec tout ce qui leur passait sous la main. Le sang, les corps humains et ses bas morceaux furent évidemment vite ajoutés aux éléments possibles de ces recettes. Les croque-morts, loin de se contenter de leur travail habituel, devinrent vite de véritables détaillants en matériaux de recherches. Méprisant les familles et les défunts, ils organisèrent un trafic de grande ampleur. D'abord discret, le manège devint peu à peu habituel, puis se fit presque au grand jour.

Ce que n'avaient pas prévu les artisans ou les épiciers, c'était la réaction du public. En découvrant ce qu'il advenait de leur défunts, les Bathrahabans furent ulcérés. Le mouvement de rejet fut tel que dans quelques cités, les autorités durent faire décapiter les croque-morts trop en vue, pour apaiser la foule. Après cela, un véritable tabou s'enracina dans l'Ouest, prohibant l'usage de morceaux de corps humains dans l'art épicier. Cet interdit est si fort qu'il s'étend presque aux esclaves et aux Hysnatons. Les épiciers utilisent encore ces deux sources pour la chair nécessaire à quelques épices précieuses, impossibles à réaliser sans cadavres, mais en toute discrétion. Cela fait grimper en flèches le prix des dits épices, limitant ce jeu dangereux aux produits les plus utiles et précieux.

Pour en revenir aux rites funéraires, la méthode actuelle est soigneusement étudiée pour empêcher qu'on charcute les défunts. La famille confie son mort à un sécheur-passeur. Le corps est percé en quelques endroits stratégiques, vidé de ses fluides, puis ses yeux et ses lèvres sont cousus. Ensuite l'artisan place le corps dans un séchoir, le plus souvent sur un toit, ou dans un bâtiment conçu à cet effet. Séché et parfumé, le défunt est remis à ses proches, qui peuvent s'assurer que – séchage exclu – il n'a subi aucun outrage. La famille peut alors rendre les hommages nécessaires au disparu, organiser le défilé des proches ou des amis devant la dépouille, et faire une fête plus ou moins grande. Comme toujours dans la Nation, ce sont des affaires complexes, où la diplomatie, les usages et le commerce déterminent qui est invité, à quelle place et à quelle date. La cérémonie se termine par un bûcher, au terme duquel les cendres sont rassemblées et placées dans les fondations de la maison familiale. Les demeures batranobanes sont d'ailleurs conçues avec des briques de sous-bassement creuses, qui en plus de laisser monter la fraîcheur du sol, sont idéales pour accueillir les cendres mortuaires.

Vous me direz que quitte à finir en crémation, la méthode du séchage paraît un peu compliquée. En fait, elle permet de laisser aux familles le soin des derniers hommages, sans que des corps en putréfaction ne séjournent en pleine ville. Imaginez un peu les mêmes rites et les mêmes cérémonies avec des corps frais. Le séchage permet de réduire les risques sanitaires, et le bûcher ne dégage au final qu'une odeur de fleurs séchées, participant presque à l'ambiance.

Dans les Renacles et l'Hélès, les choses sont un peu différentes. Ici, des traditions ancestrales s'opposent encore à la crémation. Cette méthode perçue comme inhumaine et répugnante, n'a pas pu s'imposer malgré les efforts des autorités.

Dans le Nord, la méthode est celle de « la liade ». Le corps est vêtu d'habits simples, puis il est attaché avec des liens de cordage solide. Même si le but premier est d'éviter qu'un mort-vivant ne puisse s'extraire de sa tombe, la liade est devenue une tradition complexe, et les nœuds et les cordages utilisés se sont chargés de superstitions. Aujourd'hui, il y a dans chaque village, presque chaque famille, une vieille femme chargée de faire les liades. Ce rôle est l'un des rares dans la région qui apporte un respect unanime. La liadresse se retrouve d'ailleurs souvent invitée aux négociations entre villages ou entre familles ennemies, apportant un peu de sagesse dans des situations souvent tendues.

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 et Swal



LES GADHARS

Bon, vous connaissez la chanson ? Gadhars / variété / jamais pareil / imagination / bordel. Chaque tribu a son style et sa manière de voir la mort et donc, de traiter ses défunts. Voici quelques exemples rapides, au cas où vous manqueriez d'inspiration un soir de fatigue :

- Les Taadjis des marais replient le corps en position fœtal, puis l'enferment dans un cocon de cuir cousu, aussi serré que possible. Ces « graines » sont ensuite lestées et jetées dans un coin des marais profonds pour rejoindre le grand cycle.

- Les Mamapadu des noirceurs ne sont pas cannibales d'ordinaire, mais ils mangent leurs morts pour garder leur sagesse et leurs souvenirs. Ils évitent de le faire avec les morts de maladie, qui sont abandonnés sur les terres de chasses des grands fauves, dans l'espoir que leur mal puisse terrasser un ennemi de la tribu.

- Les Dirdai vivent dans un coin reculé de la mangrove, sur des arbres couverts de lierre brumeux. Cette plante produit des fruits aigres et un pollen épais et fibreux comme le coton. Ce régime change les Tidaï, car après leur mort, nombre d'entre eux deviennent des morts-vivants, mais d'un genre calme et doux, presque serviable. La tribu est composée de presque un quart de morts, qui servent de porteurs à la chasse, de gardes d'enfants ou de travailleurs de force lors des travaux. Ils sont aussi chargés de veiller les défunts récents. Si après quelques jours, le défunt ne se relève pas pour rejoindre leur cercle, ils le dévorent simplement. C'est l'équivalent local d'une cérémonie funéraire ...

Dans l'Hélès aussi on enterre les morts, mais sans les attacher. Plus pragmatiques, les Embrûlés se contentent de briser les genoux et les tibias des défunts. Ainsi, même si le corps se relève pour agresser les vivants, il ne le fera ni très vite ni très efficacement. Il serait sûrement plus efficace de trancher les mains et la tête du cadavre, mais ces deux manœuvres rappellent des peines de justice anciennes, pratiquées dans l'Ouest comme dans l'Empire. Briser les membres d'un corps peut se faire discrètement, alors qu'amputation et décapitation le rabaisserait au niveau d'un voleur ou d'un assassin.

Les Sekekers

Chez les furies, la mort est si présente qu'on n'a pas le temps de s'occuper des corps. Alors on traite les disparues comme on traite les vivantes : comme des armes dans le combat sans fin contre les patriarches.

Après un combat, les survivantes rassemblent les sœurs tombées au combat au bord du chemin. Elles nettoient rapidement les corps, récupèrent les pièces d'armures utiles, puis placent une arme dans la main de chaque morte. Chaque arme est pointée en direction du village ou de la plantation la plus proche. L'idée est que si un corps se relève, il pourra continuer à semer la terreur parmi les ennemis de la cause.

Les seuls corps qui ne sont pas livrés à ce rituel immonde sont ceux des chrysalides, qui sont emportés après le combat, et démembrés un peu plus loin pour dissimuler leur mort. Les Sekekers craignent qu'on retrouve le corps et qu'on l'expose comme un trophée. L'aura des beautés furieuses est essentielle pour leur rôle, et ce genre de pratique pourraient sérieusement l'écorner. Dans quelques tribus extrémistes – pour des Sekekers, s'entend – les filles emportent même le corps jusqu'au camp et le partagent lors d'un festin répugnant. Ces méthodes s'étendent parfois à des guerrières d'exceptions, à des chefs ou à des Porteuses particulièrement douées. Même s'il ne s'agit que de phénomènes rares, ils sont assez effroyables pour marquer durablement « la légende » des Sekekers, lorsque l'information transpire.

Les Vorozions

Vous vous souvenez au début de l'article, quand je vous disais qu'on impose tout ce qu'on veut au gens, sauf la manière dont ils doivent gérer leurs superstitions ? Et bien ce n'est pas le genre de choses qui arrête les légistes et le conseil vorozion.

Autrefois, les gens de la côte pratiquaient des rites d'inhumations très classiques. Ils plaçaient leurs morts dans de grands linceuls de tissus épais, cousus pour emprisonner le corps, puis le jetaient au fond d'une fosse. On remplissait ensuite le trou de lourdes pierres, afin de s'assurer que le corps reste à sa place. Dans une région où les paysans passent leur temps à râler sur la qualité du sol et le nombre de caillasses au mètre carré, c'était enfin un usage pratique pour ce surplus. En arrivant, l'Empire importa l'immolation des corps, qui s'imposa vite, plus par son côté pratique que par une quelconque loi.

Après la révolution, il était inévitable qu'un comité légiste finisse par s'intéresser aux coutumes funéraires. Dans la grande tradition du « si l'Empire fait ça, faisons autrement », ils décidèrent d'interdire l'immolation pour revenir aux vieilles traditions, tout en les réglementant un peu. Et oui, le « un peu » doit être lu avec un ton lourd de sous-entendus sarcastiques, laissant pressentir que le règlement en question est complexe, tordu et largement inutile. Pour l'anecdote, notez que pour interdire l'immolation, les légistes ont utilisé l'argument judiciaire : on ne devait pas détruire les corps, au cas où la justice voudrait vérifier leur état, s'assurer de leur identité, de la cause de la mort, ou ce genre de joyuseté.

De nos jours, un mort sera simplement remis aux autorités. Si la mort est suspecte, intéressante, ou que le préposé s'ennuie, le corps sera examiné par un milicien spécialisé. Notez toutefois que ces experts n'existent presque que dans les grandes villes. La plupart du temps, le corps est simplement transporté jusqu'au cimetière, où les agents du service de l'hygiène mortuaire s'occupent de le nettoyer avant de le ranger dans un cercueil. La famille reçoit une missive indiquant l'heure et le lieu de l'enterrement, ainsi que la facture pour le service de base. La cérémonie est assez simple, avec la famille proche et les amis intimes. Il faut dire que les invités supplémentaires sont facturés par le cimetière.

La véritable cérémonie a donc lieu le soir, chez le disparu, où la famille étendue, les amis et les voisins viennent évoquer leurs liens avec lui. Un repas froid est donné, aucun feu ne devant brûler dans la maison d'un mort. A la fin des festivités, un employé légiste vient lire une copie des éventuels testaments, transmissions et héritages. Après sa lecture, il remet une copie à la famille et aux bénéficiaires, ainsi qu'une copie de l'acte d'inhumation, certifiant le décès et la nouvelle « résidence » du disparu. On rallume alors les feux dans la maison, et la vie reprend son cours.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°34 - 16 JUILLET 2014

Alors que le monde résonne de chants guerriers, de menaces de massacre et des hurlements de terreur des victimes - oui, c'est la période des soldes d'été - le Chagar vous propose un moment de calme.

Cette semaine, retour sur la saga des factions avec les gentils, les doux, les pleins de bonne volonté : le Mois du bonheur.

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



LES ARMES ESSENTIELLES : LE MOIS DU BONHEUR (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Sigil, Sleeper et Paxmortem sont décrites page 206-207 du livre de base.

Sigil - Aîné du cercle du renouveau

Majeure - Puissance 3 (280 points)

Épée bâtarde en acier irisé

Style : Plein d'entrain et toujours prêt à discuter. Pas prosélyte mais capable de faire avancer ses idées sous couvert de discussions anodines.

Aspects : Caméléon social, Chirurgie, Diplomatie, Logique.

Pouvoirs : Apaisement, Aspect critique (Diplomatie), Communications longue distance, Lévitation.

Limitations : Liens de sang (Vorozion)

Motivation majeure : Faciliter le développement d'une nation prospère et policée

~ Le cercle du renouveau

Le plus récent des trois cercles de Nerolasarevskaya. Il regroupe une demi-douzaine d'Armes-Dieux. Le cercle est très actif dans les milieux d'affaires de la capitale et la plupart de ses Porteurs - et de ses sympathisants - sont membres de guildes influentes.

~ Porteur actuel : Conseiller Sigur Gramlag

Sigur Gramlag est un exetaer (le rang le plus bas de la noblesse vorozione) originaire de la côte de Versan. Son élection au conseil de l'Hégémone fut le résultat d'une campagne très bien menée où il démontra l'étendue de ses talents de diplomate. Il profita également du soutien très efficace de sa femme et de ses beaux-parents, issus d'une riche famille guildienne des mines du Versan.

Sigur et son épouse Velmina manquaient d'envergure pour réussir pleinement leur carrière politique à Nerolazarevskaya, mais le jeune conseiller eu la « chance » de devenir le Porteur de Sigil moins d'une semaine après son arrivée. Soyons honnête, dans les milieux autorisés, personne n'est dupe. Cela faisait un moment que le cercle du renouveau cherchait à entrer au conseil afin de soutenir les efforts du parti de la paix.

Malgré le caractère un peu artificiel de leur rencontre, l'Arme et son Porteur s'entendent très bien. En fait Sigil, Sigur et Velmina forment un trio très soudé qui gagne petit à petit de l'influence au sein des milieux guildiens de la capitale. Il faut dire que leur discours est plus pragmatique qu'idéologique, ce qui a de quoi plaire aux entrepreneurs. Sigil et Sigur se soucient essentiellement de paix et de prospérité, la non-violence n'étant qu'un moyen d'arriver à cet objectif.

Sleeper - Aîné du cercle de la terrasse d'albâtre

Majeure - Puissance 5 (550 points)

Dague antique en acier

Style : Très intelligent et charismatique. Parangon de pacifisme, dévoué à la cause de sa faction. Il est conscient des dangers de sa philosophie et évite toujours de prendre des risques inconsidérés. Il n'est jamais solitaire et sait s'entourer d'assistants compétents.

Aspects : Art de la rhétorique, Étiquette, Histoire impériale, Inspirer le respect, Rouages de la politique, Rumeurs et intrigues.

Pouvoirs : Aspect Critique (plusieurs), Aura de confusion, Détection du fluide, Détection du mensonge, Malchance, Polymorphie.

Limitations : Désir atrophié (Violence)

Motivation majeure : Résoudre des conflits autrement que par la violence.

~ Le cercle de la terrasse d'albâtre

Ce cercle est aussi vieux que la faction et certains de ses membres, dont son Aîné, étaient présents quand le Mois du bonheur fut fondé. La douzaine d'Armes de la terrasse d'albâtre sont essentiellement des penseurs et des philosophes. Ils tentent de promouvoir leurs idéaux par le biais de la culture et de l'éducation.

PACIFISTE QUE ÇA...

Voici un exemple d'Arme un peu différent, pour changer des pacifistes bêlants de ce chagrar trop tranquille.

WARDRUM

Ce maillet de fer à l'air rouillé est une candidate malheureuse à l'adhésion à la faction. Séduite par l'idée d'une paix globale, par les possibilités qu'elle ouvrirait à l'humanité, elle adorerait faire partie de ce grand projet.

Le soucis, c'est que Wardrum est aussi très soupe au lait, et qu'elle a tendance à s'emporter quand on ne s'intéresse pas à ses idées ou qu'on les tourne en ridicule. Ce n'est pas qu'elle s'énerve facilement, non, au contraire. Elle se retient, laisse monter la pression, fait comme si tout allait bien... jusqu'à ce que la pression soit trop forte. Là, incapable de se retenir, elle entre dans une rage folle et finit par massacrer l'importun, les spectateurs trop proches, et parfois quelques passants sans lien avec l'affaire.

Évidemment, Wardrum regrette aussitôt ses actes, et essaie de cacher ce qu'elle a fait, quitte à faire disparaître un ou deux témoins de plus, car comprenez la bien : ce n'est pas de sa faute. Si tout le monde l'écouait poliment et faisait ce qu'elle demande, cela ne dégénérerait pas comme ça !

Au final, Wardrum est donc candidate à l'admission dans la faction depuis près de trois siècles. Régulièrement à l'essai, régulièrement rejetée après un coup d'éclat meurtrier, elle ne perd pas espoir. Pour se rassurer, elle affirme même que son obstination est un signe de bonne volonté que la faction ne manquera pas de prendre en compte : lorsqu'elle entrera enfin dans le Mois du Bonheur, ce sera sans aucun doute à une place importante. Elle réfléchit même à un nom et une orientation, pour le cercle qu'elle fondera ce jour là ; car oui, bien sûr, elle aura son cercle ! Pourquoi pas, hein ? et pourquoi riez-vous ? NE RIEZ PAS DE MOI !!!

~ Porteur actuel : Gabriel Mercé-des-Arcisses

Gabriel est un nobliau d'une trentaine d'année, qui a grandi dans la passion du théâtre et de la rhétorique. Il est aujourd'hui professeur dans une université réputée, enseignant les arts oratoires et les grands principes de la dramatique.

Il est aussi devenu le propriétaire d'un petit théâtre où il organise des déclama-tions, présente des pièces expérimentales ou des lectures de pamphlets exemplaires. Ses élèves les plus prometteurs sont souvent impliqués dans ces exercices de « mise en pratique ». Malgré le côté parfois polémique des sujets abordés, le Théâtre de la mascarade n'inquiète pas grand monde, puisqu'il s'intéresse surtout à la forme, et moins au fond politique ou social des pièces.

Sleeper se sert tout de même des tribunes de Gabriel pour promouvoir ses idéaux pacifistes, et assouvir son penchant pour la rhétorique. Il veille tout de même à ne pas marcher sur les plates-bandes des Joyaux de Pôle, utilisant même parfois son théâtre pour des soirées communes avec les artistes et les Armes de la faction.

Paxmortem – enquêteur nomade

Majeure – Puissance 3 (220 points)

Épée en acier

Style : Obsédé par ses enquêtes. Façon de parler morne est déprimante.

Aspects : Interrogatoire, Repérer les petits détails, Soins des blessures

Pouvoirs : Parler aux morts (Exotique), Détection du mensonge, Aura de peur.

Limitations : Cauchemars

Motivation majeure : Les crimes doivent être punis.

~ Porteur actuel : Hanseln Meriquil

Hanseln est une grande brute au regard triste de presque cinquante ans. C'est un ancien double-solde de la légion, un vétéran de nombreuses campagnes qui a raccroché après avoir vécu trop de massacres. Il se serait probablement suicidé s'il n'avait pas été engagé par Paxmortem comme garde-du-corps. Lorsque la Porteuse précédente de l'Arme mourut, Hanseln prit sa place.

Malgré l'aide de son Arme, Hanseln n'est pas un bon investigateur. Il est cependant doué pour intimider ou rassurer les gens. Il est accompagné par un légiste sympathisant du Mois du bonheur nommé Guiden Vuir – et lui est un très bon enquêteur – et une garde-du-corps piorade, porteuse d'une Arme-mineure instinctive.

Rouille – Apologiste de la non-violence

Majeure – Puissance 4 (370 points)

Épée longue en fer -

Style : Attitude de vieux vétéran ayant tout vu, tout fait, mais qui a découvert « la sagesse ». Malgré sa non-violence il sait se défendre et connaît de nombreux trucs pour mettre fin à un combat.

Aspects : Autorité, Combat défensif, Désarmer, Endurance extrême, Force surhumaine, Grande gueule sympathique

Pouvoirs : Destruction, Douleur, Résistance (poison), Téléportation de combat, Vieillesse.

Limitations : Aversion (Piorads)

Motivation majeure : Promouvoir et servir la faction.

Rouille est une vieille épée troll en fer très abîmée. Elle s'est illustrée de manière sanglante pendant les conquêtes qui donnèrent naissance à l'empire dérigion. Bien que liée à plusieurs fondateurs du Mois du bonheur, il lui fallut encore quelques siècles avant d'abandonner la violence et rejoindre le cercle de la terrasse d'albâtre. Depuis, Rouille est un des avocats les plus éloquents du Mois du bonheur. Il faut dire qu'elle connaît des tonnes d'histoires sanglantes et sinistres dont elle tire toute sorte de morales pacifistes bien senties.

Rouille a de bons contacts au sein des Joyaux de Pôle et du Plaisir infini. Cela lui permet d'assister à de nombreuses soirées, où elle ne rate pas une occasion de parler de non-violence aux Armes présentes. Cela lui vaut régulièrement des réprimandes de ses amis, mais Rouille a l'art de flirter avec l'exagération sans jamais dépasser les bornes.

~ Porteuse actuelle : Zaznil

Zaznil a grandi en esclavage dans l'Ouest avant d'être rachetée et affranchie par Rouille alors qu'elle séjournait à Pôle avec son propriétaire Bathras. Zaznil était une danseuse et une musicienne très compétente. Rouille lui a fait donner une éducation classique et, en moins d'une dizaine d'années, elle est devenue une poétesse reconnue.

Bien qu'évoluant dans des milieux assez dépravés Zaznil reste « sage ». Elle boit modérément, ne consomme jamais d'épices récréatifs et n'a que très peu de partenaires sexuels. Ce qui fait le succès de Zaznil en soirée se sont ses poèmes déclamés en s'accompagnant à la lyre. Le talent de Zaznil rend les histoires de Rouille plus agréables à écouter, ce qui améliore la notoriété de l'Arme dans la bonne société dérigionne.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°35 - 30 JUILLET 2014

Petite balade en terre vorozione cette semaine, pour découvrir les bandes de gosses des rues de Néro. Pour l'occasion, nous vous proposons de rencontrer les effacés, une bande qui vit dans les ombres de la vie politique et guildienne du puissant Hégémone. Comme quoi, lorsque l'organisme est assez gros et vilain, les parasites sont parfois ce qu'il y a de plus mignon à voir...

LES ENFANTS EFFACÉS DE NÉROLAZAREVSKAYA (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

L'Hégémone est une splendide machine, dont les rouages sont conçus et huilés par le corps légiste, et mus par le travail permanent de la plèbe. L'essentiel de ses efforts consiste à s'assurer que la machine continue à fonctionner, mais une part du travail vise aussi à empêcher qu'elle fasse trop de bruits. Le bureau de gestion des œuvres sociales fait partie de cet aspect « vitrine » de l'ensemble.

Le bureau gère les trop nombreux orphelins ou enfants isolés de l'Hégémone. Il rassemble les enfants ayant perdu leurs parents à la guerre, lors de raids ennemis, d'épidémies ou de catastrophes diverses. Il s'occupe aussi des rejetons de criminels condamnés au servage ou à la prison. Selon les endroits, il les place dans des orphelinats, des écoles spécialisées ou des familles d'accueil. Ces établissements et ces familles reçoivent alors des primes pour encadrer et éduquer les petits, et sont surveillés par des inspecteurs du bureau. Les choses se passent souvent très bien, et tout le monde est ravi. Les familles assouviennent leur besoin d'enfants – ou obtiennent un domestique à bas prix, selon – et les gosses reçoivent une éducation ou une formation. Tout du moins, ils sont surveillés et ne posent pas trop de soucis. Parfois, quelques-uns échappent à leurs tuteurs et tentent l'aventure de la mendicité, du crime ou du vagabondage. Les tuteurs sont alors forcés de rapporter la disparition, ou de partager la prime mensuelle avec l'inspecteur pour que celui-ci contrefasse ses rapports. Dans une société soigneusement organisée, il y a toujours plusieurs solutions à un problème et parfois même une ou deux légales, pour la forme.

Les enfants effacés de Nérolazarevskaya

Cette petite bande est constituée d'enfants de Néro et de sa région, qui ont échappés au système. La ville compte un grand nombre de gamins liés au bureau, car en plus d'une population importante, la région reçoit une partie des orphelins de la légion. Il y a donc une dizaine d'orphelinats importants sur la côte, et l'accueil d'enfants est régulièrement encouragé par l'administration et par plusieurs associations « bien-pensantes ».

Entre les familles maltraitantes, les gosses turbulents et l'accueil quasi-carcéral de certains orphelinats, les candidats à l'évasion ne sont pas rares. La ville compte donc plusieurs bandes de gosses des rues plus ou moins organisées, se livrant à la mendicité ou au chapardage. Lorsque les mômes sont repris, ils retournent dans le système, retrouvant parfois une famille éternuée, à moins qu'on les place dans une autre pour éviter des recherches fastidieuses dans les dossiers. Certains gamins se retrouvent ainsi placés dans deux familles, quand ce n'est pas davantage, chacune recevant une subvention – que le même devra rembourser par ses impôts une fois adulte.

Si certains groupes d'enfants se forment et disparaissent en quelques mois, les enfants effacés sont une vieille bande. Elle a survécu à pas mal de coups durs et de périodes agitées, comme la purge des dossiers de 965, le grand nettoyage de la ville lors des fêtes du millénaire, et même à la crise de zèle du haut-préfet en 1022.

Actuellement, elle est menée par le jeune Pétrus, un petit rouquin de dix ans, qui organise les activités d'une soixantaine de marmots. Les activités en question sont assez originales, puisqu'ils ne pratiquent ni le vol, ni la mendicité. Ils ne font aucun petit spectacle, et n'agressent personne. Leur fond de commerce est l'information : ils écoutent, espionnent, reluquent et amassent les rumeurs et les petits secrets de toute la ville. Les moins dégourdis se contentent de suivre les gens dans la rue, piétant telle ou telle personne pour étudier ses habitudes, parfois pour le compte d'un concurrent ou d'un ennemi, politique ou guildien. Les plus qualifiés s'introduisent dans les maisons, les bureaux ou les comptoirs pour parcourir dossiers et messages importants. Les messagers, postiers et porteurs en tout genre ont souvent de petits commis prêts à aider pour une piécette. Quant aux équipes de nettoyage des bureaux légistes, elles adorent employer ces gamins si serviables, qui astiquent derrière les étagères ou dans les recoins pour une misère, et ne rechignent jamais à faire des heures supplémentaires.

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



Toutes les informations – rumeurs, plannings, rencontres, copies de mémo ou de chiffres – finissent au repaire de la bande. Là, Petrus organise leur classement, leur évaluation et leur revente. Au fil du temps, la bande s'est en effet constituée un bel éventail de clients parmi les guildes, groupes politiques et notables de la cité. Les informations, sans être essentielles, sont souvent utiles, huilant la machine hégémonique pour les clients des effacés sans risquer de la détraquer. Il faut dire que les plus influents, Pétrus en tête, s'assurent que les infos sensibles – celles qui pourraient causer des ennuis à la troupe – ne quittent pas le repaire. Jamais revendues, elles servent simplement à éviter des ennuis futurs, ou à mieux cadrer les collectes.

Ce n'est qu'un jeu après tout...

Pour que les plus jeunes participent, et pour aider tout le monde à organiser les collectes, la bande a mis en place un véritable jeu. Les effacés sont organisés en castes ou couches sociales, qui font ressembler le repaire à un vrai petit royaume. Les enfants sont classés selon les infos ramenées et revendues, grâce à un système de points et de bonus. Selon leur score, ils sont placés dans une caste. Il y a les manants, les petits nobles, les beaux-nobles et la haute-cour. Les manants sont rares, rassemblant les nouveaux venus et les plus jeunes. Les nobles sont la grande majorité, classés selon leurs scores. Ils s'organisent en alliances, complots et conjurations diverses pour avoir les meilleures missions, les meilleures places aux repas ou – honneur suprême – les lits du haut. La haute-cour, bizarrement, rassemble les proches de Pétrus, mais aussi les moins bien classés des enfants. C'est une manière pour Pétrus de protéger les piteux et les mal-fichus, de les guider et de les former lui-même.

ET APRÈS ?

Le jeu des castes, la collecte et les amusements, ça va un temps, mais que faire une fois grand ? Dans beaucoup de bandes de mômes, grandir signifie souvent rejoindre un gang d'ados, un travail mal payé, ou sombrer franchement dans le monde du crime. Ce sont des voies que suivent quelques membres des effacés, mais pas tous, loin de là.

Le véritable but du jeu, dans la vie d'un effacé, c'est de trouver une issue. Par-là, on entend un protecteur, un employeur sérieux ou un adulte digne de confiance qui accepte de vous prendre en charge. Au fil de ses missions, chaque gamin essaie de se faire remarquer par un client qu'il aime bien, ou par une famille à qui il peut rendre un véritable service. Le but est, un beau jour, de quitter le repaire pour rejoindre la maisonnée du protecteur, ou encore mieux, sa famille. Les meilleurs clients ont souvent assez d'influence pour obtenir des papiers contrefaits, et s'inventer un petit cousin campagnard à accueillir chez eux.

Au fil du temps, la bande s'est donc constitué un véritable réseau d'anciens, qui aident, informent et soutiennent les enfants. La seule règle est de ne plus approcher du repaire et de la cour, afin de ne pas troubler le jeu.

Mais c'est qui ce Pétrus ?

Le chef des enfants effacés est un orphelin de la campagne, né sur la côte de Versan. Ses parents sont morts dans une épidémie de fièvre brune porcine, qui a ravagé son village entier. Trop jeune pour consommer de la viande, il a survécu avec quelques autres marmots. Le bureau n'a pas réussi à le « placer » dans une famille locale, les survivants de la peste brune étant maudits selon les superstitions du coin. Envoyé à Néro, il passa dans plusieurs familles avant de finir à la rue. Il faut dire qu'en 920, le bureau était encore une invention récente et mal organisée. Oui. En 920 dN.

Peut-être ai-je oublié de préciser que Pétrus est un monstre ? Un adorable monstre de dix ans (ou cent cinquante, selon le point de vue), roux et au nez en trompette, mais un monstre tout de même. Son apparence purement humaine cache une intelligence redoutable, une mémoire parfaite et une résistance étonnante. Cerise sur le gâteau, il est immortel et a cessé de grandir juste avant sa puberté.

Il a rapidement compris sa situation – malin, je vous dis – et s'est extirpé du système pour éviter d'être démasqué. Il a rejoint une bande de voleurs des rues, puis une autre, naviguant dans les eaux troubles de Néro pendant quelques années. Puis l'idée des effacés lui est venue et il a commencé à rassembler quelques enfants. Son but est de protéger les mômes de sa bande, de leur donner un peu d'éducation et un avenir. Il n'a pas vraiment de grand projet. En fait, son plus grand plaisir consiste à suivre, de loin, la vie de ceux qu'il a aidé à grandir.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°36 - 13 AOÛT 2014

Cette semaine, nouvel épisode de la saga des factions avec les bonnes gens de l'Équerre. Amis des choses droites, bien rangées et classées dans le bon ordre - quel qu'il soit - c'est votre fête.

Promis, on essaiera de trouver un sujet un peu plus révolutionnaire ou bordélique pour le prochain Chagar. Ou au moins un truc un peu sale...

LES ARMES ESSENTIELLES : LES COMPAGNONS DE L'ÉQUERRE (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Pattern, Colosse et Clearmind sont décrites page 215 du livre de base.

Pattern – Politicienne aguerrie

Majeure – Puissance 4 (350 points)

Hache de combat en acier irisé – personnalité féminine

Style : Autoritaire et imbue de sa personne. Evite les combats autant que possible mais ne rechigne pas à utiliser la violence, par personne interposée.

Aspects : Art de la rhétorique, Imposer le respect, Manigances politiques, Passer inaperçu, Rouages et secrets de l'Hégémone.

Pouvoirs : Apaisement, Aspect critique (plusieurs), Intrusion mentale, Invisibilité.

Limitations : Interdit (verser le sang).

Motivation majeure : Faire prospérer l'Hégémone et maintenir ses institutions.

~ Porteuse actuelle : Axilet Tollen

Cette légiste de soixante-dix ans est devenue la Porteuse de Pattern à dix-huit ans et a été élue au conseil avant d'en avoir trente. Elle est la doyenne de cette institution, ce qui lui vaut d'être surnommée « la vieille » par tout le monde, ses amis comme ses ennemis. Axilet et Pattern sont à la tête d'une petite coalition de conseillers qui se soucient plus du bon fonctionnement du conseil lui-même que de ses décisions politiques. De ce fait, elle n'est affiliée ni au camp de la paix ni à celui de la guerre.

Le couple et ses alliés surveillent les rouages du conseil et interviennent quand des manigances politiques risquent, à leurs yeux, de nuire aux fondements politiques de l'Hégémone. Dans ces cas-là, Axilet Tollen est impitoyable. Au fil de sa carrière, elle a organisé un nombre d'assassinats politiques qui frôle l'obscénité ; mais c'était toujours pour « la bonne cause ».

Colosse - héros de guerre

Majeure – Puissance 5 (520 points)

Epée bâtarde en fer météoritique – personnalité masculine

Style : Combattant brutal à la réputation impressionnante. Il parle peu et ne lance jamais de menace en l'air.

Aspects : Combat brutal, Force surnaturelle, Mobilité exceptionnelle, Parade, Sens du combat, Tenir une position.

Pouvoirs : Aura de peur, DSD (choc), DSI (choc), Destruction, Parade de projectile, Projection, Régénération.

Limitations : Désir atrophié (Richesse).

Motivation majeure : Défendre la civilisation.

~ Porteur actuel : Ægicijus Makjol Légio

Makjol est le fils d'un jarl piorad et d'une esclave vorozione. Il a fui le Nord après que sa mère soit morte sous les coups de son maître. La légende veut que le jeune Makjol ait tué son père avant de rejoindre l'hégémone et de réclamer la citoyenneté en s'engageant dans la légion alors qu'il n'avait pas l'âge légal. En fait l'histoire du héros de guerre Makjol Légio est un savant mélange de faits et d'affabulations. Une chose est sûre, c'était déjà un combattant de premier ordre avant qu'il devienne le Porteur de Colosse.

Maintenant, Makjol est une force de la nature de cinquante ans qui règne sur un petit camp militaire situé sur la Sentinelle. Ce camp abrite un groupe de vétérans d'exception, dont trois autres porteurs d'Armes de la faction. C'est dans ce camp que les jeunes officiers les plus prometteurs des écoles de Belgrano sont envoyés suivre des cours de survie et de combat, en se frottant à des guerriers plus qu'endurcis.

Plusieurs politiciens du camp belliciste regrettent qu'une Arme comme Colosse ne participe plus directement aux opérations militaires contre l'Empire. Makjol estime maintenant être plus efficace en transmettant son savoir martial et Colosse ne daigne que rarement répondre aux jérémiades politiciennes. Il a mieux à faire.

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



Clearmind – légiste avant-gardiste

Majeure – Puissance 2 (120 points)

Epieu en acier – personnalité masculine

Style : Esprit complexe capable de raisonnements très pointus mais pédant quand il s'agit d'expliquer ses idées. Il s'enthousiasme rapidement mais peut tout aussi rapidement abandonner un projet qui ne lui semble plus valide. Il a du mal à concilier sa faible puissance avec la certitude d'être une des Armes les plus intelligentes du continent (cet avis n'engage que lui).

Aspects : Imposer ses idées, Plier et manipuler les règles, Raisonnement et analyses avancés

Pouvoirs : Aura de confusion, Prémonition

Limitations : Désir atrophié (Violence)

Motivation majeure : La Logique, avec un grand L

~ Porteur actuel : Vorena Torsius

Vorena est une légiste un peu étrange, dans le sens où elle s'intéresse plus aux effets de ses lois qu'au nombre de paragraphes et d'alinéas qu'elles contiennent. C'est plus fort qu'elle : malgré les efforts de ses professeurs et de ses supérieurs, elle n'est jamais parvenu à comprendre que la « population », les « statistiques » et les « pertes » sont avant tout des chiffres importants, et pas juste de vrais gens. Depuis qu'elle est liée à Clearmind, le couple travaille sur un projet un peu fou : rendre les codes et les lois de l'Hégémone clairs et compréhensibles pour tous. Elle rédige des livres d'initiation, des clarifications de règlements, des cours expliquant au commun le fonctionnement de tels ou tels aspects de l'Hégémone.

Un cercle grandissant de fans suit leurs publications, croyant en une loi plus simple à suivre et à appliquer. D'autres – dans les écoles légistes et les guildes surtout – s'en servent pour s'armer un peu face aux avocats de métier, créant souvent de nouvelles complications en essayant de faire fonctionner la machine dans leur sens. Mais pour bien des légistes et conseillers installés, les livrets de mademoiselle Torsius sont surtout des gênes, des aberrations et de dangereuses tentatives d'initier des imbéciles aux secrets des lois et règlements de LEUR Hégémone.

L'Arme est de plus en plus convaincue qu'une vraie réforme ne se fera pas sans verser le sang et remettre pas mal de gens à leur place. D'une nature profondément non violente, Clearmind ne se voit pas provoquer un tel bouleversement, même pour la bonne cause. Pour tout dire, il ne voit pas non plus comment expliquer ça à Vorena, dont l'idéalisme et le romantisme un peu mièvre risquent de mal supporter l'idée d'une révolution pour simplement simplifier ses codes chéris.

Stronghold – chevalier de l'équerre

Majeure – Puissance 3 (200 points)

Masse d'arme en acier – personnalité masculine

Style : Agressif et grande gueule. Un bon combattant mais trop sûr de lui

Aspects : Charge dévastatrice, Bouger en armure, Equitation, Soigner sa monture

Pouvoirs : Aspect incontrôlé (équitation), Aura de courage, Détection du danger, DSM (flamme)

Limitations : Désir exacerbé (violence), liens du sang (Voroziön)

Motivation majeure : Tout risquer, tout donner pour une juste cause

Stronghold est un Dieu idéaliste, fasciné par la notion de civilisation et par tous les bienfaits qu'elle peut apporter. Mais Stronghold est également une Arme ultra-violente qui se complait dans le combat. Cependant il n'est pas du genre à massacrer des gens sans défense ; il lui faut des adversaires à sa mesure, capables de lui donner un vrai beau combat. En fait les deux factions qu'il déteste le plus sont la Mort carmin et le Mois du bonheur. Pour une fois que ces deux groupes partagent quelque chose, ça valait le coup de le signaler.

Stronghold répète à qui veut l'entendre que le jour où le continent sera totalement en paix, unifié sous la bannière hégémonique, il ira lui-même se jeter à la mer avec le sentiment du devoir accompli. Même si un tel événement est hautement improbable, le simple fait que Stronghold soit capable d'envisager de se « suicider » un jour donne une idée de son degré d'implication.

Stronghold est également connu au sein de l'Équerre pour sa haine de Colosse, à qui il reproche d'avoir abandonné la cause hégémonique le jour où il est parti s'installer sur la Sentinelle. Pour qui connaît la puissance de frappe de Colosse c'est un bon indicateur de la taille des cojones de Stronghold.

~ Porteur actuel : Denig des Stris de Nesjava

Stronghold est fasciné par les chevaliers. Il ne veut être porté que par un représentant de la fine fleur de la noblesse guerrière. Denig était le page du Porteur précédent de Stronghold. Lorsque ledit chevalier est mort face à une chrysalide – détail qui fait enrager Stronghold – le page s'est retrouvé porteur d'Arme sans s'y attendre et à détalé comme un lapin devant la beauté fatale. Blessé dans son orgueil, Stronghold aurait pu se chercher un autre Porteur. Il a pourtant décidé de faire du gamin un vrai chevalier ; un pur et dur. Pour Denig, qui n'était déjà pas un page très enthousiaste, ce fut le début d'une carrière difficile. Pour le moment il est encore en vie, mais il préférerait être ailleurs.

Libellis – gardienne de la Liste

Majeure – Puissance 3 (250 points)

Styler en mercure – personnalité féminine

Style : Intelligente, méthodique mais très détachée de la réalité. Elle fonctionne lentement et fait preuve de très peu de curiosité, sauf en ce qui concerne les Armes de la faction. Elle a parfois des attitudes très inhumaines et flippantes.

Aspects : Attaque furtive, Discrétion, Histoire vorozione, Lois et règlements de l'Hégémone, Mémoire eidétique

Pouvoirs : Aspect sous contrôle (Mémoire eidétique), Voix.

Limitations : Parasite

Motivation majeure : Organiser et préserver

Libellis s'est incarnée lors la nuit de Taamish, événement pendant lequel elle a tranché nombre de gorges dérigionnes. Par la suite, elle a participé à la fondation des Compagnons de l'équerre et c'est Anton Dasgorn, son Porteur de l'époque qui proposa de créer une liste officielle et centralisée des membres de la faction. Comme cela, l'Équerre serait à l'image de l'Hégémone : bien organisée et bien gérée. Cette idée fit l'unanimité et Libellis fut nommée gardienne de la Liste. Les Dasgorn sont aujourd'hui une des plus vieilles familles nobles de l'Hégémone. Une de ses branches, les Argent-Dasgorn, est entièrement au service de Libellis, lui fournissant ses Porteurs et l'aidant à gérer la Liste. Son actuelle Porteuse est une légiste nommée Selmi Argent-Dasgorn.

Libellis et sa porteuse sont à la tête d'un groupe de légistes itinérants que l'Hégémone met au service exclusif de l'Équerre. Au sein de la faction on les appelle « la règle ». Ils sont chargés d'aider les Armes de la faction à gérer l'admission de nouveaux membres. C'est d'ailleurs la seule faction d'Arme à dépendre à ce point de l'avis de mortels. Certains candidats ont d'ailleurs du mal à admettre qu'un scribouillard puisse décider de leur avenir. La règle est également sollicitée lors des affaires judiciaires impliquant une Arme de l'Équerre, ainsi que dans les cas de révocation d'un membre.

Les légistes de la règle rendent régulièrement compte à Libellis, dans la demeure des Argent-Dasgorn, située dans le centre historique de Nasvasgorn. C'est là que la Liste est conservée gravée par Libellis sur des feuillets d'acier.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MONDANTÉ : LE CERCLE DE CERCINATUS

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

N°37 - 27 AOÛT 2014

Chose promise chose due : pour finir notre passage en terre vorozione, voici un article un peu glauque. Il vous démontrera que, parfois, les gens de l'Est ne valent pas mieux que les Bathras ou les Polards. Et ça tombe bien, parce que si tout le monde était poli, calme et serviable, ce serait rudement dur de faire des scénarios pour Bloodlust.

Ce Chagar vous présente un club mondain vorozion, le cercle de Cercinatus, qui trouve ses origines dans l'une des nombreuses guerres entre l'Hégémone et ses voisins Gadhars. Horrible déviance perverse, ou bel exemple d'échange culturel malgré les affres du conflit, nous vous laisserons vous faire votre opinion ...

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



Pour beaucoup de Vorozions, l'histoire de l'Hégémone est une succession de guerres. Sa naissance même se fit dans un bain de sang, et un courant de pensée parmi les historiens de l'Est soutient qu'on ne peut rencontrer un peuple qu'en l'affrontant. Pour eux, l'Hégémone n'a pas encore réellement « rencontré » les Thunks ou les Batranobans ; les négociations, les accords ou la diplomatie de salon ne comptent pour rien. En revanche, l'Hégémone commence à connaître intimement les Gadhars.

La première guerre contre les Gadhars commence en 815 dN. C'est une guerre d'usure, une longue danse sanglante, dont personne ne sort vraiment vainqueur. Elle dessine les frontières sud des Lisages et des Comberais. L'afflux de colons provoque une seconde guerre en 870, puis c'est le traçage de la voie du sud qui déclenche une reprise des hostilités en 915. Les choses se calment ensuite pendant presque un demi-siècle et seuls des combats sporadiques éclatent parfois à l'occasion d'un raid esclavagiste alwegs ou d'une attaque des jungles sur un village installé trop près de la lisière.

En 962 dN, des Gadhars attaquent une caravane de commerçants et la massacre. Ils l'accuseront plus tard de les avoir escroqués lors d'un deal précédent. La légion organise une expédition punitive, mais le conflit s'envenime rapidement et, après l'incendie d'un village de la lisière, l'Hégémone annonce officiellement une nouvelle guerre de pacification. Le front est alors la scène d'un long échange d'attaques, contre-attaques, agressions, punitions et vengeance. Si une haine solide était née en 815 entre les deux peuples, elle s'était peu à peu estompée, génération après génération. Cette nouvelle flambée lui redonne de l'ampleur, et l'enracine définitivement sur la bordure des Lisages et des Samenelles.

En 980 dN, les troubles qui agitent l'Hégémone obligent la légion à céder. Cette guerre est déclarée inutile, et donc terminée – la légion ne perd jamais – et les troupes sont rappelées au nord. Les légistes redessinent les zones sûres du sud, et annulent les implantations trop proches des zones menacées. Un no-man's land est instauré entre l'Hégémone et les zones sauvages des jungles. Certains villages sont tout simplement abandonnés à leur sort, semant les graines de la zone alweg qui subsiste encore aujourd'hui.

LE TROISIÈME FRONT

De 965 à 980 dN, le front sud est découpé en trois zones. La troisième comprend la lisière des Samenelle sur sa zone la plus à l'est, et toute la lisière des fleurs de sang. Elle est tenue par la venicius Tersia Voramme et la XVII^e légion. Voramme, d'ascendance noble, est alors au sommet sa carrière, et compte bien obtenir – pour prix de ses victoires dans cette campagne – une place au conseil de fer de Glassud. La mort de son premier fils, membre de la chevalerie de la XVII^e, change la donne. Pris dans une embuscade lors d'une simple reconnaissance avancée, les chevaliers sont massacrés par une tribu particulièrement agressive – les avides-aux-mains-rouges. Pour Tersia Voramme, la suite de la guerre ne sera plus qu'une longue vengeance personnelle.

Alors que sur les deux autres fronts on s'occupe de pacification et de sécurité, le troisième est un long massacre, une chasse aux Gadhars, suivi d'expéditions punitives menées par des autochtones de plus en plus sauvages. Les combats se déplacent peu à peu vers l'intérieur des jungles, Voramme installant des forts pour protéger ses troupes et porter le combat plus profondément en territoire ennemi. Là, la discipline et l'organisation vorozione se teintent de la sauvagerie des Fleurs de sang.



C'est dans la moiteur de la côte, que Voramme et ses hommes affrontent les avides. Ils découvrent qu'ils ont affaire à de véritables guerriers gadhars, pratiquant le combat comme une danse et une fête. Les avides sont aussi anthropophages, dévorant leur adversaires pour priver leurs familles de cadavres à révéler, dissoudre leurs liens et les condamner au néant. Aveuglée par sa colère, Tersia choisit d'imiter ses ennemis, et elle commence à massacrer la majorité des prisonniers, profanant leurs corps pour égaler leur sauvagerie. Un soir, après un combat particulièrement difficile, ivre de fatigue et de rage, elle et son unité franchissent un cap en dévorant un ennemi abattu devant un groupe de prisonniers. Le but premier est de terrifier les avides en leur prouvant que les Vorozions peuvent être aussi fous et dangereux qu'eux ; ce qui réussit plutôt bien. L'effet inattendu est que Voramme découvre le goût de la viande humaine et l'apprécie au plus haut point.

RETOUR AU PAYS

En 980, des heurts éclatent dans les zones stables de l'Hégémone, suite à l'affaire de Sarneville. Le conseil de fer met donc fin à la guerre du sud pour rapatrier ses troupes. La XVII^e est envoyée vers le Versan, avec pour mission de stabiliser les contreforts de l'Eyes et d'empêcher que l'agitation ne profite aux Alwegs des hauteurs. Ce sont pourtant les agitations politiques qui finissent par provoquer des émeutes à Gradden. La légion encore habituée à une ambiance de guerre et guidée par l'unité de Voramme, réponds avec une violence inappropriée. Des plaintes venant des nobles locaux et des légistes remontent rapidement à Néro. Le conseil ne pouvant se permettre de nouveaux problèmes, il réagit en changeant le commandement de la XVII^e, écartant Voramme et l'essentiel de ses drecus et sparcus. Ils sont renvoyés chez eux avec les honneurs, mais retirés de la carrière militaire.

Issue de la noblesse, Tersia retourne vers les terres familiales dans le Haut Vornay, accompagnée de ses derniers fidèles. A son retour, elle retrouve une famille enrichie par ses prises de guerres, et influente politiquement. Si plusieurs carrières s'offrent à elle, aucune ne paraît l'intéresser. Elle se contente de savourer sa gloire militaire, ses souvenirs de guerre et la vie mondaine active des bonnes maisons du Haut Vornay.

LE CERCLE DE CERCINATUS

Comme beaucoup de cercles mondains, celui de Cercinatus n'est rien d'autre qu'un club de la bonne société, un lobby et une réunion d'influences. Tersia fonde ce cercle peu après son retour dans le Haut Vornay. Il porte le nom de son fils et rassemble surtout – au départ – des officiers militaires retirés du service. En apparence, il permet à de nobles soldats de se retrouver pour discuter entre eux, loin des « civils » ennuyeux et de ceux qui ne comprennent rien à ce qu'ils ont vécu dans le Sud. Peu à peu, Tersia fait le tri dans le cercle, approche d'autres membres de la noblesse et de la haute société. Dans la plupart des cercles, ce serait des manœuvres politiques. Ici, c'est un pas vers le véritable but de Tersia ; car le cercle est un moyen pour elle de partager et de promouvoir sa nouvelle passion : l'anthropophagie.

Depuis son expérience dans les fleurs de sang, Tersia n'a pas abandonné ses pratiques cannibales. Au contraire, elle les a développées, affinées, en observant les mœurs des Gadhars extrémistes et en parlant à certains prisonniers. Elle est même revenue du Sud avec plusieurs d'entre eux, qu'elle emploie comme cuisiniers. Pour la venicius, la viande humaine est devenue une drogue, une perversion intime. Les plaisirs de la table s'ajoutent au frisson du risque, au doux parfum de l'horreur, remplaçant l'adrénaline du combat et la tension du commandement. Que voulez-vous, une fois à la retraite, il faut bien se trouver un hobby ...

LE CERCLE AUJOURD'HUI

Tersia n'a fait que semer la graine du cercle de Cercinatus. Aujourd'hui, ce sont ses petits-enfants – les enfants de sa plus jeune fille – qui le dirigent, et son influence s'est étendue sur le nord de l'Hadzac. Temis et Cassius résident près de Belgrano, dans une grande propriété qui sert de lieu de rendez-vous au premier rang du cercle. Celui-ci a des antennes dans les principaux bourgs et villes de la côte, de Nasvea jusqu'à Berkner.

Le cercle conserve son masque de club d'officiers en retraite, accueillant les proches, les alliés et les amis intimes de ses membres. Pour le commun, ce n'est qu'un cercle mondain de plus, œuvrant à amasser privilèges et influences. En réalité, c'est un réseau de notables dépravés, pratiquant l'anthropophagie de diverses manières, couvrant leurs traces et cultivant un goût pathologique du secret. Bien sûr, les membres s'entraident aussi, comme dans n'importe quel club de gentlemen, mais quoi de plus naturel.

Dans les villes où il est présent, le cercle a toujours deux lieux de rendez-vous. Le premier est le cercle officiel, connu du public. Il sert pour les réunions communes, les thés dansants ou les collectes de fonds pour une bonne œuvre ou une autre. Les familles des membres, les pouvoirs publics et les curieux ne connaissent que cet endroit, et rien ne le distingue d'un autre cercle mondain. Le second est un lieu plus discret souvent un restaurant ou un hôtel raffiné, disposant d'une belle et grande cuisine et d'un cadre agréable. Rien ne le relie officiellement au cercle, si ce n'est quelques repas pris là-bas durant l'année, entre membres choisis. L'endroit est toujours la propriété d'un membre, parfois au travers d'un ou deux prête-noms.

Les membres communs, ceux qui ne connaissent que la façade officielle du cercle, sont la majorité de ses effectifs. Les autres, ceux qui connaissent son secret et son véritable intérêt, s'appellent entre eux « les avides ». Eux seuls connaissent l'existence de l'âtre – le cercle secret de chaque ville – et sont conviés aux festins qui se déroulent là-bas. Parfois, une famille entière fait partie du cercle, alors que seul un ou deux membres sont de véritables avides. Les autres sont juste leurs conjoints, enfants ou amis.

En plus des soirées de l'âtre, les avides ont accès à quelques services et festivités exclusives. La plus commune est la livraison de viandes préparées ou crues, fournies par le réseau du cercle. Ils peuvent ainsi pratiquer leurs vices chez eux, sans risque et sans devoir se livrer eux-mêmes au meurtre. Les livraisons se font sous toutes sortes de formats, toujours soigneusement « mis en forme » pour qu'un extérieur ne soupçonne pas la nature de la viande qu'il a sous les yeux. Ce service coûte les yeux de la tête, évidemment, mais la discrétion a un prix.

Une fois l'an, au moins, les avides les mieux placés du cercle se retrouvent pour une fête sur les terres de la famille de Voramme, dans le Haut Vornay. C'est l'occasion de se voir, de prévoir les plans pour l'année à venir, ou de régler quelques soucis. La fin du séjour est l'occasion d'une chasse à l'homme, au cours de laquelle des gibiers sélectionnés sont tués et dévorés par les chasseurs. C'est une invention de Cassius, qui joint ainsi ses deux passions : l'anthropophagie et la vénerie. Pendant ce temps, Temis pousse de plus en plus loin ses travaux de cuisine, explorant de nouvelles saveurs. Elle travaille d'ailleurs à étendre le réseau d'approvisionnement du cercle hors des limites de l'Hégémone. Cela faciliterait la tâche des rabatteurs, qui ont parfois du mal à cacher les meurtres qu'ils doivent commettre pour alimenter les avides, de plus en plus nombreux ...

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : LES VAGABONDS DES FLOTS (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Arthyr Néreos et Nurek sont décrites page 220 du livre de base.

LES DIRIGEANTS

Arthyr Néreos – Maître de bord du Glorieux Levant

Fusionné

Style : Imposant, autoritaire et charismatique. Il affectionne les tenues voyantes et aime se mettre en scène. Même parmi les fusionnés c'est un combattant de premier ordre, mais il ne fait que rarement étalage de sa pleine puissance. Il a de grands talents d'organisateur et de meneur d'hommes

Aspects : multiples techniques de combat, Connaissance de la mer, Diriger un équipage, Méthodique et organisé, Prouesses physiques en tout genre, Séducteur un brin macho et tout ce qui peut le rendre impressionnant et inoubliable.

Pouvoirs : Absorption d'exal, Aura de courage, Brouillard (peut y dissimuler son navire), Détection du fluide, Disparition, DSM (acide), Marque du néant

Motivation majeure : Les mystères sont faits pour être résolus

Les vagabonds des flots sont dirigés par la tablée des maîtres, une assemblée qui regroupe les maîtres de bords des onze navires de la faction ainsi que la maîtresse des chantiers (cf. Sarpleen, juste en dessous) et son maître en second. On remarquera que cela représente à peu près un cinquième des Armes-majeures de la faction.

Le capitaine de la faction, c'est à dire son dirigeant, est un membre de la tablée, désigné par un vote à main levée. Tout maître de bord peut profiter d'une réunion de la tablée pour demander un vote remettant en cause le capitaine.

Depuis qu'Arthyr Néreos est le capitaine des Vagabonds il n'y a eu que cinq votes de confiance. Il n'a perdu son poste qu'une seule fois, lorsqu'il dû quitter la faction pour régler une affaire personnelle. Cette absence longue de huit ans a eu lieu il y a moins d'un siècle. Personne dans la faction ne connaît le fin mot de cette histoire et Néreos refuse d'en parler. Le sujet est, de toute évidence, très délicat.

Depuis son retour Arthyr Néreos a renforcé l'entraînement militaire des marins de la faction. Pour cela, il a fait appel à deux compagnies mercenaires que les Vagabonds paient grassement pour leurs enseignements.

Sarpleen – Maîtresse des chantiers

Majeure – Puissance 4 (430 points)

Glaive en acier – personnalité féminine

Style : Polie et réservée mais dotée d'une aura d'autorité palpable. Toujours entourées d'assistants compétents et de gardes du corps fidèles. Aussi calme qu'Arthyr Néreos peut être exubérant.

Aspects : Combat brutal et sans finesse, Gérer une communauté, Ingénierie navale avancée (qu'elle ne partage que très partiellement avec son Porteur), Maîtriser et contrôler les rumeurs, Négociations

Pouvoirs : Apaisement, plusieurs Aspects sous contrôle, DSM (chaleur), Parade de projectiles, Téléportation

Limitations : Désir exacerbé (Pouvoir)

Motivation majeure : Se rendre indispensable

Les bateaux de la faction sont essentiellement construits en territoire vorozion. Les Vagabonds des flots font travailler plusieurs guildes d'artisans et contrôlent des chantiers navals situés à Hautegarde. Ils ont des accords avec l'Hégémone et les Compagnons de l'équerre, ce qui leur permet d'avoir des facilités administratives, voire même des passe-droits, qu'ils payent en partageant leurs innovations en termes de constructions navales. Les relations diplomatiques avec l'Hégémone, ainsi que la gestion des chantiers, sont les domaines de Sarpleen, un glaive antique à la personnalité méthodique et pointilleuse. Elle fait partie des premières Armes à avoir fréquenté les Piorads. Elle était fraîchement incarnée à l'époque et prétend qu'un de ses tous premiers Porteurs était un artisan Piorad dont elle absorba les connaissances et le savoir-faire.

N°38 - 10 SEPTEMBRE 2014

Notre série sur les factions en est presque à son terme. Pour cet avant-dernier épisode on va respirer un bon air marin avec cette bande de cinglés suicidaires des Vagabonds des flots.

Vous le savez peut-être, l'ordre dans lequel nous avons traité les factions est le résultat d'un sondage régulier effectué sur le forum de John Doe. Il est intéressant de noter que l'Ordre nouveau arrive bon dernier de ce mini exercice démocratique. Les gens qui ont votés sont donc plutôt cool.

Mais, si on le prend par-là, la Mort carmin a été la septième sélectionnée sur douze. Nous vous laissons tirer vos propres conclusions sur le sujet.

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



Quand elle n'est pas occupée à superviser la construction d'un navire, Sarpleen fait l'ambassadrice auprès des Compagnons de l'équerre ou des officiels de la légion. Ces rôles essentiels la placent au second rang de la hiérarchie des Vagabonds, juste derrière Arthyr Néreos.

~ Porteur actuel : Arnog Marlín

Arnog est un Alweg d'une trentaine d'année originaire des plaines du centre. C'est un très bel homme et il a, au sein des Compagnons, nombre d'amants des deux sexes. Il limite cependant ses coucherries aux membres de la faction. Vis-à-vis des « extérieurs » Anog fait preuve d'une grande politesse, nécessaire pour son travail, mais garde toujours ses distances, jouant ainsi un rôle de parfait diplomate.

En fait Arnog se nomme Hugo Darnig. C'est un Vorozion originaire du Gassot qui a déserté la légion. Lorsqu'il est devenu le Porteur de Sarpleen il se cachait en Hadzaq en se faisant passer pour un artisan itinérant Alweg. Sarpleen connaît, bien évidemment, le secret de son Porteur, dont elle est féroce et amoureuse. Arnog est conscient des sentiments de Sarpleen et n'hésite pas à en jouer.

Si le secret d'Arnog était mis en danger, Sarpleen serait prête à prendre quelques risques pour le protéger, du moment que cela ne risquerait pas de nuire aux intérêts de la faction. Si la protection de son Porteur venait à mettre en péril ses intérêts supérieurs, Sarpleen n'hésiterait pas une seconde à le suicider ; et ça c'est quelque chose dont Arnog n'a pas conscience.

PERSONNALITÉS REMARQUABLES

Nurek – l'Arme de la dernière chance

Majeure – Puissance 2 (115 points)

Ceste en acier – personnalité masculine

Style : Sympathique et toujours prêt à rendre service.

Il prend plaisir à secourir des Armes-Dieux et n'a pas encore eu l'occasion de regretter un sauvetage. Cela viendra peut-être.

Aspects : Endurance exceptionnelle, Esquive instinctive, Natation

Pouvoirs : Respiration aquatique, Résistance à la douleur

Limitations : Désir minimum (Connaissance), Restriction vestimentaire (ni armure, ni vêtements lourds)

Motivation majeure : Prendre des risques pour de bonnes causes

~ Porteuse actuelle : Matoumatawe

Matoumatawe est la fille d'une chef de tribu gadhare de la côte de l'Étouffante qui avait fait appel à Nurek pour retrouver une Arme légendaire perdue près de chez elle. Le Porteur de Nurek revint de sa mission avec une blessure qui s'avéra fatale. En compensation, la chef de tribu, devenue porteuse d'Arme, offrit sa fille à Nurek. D'abord effrayée par sa nouvelle vie et le vaste monde qu'elle découvrait, Matou fut rapidement émerveillée et devint avide d'expériences: nourriture, boisson, vêtements, sexe ; du moment que c'est un peu différent de ce qu'elle connaît, elle veut l'essayer. Un tel état d'esprit ravit son Arme, bien sûr, mais cela pousse le couple à vagabonder à terre, et donc, passer moins de temps sur les navires de la faction. Les Vagabonds font de leur mieux pour garder Matou à proximité des bateaux, principalement en satisfaisant son besoin de nouveauté. Quand cela ne suffit pas ils s'arrangent pour qu'elle soit accompagnée par des protecteurs. Matou a parfois des attitudes d'enfant gâtée, mais elle sait se faire apprécier et c'est une nageuse d'exception ce qui est un sujet d'admiration chez les Vagabonds des flots.

Sharksmile – Accros à la trouille

Majeure – Puissance 3 (250 points)

Poignard en os – personnalité masculine

Style : Bravache et facilement vulgaire. Combattant

Aspects : Attaque sournoise, Menaces et insultes humiliantes, Muscles d'acier, Trouver les points faibles

Pouvoirs : quelques Aspects critiques, Aura de désespoir, Aura de peur, Folie

Limitations : Désir minimum (Violence), Obligation (prendre des risques ou provoquer des combats)

Motivation majeure : Contrôler et faire vivre la peur

Sharksmile est un poignard taillé dans un croc de tyranosaure. Il est doté d'une personnalité exubérante mais encombrante. C'est le genre de copain qu'on apprécie d'avoir de son côté quand ça va mal, mais qui a le chic pour mettre les pieds dans le plat ou pour lâcher une bonne grosse insanité au moment le moins opportun.

Sharksmile sert à bord du Bastion, qui est le navire le plus lourd de la faction. C'est une sorte de fortin flottant qui transporte une petite armée entraînée aussi bien au combat maritime qu'aux assauts sur la terre ferme. Le Bastion est sous les ordres d'une Hache d'arme nommée Whirlwind.

Si Sharksmile a rejoint les Vagabonds, ce n'est pas par passion pour l'océan. Non, il est simplement accroc à la peur : celle des autres, celle de son Porteur et la sienne. Sharksmile est secrètement terrifié à l'idée de finir au fond de l'eau, mais cette peur lui procure un plaisir permanent dont même ses Porteurs n'ont pas conscience. Il adore aussi confronter ses Porteurs à ce qui les effraie. Malgré cela, il fait tout pour les aider à survivre. Après tout, les morts n'ont pas peur.

~ Porteuse actuelle : Virga " Mamouth "

Virga est une Piorade très massive, ce qui lui vaut quelques sobriquets peu aimables à bord du Récit. Elle était pillarde avant de devenir la Porteuse de Sharksmile et de rejoindre ainsi la faction. Elle déteste la mer et a horreur de vivre sur un bateau, pour la plus grande joie de son Arme. Elle canalise sa peur et sa frustration dans une attitude ultra agressive qui a attiré l'attention de Whirlwind. Mamouth a ainsi été promue cheftaine de la section de choc du Bastion. C'est un groupe de combattants lourds – à tous les sens du terme – particulièrement aptes à briser les formations ou les positions défensives. Étant bien vénale Virga ne rate pas une occasion d'alimenter son butin personnel et espère quitter un jour le Bastion pour rentrer dans le Nord.

Le douzième navire

Des rumeurs persistantes au sein de la faction prétendent qu'un navire d'un genre nouveau est en cours de fabrication quelque part dans un chantier secret. La nature réelle de ce navire ne serait connue que d'Arthyr Néreos, de Sarpleen et de trois Armes mystérieuses qui en auront un jour la charge.

Voilà quelques histoires qui circulent au sein de la faction au sujet de ce bateau. Gardez à l'esprit que les marins sont des grands bavards à l'imagination florissante, surtout en fin de soirée arrosée.

- Le navire disposera d'armes de sièges puissantes, capable de détruire un port ou de couler un navire.
- Le navire serait grand comme un village et serait destiné à partir explorer - enfin - les océans.
- Le navire serait doté d'un éperon d'acier dans lequel un Dieu s'est incarné.
- Les rames de ce navire seront activées par une armée de morts-vivants, lui conférant une vitesse inégalable.
- Le navire serait en fait un monstre (ce marin là était très très ivre).
- Le navire n'existerait pas, et serait une arnaque d'un membre haut placé, qui détourne l'argent de la faction et prévoit de se barrer avec la caisse très prochainement.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°39 - 24 SEPTEMBRE 2014

Allez, on tente un édito express ?

Poyol - Ville - Description - Tourisme

Sans rire, il y a vraiment besoin de plus ?

VISITE À POYOL

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Pour beaucoup de gens, la ville de Poyol est une légende ; une cité des bandits, à mi-chemin entre le gigantesque bordel à ciel ouvert et le marché aux merveilles. La ville est devenue célèbre après que plusieurs auteurs de pôle s'en soient servi comme décor pour des pièces à succès⁽¹⁾.

Il s'agit toutefois d'une cité tout à fait réelle, installée au sud-est de la forêt de Mortepente. Voici quelques données et histoires sur cette ville, au cas où vous voudriez y passer des vacances, ou y faire passer un sale quart d'heure à votre bande de joueurs.

HISTOIRE

Poyol est installée sur les ruines d'une ancienne exploitation minière, dans un coin de collines pierreuses. Au temps de la grandeur dérigione, l'endroit s'appelait Puy de Cardennon, et on y exploitait des marbres de plusieurs types. Le Puy et les exploitations proches alimentaient une bonne part de l'industrie de construction des provinces du centre, et parfois jusqu'à Pôle pour certain marbres de luxe.

Lors de la chute du pégase, la famille propriétaire des carrières abandonna purement et simplement l'endroit, laissant les esclaves et ouvriers sans aucune ressource. Une partie d'entre eux décida de reprendre l'exploitation à son compte, mais les débouchés s'étaient taris en même temps que l'Empire s'effondrait. L'exploitation et le village furent peu à peu désertés, jusqu'à totalement disparaître avant l'an 800.

Au début du 10^e siècle, les problèmes de la nation batranobane (guerre du désert de 948 à 956 dN) permirent une reprise importante de la contrebande d'épices vers l'Est. Plusieurs bandes organisées profitèrent de ce nouveau marché, provoquant parfois des conflits sanglants. L'un de ces groupes choisit de s'installer dans les ruines du Puy. Ses membres profitaient ainsi des matériaux de construction disponibles pour s'aménager un repaire confortable, mais aussi des chemins parcourant les environs, en ruines mais assez nombreux, pour faciliter les déplacements, les chasses et la surveillance de la zone. La chance souriant à la bande, le repaire évolua peu à peu en petit hameau, puis en un vrai village quand la bande négocia un accord commercial discret avec Vařtok. Une dizaine d'années plus tard, le chef de la bande, Aymard Poyol, mourut de sa belle mort et fut enterré près du repaire. Le village, sans nom jusque là, fut baptisé « Caveau de Poyol » en hommage au disparu ; l'usage et la facilité raccourcirent vite le nom, donnant naissance à la Poyol actuelle.

LE RÉSEAU

Pour bien comprendre Poyol, il faut comprendre son réseau et la source de ses richesses. Sans cela, il est difficile de se représenter un véritable bourg, stable et vivant, aussi loin des grandes régions de peuplement et des routes d'échanges communes.

Pour résumer, Poyol existe pour pallier à certains manques du commerce entre l'Ouest et reste du continent. Il existe deux axes d'échanges « normaux » entre les Batranobans et leurs voisins ⁽²⁾ ; un vers Pôle par l'axe ou la route des épices, l'autre par la voie du sud, vers l'Hégémone.

Le commerce des épices, soigneusement géré et surveillé par le conseil et la guilde, alimente un marché juteux. Il est toutefois limité par plusieurs facteurs : la politique de la Nation, les problèmes de sécurité lors du transport, les intérêts des familles épicières, et enfin le contrôle discret des grandes familles sur le marché extérieur. Tous ces éléments limitent le marché à une part de son ampleur optimum, et laissent de la place pour la contrebande.

(1) Pour citer les oeuvres plus marquantes : « *La cité des âmes noires* » par Hubert Pelucheux, « *Le marché aux larmes* » par Marialle des Hautons de Sartines, et enfin le plus populaire et canaille, « *Entre les cuisses de la reine vendue* » par la compagnie de l'escalier des nuées.

(2) On ignore ici tout le commerce avec le Nord – via la porte du sel – car Poyol n'impacte pas ce commerce, ne le concurrence pas et ne bénéficie pas de ses manques.

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



Les bandes de contrebandiers qui convergent à Poyol ne forment pas un véritable syndicat du crime. Ce sont simplement des groupes épars, des criminels plus ou moins durs collaborant parfois, en concurrence le reste du temps. Ils travaillent dans la vallée de la Wilkes, dans le Vařtokay, dans Mortepente ou le Centre. Certains passent les épices depuis l'Oueřt, la modifient ou la revendent dans le Centre. C'est une industrie compliquée, où chacun travaille à petite échelle, mais Poyol profite de cette manne, prélevant sa dıme et croissant lentement.

POYOL AUJOURD'HUI

Depuis la mort d'Aymard, le petit village forestier est devenu un vrai bourg, frôlant même le statut de ville avec six mille habitants si on compte les hameaux proches. Il faut dire que Poyol ressemble plus à un amoncellement de hameaux autour d'un gros village qu'à une ville civilisée. En 1031 dN, une coalition Bathras organisa des expéditions de chasseurs pour casser le réseau de Poyol. La ville perdit un peu de son influence, et seule l'influence de Vařtok empêcha qu'elle ne s'effondre complètement. Les bandes se cotisèrent pour embaucher une compagnie mercenaire afin de protéger la ville, s'inspirant de l'expérience de Serne. Le magot réuni n'était pas suffisant pour motiver une véritable compagnie, mais il attira l'attention de la Louve, une Porteuse à la recherche d'un point de chute. Elle recruta quelques bourrins, une poignée de ruffians sans importance comme chair à canon, et organisa la défense de Poyol. Douze ans plus tard, elle est toujours là, tenant un rôle à mi-chemin du chef militaire et du noble protecteur.

QUELQUES LIEUX INTÉRESSANT !

Le fort croulé

Cette bâtisse est un ancien bâtiment administratif de la compagnie d'extraction de marbre, solide et imposant. Ou du moins il l'était jusqu'à ce qu'un glissement de terrain au bord de la carrière embarque la moitié du corps principal. Maintenant, il trône au bord de la falaise de marbre, moitié forteresse de campagne, moitié bois et poutre, là où les poyeux ont réparé et comblé les trous.

Le fort est occupé par La louve, la Balafree et leur bande. Ils vivent ici, y organisent leurs patrouilles et leurs expéditions, y gardent leur armurerie, leurs vivres et leur butin. Ils entretiennent aussi quelques cellules, afin d'y garder les prisonniers qu'ils ramènent parfois. Ce sont généralement des garde-frontières, des chasseurs envoyés par l'Oueřt, ou des enquêteurs batranobans. Si on peut reprocher beaucoup de choses à la Louve, on ne peut certainement pas l'accuser d'épargner ses efforts pour Poyol. Si elle voyait la ville, au départ, comme une proie à saigner et dévorer, elle s'est peu à peu attachée au lieu. Maintenant, le fort croulé est une mécanique huilée, efficace, qui protège mieux ce repaire de brigands que beaucoup de milices de villes honnêtes.

Les marchés irréguliers

Les marchés se tiennent dans des entrepôts aussi vieux que Poyol, au milieu de la carrière. Ici, on vend tout ce qui peut circuler dans les forêts, avec bien sûr une préférence pour les épices. Les affaires se font surtout entre bandes, les passeurs vendant à ceux qui iront ensuite dealer dans l'Est.

Mais la réputation de Poyol grandissant, d'autres marchés apparaissent peu à peu, les gens venant proposer ou chercher ici des produits plus exotiques. L'un des plus florissants est celui de l'esclavage de commande. Des clients demandent des produits bien particuliers, que des fournisseurs se chargent d'enlever, d'élever ou de dénicher. Cet aspect de Poyol n'est pas le plus répandu, mais sa spécificité le rend extrêmement lucratif, les clients étant prêts à payer des sommes folles pour assouvir leurs envies.

La soupière à mémé

La soupière est une institution de la ville, fondée peu avant la mort d'Aymard Poyol. Ce serait un bordel très banal sans la présence de Kaliba. Cette vieille gadhare à moitié gâteuse a dirigé la soupière durant quelques années, avant de laisser les rênes à une des filles. Depuis, elle se contente de cuisiner pour la clientèle.

Il faut dire qu'à la soupière, on ne se contente pas de baisser : on boit et on bouffe aussi. Et avec la cuisine de mémé Kaliba, mélange de ragoûts ou de gruaux bizarres, d'alcools et d'épices frelatés, on ne se sait jamais à quoi va ressembler la soirée. Les gueules de bois sont toujours mémorables, et les souvenirs étranges et fantastiques.



Les latrines

C'est le charmant surnom d'un village à quelques pas de Poyol, presque une banlieue en fait, où les trafiquants coupent ou bidouillent les épices. Les opérations sont franchement artisanales, parfois un peu improvisées, et trop souvent dangereuses. Une seule constante : toutes ces opérations puent horriblement et le village est un véritable cloaque. La plupart des gens qui travaillent ici le font à mi-temps, et passent le reste du temps à se saouler ou traîner en ville pour oublier leur temps aux latrines. Pour discuter avec eux sans vous ruiner les narines, l'endroit idéal est sans doute le chat blanc, un établissement de bain dont ils ont fait – assez logiquement – leur repaire. Le chat est un bain assez superbe, installé à deux pas de Poyol, dans les restes d'un manoir de la famille de Cardennon. C'est un véritable petit nid de luxe et de beauté – à l'échelle de Poyol – tenu par une famille d'Hysnatons nains qui travaillent à l'agrandir et à le rénover.

La tourdue

Cette tour bizarrement penchée, d'où son nom, est le repaire de Rohanire, une Porteuse chrysalide décrite dans le *Chagar enchaıné* consacré à la Loi du sang (n°31). Si la Porteuse se rend souvent à Poyol même, sa suite de Sekekers évitent la ville et les mâles qui l'infestent.

La Louve

Après avoir passé toute sa jeunesse dans une tribu des Sangres, la Louve abandonna sa vie de Sekeker quand elle devint la porteuse de Ruffian. Ce Marteau de guerre n'était clairement pas destiné à suivre une furie, vu sa personnalité outrancièrement masculine. Ils ont l'un envers l'autre des sentiments amoureux violents, teintés de sadomasochisme. C'est Ruffian qui mena la Louve jusqu'à Poyol, ville fondée prétend-il, par un de ses anciens Porteurs.

Dans l'ombre de la Louve se tient la Balafree ; sa sœur jumelle, porteuse de la loyale Soul-given. Bien qu'elles soient jumelles, il est impossible de confondre les deux sœurs ; chacune ayant des cicatrices bien à elle. À ce petit jeu la Balafree a une longueur d'avance, surtout grâce à une blessure qui l'a privée de sa langue et lui vaut son surnom.

(rappel de texte du livre de base - page 131)

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : L'ORDRE NOUVEAU (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Toutes les Armes sont décrites page 197 du livre de base.

Verbatim, dirigeant de la Cohorte des Coupoles Dominatrices (Rôle)

Majeure – Puissance 5 (510 points)

Styilet en acier

Style : Orateur de talent, expert en logique biaisée et partisane. Dangereux combattant sous des airs inoffensifs.

Aspects : Attaque sournoise, Argumentaire virulent, Logique spéceuse, Force herculéenne, Repérer les faiblesses

Pouvoirs : Animation de morts-vivants, Aspect critiques (plusieurs), Aspects sous contrôle (plusieurs), DSD (acide), Destruction, Tornade, Voix

Limitations : Désir exacerbé (Pouvoir), Aversion (Hysnatons)

Motivation majeure : Éradiquer le sang chimérique

~ Porteuse actuelle : Serinéa Faldamegine

Les cinq derniers Porteurs de Verbatim ont duré en moyenne quatre mois chacun. Il est la cible d'une campagne d'assassinats de ses Porteurs qui vise à l'empêcher d'étendre son pouvoir politique à Pôle. Aujourd'hui, Verbatim est secrètement porté par madame Serinéa Faldamegine, professeur d'étiquette avancée à la prestigieuse université politique du Vert-Cristal. Serinéa est une femme rigide et extraordinairement paranoïaque. Elle assure aussi un cours secret sur l'assassinat politique, réservé aux élèves d'exception.

Elle déteste les Joyaux de Pôle, qu'elle pense responsables de la plupart des problèmes de l'Empire ces deux derniers siècles. Elle voue une haine féroce à Slytherin qui représente à ses yeux toute la décadence provoquée par les Joyaux.

Verbatim et Serinéa préparent actuellement un plan machiavélique pour frapper les intérêts de Slytherin et briser son influence au sein de sa faction. La guerre entre les Joyaux de Pôle et les cohortes dérigionnes semble inéluctable.

Mayhem, dirigeant de la Cohorte de l'Acier Souverain (Belgrano)

Majeure – Puissance 3 (190 points)

Marteau de guerre en acier irisé

Style : Un meneur d'homme agressif avec une mentalité de sous-officier fort en gueule. Pour lui la violence physique, verbale ou morale est le seul bon moyen pour venir à bout des obstacles.

Aspects : Combat de masse, Commandement, Culture et règlements militaires, Obstiné

Pouvoirs : Aura d'invulnérabilité, Dégâts instantanés (Choc), Destruction, Résistance à la peur

Limitations : Désir exacerbé (Violence)

Motivation majeure : L'ordre né de la discipline et de l'embrigadement

~ Porteur actuel : Jan Dresderg

Jan est un légionnaire vétérans plusieurs fois décoré. Il est actuellement le garde du corps attitré du préfet de légion Marvius Strig. C'est uniquement pour cela que Jan est le Porteur de Mayhem. Marvius Strig est un membre éminent de la Cohorte de l'acier souverain dont il sert les intérêts dans l'administration militaire de Belgrano. Lui et Mayhem sont très amis et partagent de nombreux idéaux sociaux. C'est le préfet qui a convaincu Mayhem de mettre sa carrière guerrière en suspens pour venir faire du prosélytisme au sein des instances de la légion. Les deux amis font partie d'un courant de pensée de l'Ordre nouveau qui voudrait instaurer un système de castes ultra-rigides dans l'Hégémone. Une majorité des cohortes voroziones partagent cette conviction.

Mais pourquoi Marvius n'est-il pas le Porteur de Mayhem ? Simplement parce que celui-ci considère qu'une Arme doit être portée par un serviteur dévoué et forcément inférieur. Le préfet est aux yeux du Dieu un compagnon de valeur qu'il refuse d'humilier en le réduisant au rang de Porteur.

N°40 - 8 OCTOBRE 2014

Dimanche dernier, c'était un nouveau défilé pour la Manif pour tous. Quelle plus belle excuse pour aborder le dernier épisode de notre saga des factions : l'Ordre nouveau. Dans un cas comme dans l'autre, c'est la haine, le rejet de la différence et la bêtise la plus crasse qui s'expriment avec fougue, sans aucune notion de retenue ou de respect.

A choisir, je pense quand même que l'Ordre nouveau est plus respectable. Ok, ils violent, tuent et incendient un peu plus, mais ils ont un gros avantage sur l'autre faction de xénophobes haineux. L'Ordre, au moins, a le bon goût d'être imaginaire.

Participer, commenter, questionner !

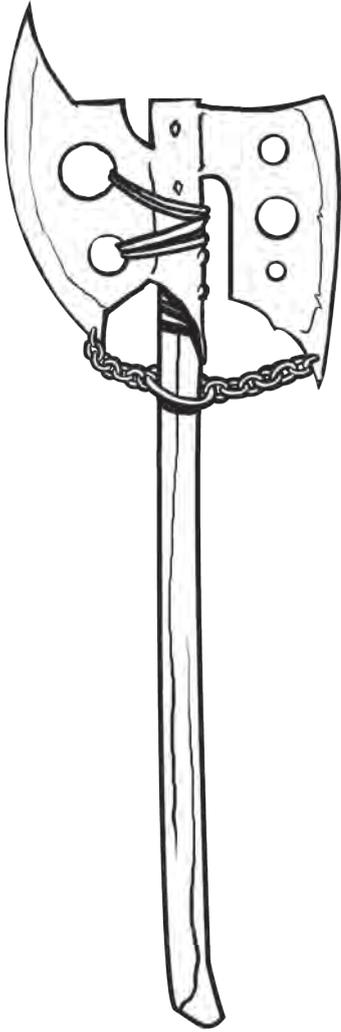
Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph





Sulfur, dirigeante de la Cohorte de l'Ordre Absolu (Nerolazarevskaya)

Majeure – Puissance 4 (330 points)

Épieu en airain

Style : Une manipulatrice rigide et sans aucun humour. Elle aime semer la zizanie chez ses adversaires et ne rechigne pas à user de violence. Elle ne se salit pas les mains elle-même sauf si c'est vraiment nécessaire, surtout si c'est pour faire un exemple.

Aspects : Discours haineux, Discipline et organisation, Lois et règlements

vorozions, Négociateur, Rouages douteux de la politique hégémonique

Pouvoirs : Aspect critique (plusieurs), DSI (Flammes), Embrasement, Folie, Perce-armure, Régénération

Limitations : Restriction vestimentaire (vêtement stricts et ternes, mais de grande qualité), Désir maximum (Plaisir)

Motivation majeure : Entretenir la haine de ce qui est différent

~ Porteur actuel : maître Ocris Cerdinit

Ocris Cerdinit est un chirurgien de renom de Nerolazarevskaya qui compte parmi sa clientèle quelques conseillers du cœur de l'Hégémone et leurs familles. Il est aussi membre du directoire d'une guilde d'importation d'épices qui lui garantit de très bons revenus.

Maître Cerdinit est l'auteur d'études anatomiques et ethnographiques visant à mettre en lumière l'existence d'un « peuple vorozion originel ». Il s'agit de descendants directs de la nation des Gorns dont les soi-disant-historiens dérigions ont toujours minimisé l'importance historique. Il défend l'idée que ces « Vorhn » sont une race supérieure qui devrait constituer le corps dirigeant de la nation. Depuis qu'il est à la tête de la Cohorte de l'Ordre Absolu au côté de Sulfur, Cerdinit a eu l'occasion de radicaliser encore plus sa théorie sur les Vorhns. Il participe avec d'autres penseurs de l'Ordre nouveau à la rédaction du « Manifeste des castes hégémoniques ».

Acidtears, dirigeante de la Cohorte de la Tempête Purificatrice (Durville)

Majeure – Puissance 3 (220 points)

Cimeterre en acier

Style : haute en couleur et sanguine. Elle mène par l'exemple et déteste rester en arrière lors des combats. Elle adore être entouré d'admirateurs et de sbires prêts à se mettre en quatre pour lui plaire.

Aspects : Attirer l'attention, Charge brutale, Combat acrobatique, Séduction

Pouvoirs : DSM (Acide), Peur, Poison, Téléportation de combat

Limitations : Désir exacerbé (Pouvoir), Désir minimum (Violence)

Motivation majeure : une Nation batranobane pure et suprême

~ Porteur actuel : Muéjin an Tijrit

Muéjin est un jeune cavalier volant à la beauté androgyne. Il est au service des ab'al Usansag, une puissante famille Bathras qui fut dépossédée de la bague Vuhraq quelques années avant la guerre civile. Les ab'al Usansag sont intimement liés à la Tempête Purificatrice qu'ils soutiennent financièrement.

Muéjin et Arnin ab'al Usansag, le jeune chef de famille, ont grandi ensemble et se considèrent comme des frères. Ils partagent tous les deux les convictions d'Acidtears et veulent profiter de la guerre civile pour promouvoir leur idéal d'une Nation progressiste et entièrement nettoyée des impurs.

Silentbleed, dirigeant de la Cohorte de la Tradition Séculaire (Shareot)

Majeure – Puissance 5 (540 points)

Poignard en airain

Style : Une des entités les plus haineuses, racistes et misogynes qui soit. Il ne sait rien faire simplement ou rapidement mais il est très doué pour atteindre ses objectifs par des moyens détournés.

Aspects : Imaginer des plans compliqués et machiavéliques, Paroles humiliantes, Percevoir les faiblesses

Pouvoirs : Aura d'invulnérabilité, Aura de haine (voir ci-contre), Décépitude, Douleur, Vieillesse

Limitations : Porteur lobotomisé (voir ci-dessous)

Motivation unique : Haïr les faibles, les impurs et les femmes

Autrefois Silentbleed était une Arme-majeure « normale ». Il se nourrissait des expériences de son Porteur, gagnait en puissance petit à petit et craignait l'isolement. Mais ça c'était avant la guerre des cendres. On ne sait pas ce qui s'est passé à l'époque mais maintenant Silentbleed est une Arme à la puissance figée, presque une Arme-mineure, si ce n'est son degré de puissance et sa personnalité très envahissante.

Silentbleed irradie un concentré de haine qui submerge l'esprit de son Porteur et le réduit presque à néant. D'après les membres les plus bavards de la cohorte, les Porteurs de Silentbleed ne sont guère plus que des marionnettes et l'Arme se nourrirait en fait de la haine des gens qui l'entourent. Il paraîtrait aussi que tout non batranoban, ou toute femme, qui tenterait de s'emparer de Silentbleed mourrait instantanément, consumé par la haine de l'Arme.

AURA DE HAINE

La motivation de Silentbleed influence tout humain non-Porteur qui se trouve à moins de dix mètres de lui. Appliquez les règles de tension comme si l'humain était le Porteur d'une Arme-mineure ayant la motivation Haïr les faibles, les impurs et les femmes à 2.

Cet effet est permanent et Silentbleed ne peut pas le suspendre.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°41 - 23 OCTOBRE 2014

On approche du début novembre, ce qui veut dire Toussaint, fête des morts, Halloween et toutes ces sortes de choses. On passe aussi à l'heure d'hiver, mais ça n'a rien à voir avec le schmilblick.

L'année dernière pour Halloween on vous a offert toute une collection d'épices, c'est pas du trick-or-treat de pigeonneau ça ! (*)

Cette année, comme j'écoute un best off de Bauhaus en boucle, ça va avoir des conséquences. Résultat, que diriez-vous de découvrir ce que signifie « faire la fête avec les morts », quand on vit sur Tanāphis ?

Attention, aujourd'hui on parle Eros & Thanatos. Si vous étiez là pour les éviscérations et les cassages de crânes vous allez être déçus. Enfin, si le seul fluide corporel qui a vos faveurs est la sang je ne dirais qu'une chose : fuyez !

(*) Chagar enchaîné n°15, du 23 octobre 2013

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 et Le Grümph



L'EXTASE COUPABLE

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

« Toi qui hésite, viens t'asseoir devant un feu froid comme la nuit mais beau comme les lunes. Viens goûter notre vin amer et caresser nos chairs gelées. Passe la nuit avec nous, trinque devant le néant et ris lui au nez. Demain tu te sentiras vivant comme jamais. »

Présentation

L'extase coupable est le nom d'une caravane de prostitués qui hante les routes de continent depuis une petite éternité. Elle est dirigée par trois Armes-Dieux du Plaisir infini, nommées Septicgrin, Zalowac et Ombrage. La troupe compte entre trente et quarante membres, dont une vingtaine de prostitués de deux sexes. Tous ont l'air extrêmement maladif mais exsudent une sensualité malsaine et fascinante.

Même si beaucoup affirment que ce n'est qu'une légende, un fantôme humide de dérigion camé, l'extase coupable existe bel et bien. Ceux qui y ont passé une nuit hésitent pourtant à l'avouer, de peur de devoir donner des détails embarrassants.

L'extase coupable ne reste jamais plus de six nuits au même endroit. On peut trouver la troupe dans un lieu discret à une heure de marche d'une agglomération, à une croisée de chemins, ou non-loin d'un relais mal famé. Jamais la caravane n'entre dans une ville ou ne s'affiche dans un endroit trop fréquenté. Le secret et le frisson de l'interdit entourent toujours le lieu où elle s'installe.

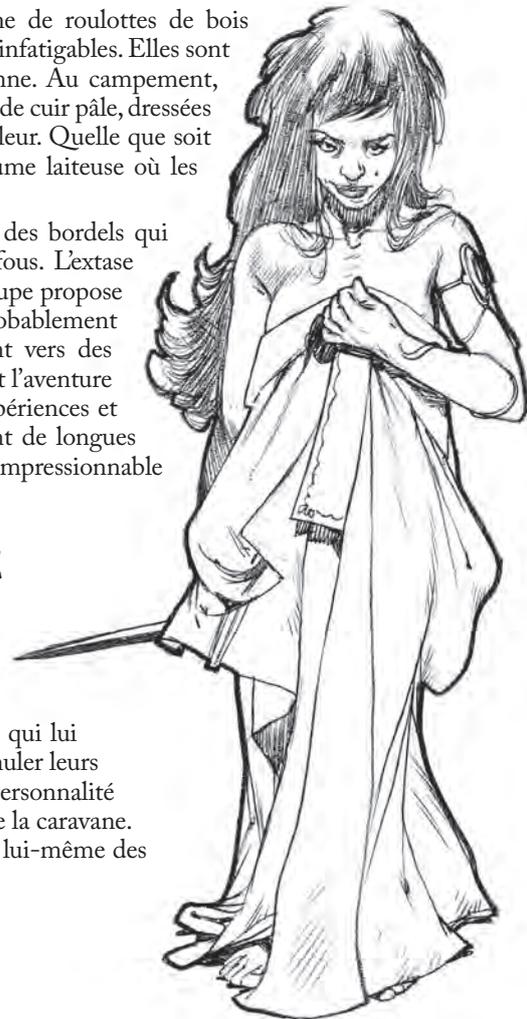
La caravane est constituée d'une douzaine de roulottes de bois blanchâtre tirées par des polacs maladifs mais infatigables. Elles sont décorées d'ossements et de bijoux d'obsidienne. Au campement, les roulottes soutiennent des tentes de tissu et de cuir pâle, dressées autour d'un grand feu qui n'émet aucune chaleur. Quelle que soit la saison le camp est entouré d'une fine brume laiteuse où les ombres semblent s'animer d'une vie propre.

Dans les rues chaudes de Pôle on trouve des bordels qui prétendent satisfaire les fantasmes les plus fous. L'extase coupable fait les choses différemment. La troupe propose à ses clients de vivre des choses qu'ils n'ont probablement jamais fantasmées, mais qui les entraîneront vers des sommets de plaisir coupable. Ceux qui tentent l'aventure reviennent profondément secoués par ces expériences et gardent des séquelles psychologiques pendant de longues semaines. Il arrive même qu'un client trop impressionnable bascule dans la folie.

LES HABITANTS DE LA CARAVANE

Septicgrin –Casse-tête tribal en pierre d'Œphis - Personnalité masculine

Septicgrin dirige le trio d'Armes de l'extase coupable. Elle dispose d'un pouvoir exotique qui lui permet d'influencer les morts-vivants et d'annuler leurs pulsions haineuses. Il leur rend ainsi une personnalité presque humaine, tant qu'ils restent au sein de la caravane. Malgré cela Septicgrin est incapable de créer lui-même des morts-vivants.



Maître Sati, vous ne devinez jamais qui il est ! (rumeurs et ragots)

- Il a été esclave de plaisir à Pôle du temps des elfes. Leur magie l'a rendu immortel.
- Il repousse la mort, nuit après nuit, grâce à une décoction nécessitant plusieurs fluides vitaux.
- C'est un elfe capturé et métamorphosé par son Arme. Elle le contrôle et le prostitue pour se venger de l'âge des elfes.
- C'est un très vieux Bathras, qui a découvert un épice d'immortalité et ne veut pas le partager.
- C'est une illusion et le Porteur de Septicgrin est un squelette animé.
- C'est un mort-éveillé qui fut l'amant du premier empereur dérigion... et du onzième aussi.
- Quand Septicgrin change de Porteur, celui-ci est écorché vif et revêt ensuite la peau du tout premier Porteur de l'Arme.
- C'est un fusionné aux personnalités multiple. Les trois Armes de la troupe sont des projections de l'esprit de Sati dans des armes normales.
- C'est un monstre qui a le pouvoir de faire ressentir à son Arme les sensations de tous ceux qui couchent avec les gens de la caravane.
- C'est un raton-laveur sodomite.

BONNE FÊTE DES MORTS !

Dans les feux d'Hélès, la croyance populaire veut qu'un garçon ou une fille ayant atteint la puberté, mais mort sans avoir eu de relations sexuelles, est voué au néant. Ce lien particulier, manquant au défunt, le condamnerait à coup sûr à quitter le cycle de réincarnation.

Pour cette raison, lorsqu'un adolescent meurt sans avoir eu d'amant, la famille doit procéder aux « fiançailles noires ». Dans le plus grand secret, on fait appel à quelqu'un pour... corriger le petit oubli du mort.

Dans les villages de l'intérieur des terres, il y a souvent un vieux ou une vieille qui se charge de la besogne pour quelques piécettes ou un poulet, et qui a la réputation de ne pas trop se vanter par la suite.

Sur la côte, où l'occupant batranoban est plus regardant sur les traditions autochtones inconvenantes, on fait les choses encore plus discrètement. Ainsi, les baladins, vagabonds et colporteurs font parfois aussi office de fiancés noirs à louer. Si aucun « professionnel » n'est disponible, la famille peut essayer de résoudre son problème en payant un étranger de passage - qui sera de toute façon parti le lendemain - ou mieux encore, en le piégeant. Ainsi, après une soirée très arrosée et quelques épices, il n'est pas rare que le pigeon se réveille avec des souvenirs un peu flous de sa soirée de la veille ; en particulier concernant cette gueuse, si chaude et aguichante au bouge, qui lui a paru un peu fraîche et distante au lit ...

Un coup d'un soir, qu'il disait.

~ Porteur actuel – Maître Sati

Maître Sati est le maître de cérémonies de l'extase coupable depuis des siècles. C'est un dandy dont la peau grise et granuleuse n'arrive pas à émousser la beauté d'ange déchu. Sa garde robe est un mélange de vêtements dérigions et batranobans de grande qualité mais à l'étoffe élimée.

Le mystère plane sur ses origines et les causes de sa longévité. Il a vécu parmi les peuples du fleuve, comme l'attestent ses nombreux tatouages colorés, mais tout le reste est incertain. Il entretient méticuleusement son aura de secret en multipliant les histoires contradictoires.

Quand un client ou une cliente est à son goût, maître Sati propose ses services pour la nuit. Il le fait aussi quand il souhaite obtenir une faveur, soit pour le bien de la caravane ou pour obéir aux ordres de Septicgrin.

Zalowac – Dague en os – personnalité féminine

Zalowac est la maîtresse des plaisirs de la troupe. Elle organise les spectacles et encadre les prostitués par l'intermédiaire de sa Porteuse. Elle confère à ses Porteurs des capacités sexuelles qui dépassent l'entendement et s'aventurent dans le domaine de l'effroyablement bizarre.

~ Porteuse actuelle –Zalowac

Vrimhild est une grande piorade aux très longs cheveux blonds et aux yeux brillant comme des émeraudes. Elle est famélique au point ne n'avoir que la peau sur les os ; réellement. Elle serait d'ailleurs morte sans les pouvoirs de son Arme. Vrimhild est la prostituée vedette de l'extase coupable. Malgré sa maigreur extrême elle exerce une fascination viscérale sur tous ceux qui la regarde. Elle ne passe la nuit qu'avec les amants les plus endurants, ses talents pouvant rendre fou les plus faibles, voire même les tuer.

Ombrage – Épée courte en obsidienne – personnalité féminine

Ombrage est la plus discrète des trois Armes de l'extase coupable. C'est essentiellement une voyeuse perverse dont les pouvoirs d'illusions et de brumes servent à protéger la caravane mais aussi à créer l'ambiance très particulièrement des campements.

~ Porteur actuel – Gustan Trichebaiser

Guстан est l'intendant de la troupe. Il est très doué pour accommoder de mauvais vins avec des plantes et des épices simples pour leur donner une saveur remarquable, amplifiée ensuite par les pouvoirs de son Arme. Guстан est également un poète maudit, que ses vers trop malsains ont poussé à fuir Pôle. L'extase coupable lui fournit un flot intarissable d'inspiration et sa roulotte regorge de poèmes qui arracheraient des frissons aux lecteurs les plus blasés. Il en fait parfois lecture lors des soirées, quand le public lui semble réceptif.

Ghoul – prostituée monstrueuse

À part Vrimhild, Ghoul est la seule prostituée vivante de la caravane. Lors des soirées, tout ce que les gens voient d'elle est un visage féminin respirant l'innocence, et deux yeux d'une lubricité absolue. Elle est toujours enveloppée dans un grand manteau fait de peaux humaines. Seuls ceux qui passent la nuit avec elle savent ce qui se cache sous son vêtement, pourtant ils ne consument de l'expérience qu'un magma de souvenirs à la fois cauchemardesques et orgasmiques. Ils seraient prêts à tuer pour recommencer mais l'idée d'approcher à nouveau de Ghoul les emplit d'effroi.

Le personnel

Une quinzaine de personnes dans la caravane ne monnaient pas leurs charmes mais s'occupent de l'essentiel des autres activités nécessaires au bon fonctionnement de la troupe. Ce sont tous des gens relativement jeunes à l'aspect fatigué et aux yeux fiévreux. Pour rien au monde ils ne voudraient quitter la caravane, et la plupart d'entre eux rêve de rejoindre un jour les rangs des prostitués ou de devenir le Porteur d'une des Armes.

Les prostitués

Les hommes et femmes qui se prostituent pour l'extase coupable sont tous des morts-vivants. Les pouvoirs de Septicgrin les dotent d'une personnalité plus étouffée et pacifique que ce que l'on attendrait d'une telle créature, ce qui leur permet d'interagir avec leurs clients sans les dévorer. Selon les jours, et la manière hasardeuse dont fonctionnent les pouvoirs d'Ombrage, ils ont juste un aspect maladif et froid ou apparaissent dans toute leur gloire putrescente. L'ambiance particulière du campement leur permet de conserver une aura de séduction intense quelques soient les circonstances.

UNE NUIT INOUBLIABLE

L'expérience vécue par le client, ainsi que ses conséquences, dépendent du mois. Les lunes ont une influence forte sur ce qui se passe dans la caravane.

Mois du bonheur

Ces nuits-là, les prostitués semblent presque humains. Certes leur peau est froide, mais on pourrait les croire vivants. L'ambiance au camp est à la mélancolie et on discute à voix basse. Les ébats font remonter les souvenirs d'anciennes romances et ravivent les regrets amoureux. Les clients repartent avec les larmes aux yeux, un goût amer dans la bouche et la certitude que le bonheur ne se partage pas avec les morts.

Mois des conquêtes

Pendant ces soirées peu de paroles intelligibles sont prononcées. Le sexe prend le pas sur tout le reste et la retenue n'est pas de mise. Les étreintes sont brutales à l'extrême, les morts semblant constamment sur le point de retrouver leurs instincts cannibales. Ces nuits-là, Ghoul reste enfermée dans sa roulotte. Les seules personnes autorisées à la rejoindre sont ceux qui souhaitent se suicider dans une débauche de sexe et de violence.

Mois des croisades

Pendant ces soirées, l'ambiance est plus à la discussion qu'à l'orgie. On récite des poèmes morbides et on disserte sur l'amour et la mort. Pendant leurs ébats, clients et prostitués ont des discussions troublantes. Il s'y déroule de subtils jeux de domination verbale où chacun tente d'arracher des secrets gênants à son partenaire. Les clients ont alors l'occasion d'exprimer les horreurs qui hantent leurs pensées. En retour, les morts-vivants leur font des révélations aussi belles que sinistres sur la vie, le Néant et la mort.

Mois de la désolation

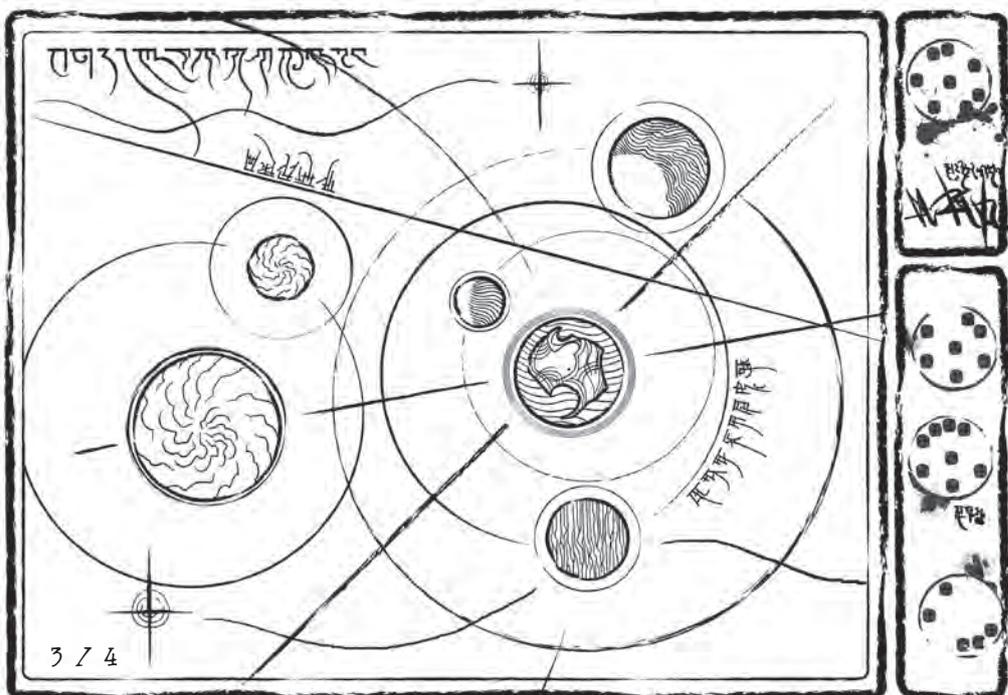
Les nuits de la désolation sont toujours le théâtre d'excès sanglants. Les clients sont encouragés à offrir leur sang aux prostitués, dont l'aspect putride est alors pleinement révélé. En échange de cette offrande les étreintes deviennent plus bestiales et malsaines qu'à l'accoutumée, mais sans violence excessive. C'est aussi pendant ces soirées que ceux qui veulent rejoindre les rangs des prostitués sont offerts en sacrifice à Septicgrin.

Mois de la guerre

Ces nuits-là, le sexe devient exclusivement une affaire de domination, une lutte de pouvoir festive mais dérangeante. Maître Sati est particulièrement en verve ces jours-là cherchant à convaincre les clients les plus intéressants de rejoindre le personnel de la troupe avant, un jour, de se prostituer à leur tour.

Mois du repos

On ne rencontre jamais l'extase coupable pendant un mois du Repos.



Mois des séparations

Pendant ce mois les soirées sont torrides, chargées d'expérimentations sensuelles oscillant entre le sordide et le sublime. Les prostitués rivalisent d'efforts pour attirer l'attention de Vrimhild et Zalowac. Ces nuits-là, si un client réussit à impressionner maître Sati ou Vrimhild, il repartira avec un cadeau répondant à son désir le plus inavouable. Il n'est pas rare que des clients meurent ou deviennent fous en essayant de se distinguer.

Mois de la tristesse

Ces soirées sont toujours lentes et chargées de spleen. C'est l'occasion pour les clients de boire un vin visqueux au goût de cendres. Cette boisson leur fait ressentir le même plaisir glacial que celui qu'éprouvent les morts-vivants. C'est pendant ces nuits, que les prostitués fatigués de leur séjour parmi les vivants choisissent leur dernier partenaire, qui aura la charge de leur donner enfin la mort après une ultime étreinte.

UTILISER L'EXTASE COUPABLE

Ambiance

Vous pouvez installer l'extase coupable à côté d'une agglomération où se déroule votre scénario, pour ajouter une dose d'érotisme malsain. Le campement de la caravane pourrait alors devenir un lieu de rencontre récurrent entre Porteurs et PNJs, voire même jouer un rôle actif dans le déroulement de l'aventure, surtout si les Porteurs s'attirent les bonnes grâces des dirigeants de la caravane.

En plus, les Armes seront sûrement ravies de voir leurs Porteurs faire de nouvelles expériences déviantes.

La présence de l'extase coupable peut complètement chambouler l'ambiance et le train-train d'un village ou d'un petit bourg. C'est l'occasion de prendre vos joueurs à contre-pieds en les plongeant dans une atmosphère décalée. Ce sera particulièrement efficace si cela arrive dans un lieu que les joueurs connaissent déjà.

Employeur

Quand des Armes-Dieux visitent l'extase coupable, Septicgrin profite souvent de l'occasion pour obtenir des faveurs en échange de ses prestations. Étrangement pour une Armes vivant recluse dans une troupe de baladins, Septicgrin a très souvent des boulots à proposer à ses visiteurs : espionnage, assassinat, vol en tout genre et autres joyusetés rarement honnêtes.

Une soirée de l'extase coupable peut aussi être un lieu « sympathique » pour rencontrer un nouvel employeur. L'ambiance particulière qui y règne peut pousser un client à demander l'aide des Porteurs pour résoudre un problème qui pèse sur sa conscience. Probablement quelque chose d'inavouable et de sinistre.

Les effets d'une nuit d'extase coupable.

Après une nuit de débauche avec les prostitués de l'extase coupable un personnage efface 8 cases de tension. En fonction du mois courant il y a des effets supplémentaires. Les modifications de désirs et les failles gagnées pendant la nuit disparaissent au bout de deux mois.

Bonheur : gain de la faille « rêverie mélancolique » à 3.

Conquêtes : si le désir de Violence du personnage est inférieur à 4, il passe à 4.

Croisades : gain de la faille « perdu dans des pensées sinistres » à 3.

Désolation : gain de la faille « regard de fou sanguinaire » à 3.

Guerre : si le désir de Pouvoir du personnage est inférieur à 4, il passe à 4.

Séparations : si le désir de Plaisir du personnage est inférieur à 4, il passe à 4.

Tristesse : si le désir de Plaisir du personnage est supérieur à 1, il passe à 1.

Passer la nuit avec une des figures de la caravane a des effets supplémentaires

Maître Sati : récupération de tous les points de tension ; gain de 3 points de faiblesse ; gain de la faille « hallucinations érotiques » à 3.

Vrimhild : récupération de tous les points de tension ; gain de la faille « apparence malsaine » à 3. Pendant un mois le personnage gagne l'aspect « Amant extraordinaire » à 3.

Ghoul : gain de 6 points de faiblesse et de la faille « cauchemars indicibles » à 3. Pendant un mois les gains de tension liées à la peur sont minorés de 5 points.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

NO42 - 5 NOVEMBRE 2014

Voici la suite de notre série sur les noblesses de Tanaphis. Cet article se penche sur les nordhs, la noblesse étrange et souvent incomprise du nord piorad. Je vous propose surtout ici un examen des origines de cette noblesse, et des raisons qui justifèrent son existence.

Le prochain et dernier chagar consacré aux noblesses tanaphéennes suivra bientôt, et il concernera les familles Bathras.

LA NOBLESSE DU NORD

« Ce n'est ni une noblesse véritable ni une caste de belles et bonnes familles. Ce ne sont pas des partenaires d'affaire dignes de confiance. Ils ressemblent à des loups, des bêtes assises en rond, jaugeant le monde pour estimer entre eux la valeur des proies. Ils sont sûrement mieux brossés et nourris que les fauves efflanqués qui les servent, mais ils restent des bêtes, que rien ne nous oblige à appeler "nobles". Rien, si ce n'est la peur, peut-être... »

LES PÈRES DE NOS PÈRES ...

À leur arrivée sur le continent, les Piorads étaient organisés en tribus, en groupes militaires menés par les meilleurs guerriers ou les meneurs les plus rusés. C'était une structure instable, difficile à tenir, qui provoquait souvent des heurts entre les Piorads eux-mêmes. Mais c'était une structure idéale pour ce temps de guerre et de conquêtes.

En venant dans le Nord, les Piorads s'installèrent dans des villages et de petits bourgs, envahissant les vallées, construisant de toutes pièces une société nouvelle. C'était l'occasion pour eux de changer de mode de vie, d'abandonner la guerre. Mais trois éléments se mirent en travers de cet espoir. Le premier obstacle, évident, c'étaient les Armes-Dieux. Elles avaient adopté les Piorads, s'étaient passionné pour eux, pour leur violence et leur amour du combat. Découvrir qu'ils aspiraient à la paix était une déception inacceptable. Le second obstacle, moins connu, fut les combats contre les peuples locaux. Si beaucoup l'ont oublié, le Nord n'était pas vide à l'arrivée des Piorads. En s'installant, ils assimilèrent une grande partie de ces peuples. L'essentiel des autres fuirent vers le sud ; bien-sûr la légende parle de massacres immenses et de royaumes entiers passés au fil de l'épée. Mais ce n'est que cela, de la légende. En réalité, cet apport de sang neuf est certainement ce qui permit aux Piorads de s'installer, d'évoluer et de survivre.

Le dernier obstacle – le plus décisif – fut la guerre contre les Thunks. Dès les premières rencontres, il fut évident que les deux peuples ne cohabiteraient pas. La liberté des Thunks, leur organisation anarchique et leur refus de toute obligation à long terme, étaient autant d'obstacles entre eux et les nouveaux venus. La guerre qui s'ensuivit, et qui dure encore aujourd'hui, fut la dernière pierre à l'édification de la société piorade. Une société influencée par le bellicisme des Armes, les combats incessants contre les résistances alwegs et thunks, et rendue active et changeante par les métissages avec les alwegs assimilés. Le combat resta une valeur positive, et résoudre les problèmes par la violence une solution correcte, souvent souhaitable. Les législations restèrent brutales, parfois simplistes, semblables à des règlements de loi martiale.

Dans cette société, le pouvoir était toujours à prendre. La richesse, le contrôle, les honneurs, tout était toujours à portée pour un guerrier d'exception, une troupe décidée ou un meneur retors. Les chefs de village changeaient donc souvent, parfois par les luttes internes, parfois par les combats avec un village voisin, parfois enfin par la politique des grands royaumes. En effet, si l'agitation des villages interdit l'installation d'une aristocratie durable, la mise en place des grands royaumes a permis l'instauration des grandes dynasties. Et même dans ce cas, ces grandes familles ne parviennent à survivre qu'un temps, se reposant sur l'inertie de royaumes étendus et les forces militaires loyales ; jusqu'à ce que l'inertie penche vers un autre prétendant, ou qu'un serviteur se révèle plus ambitieux que fidèle.

UNE ARISTOCRATIE NÉCESSAIRE ?

On vient de voir que le mode de vie et l'organisation des terres piorades empêchent l'émergence d'une noblesse féodale, héréditaire, qui confisquerait le pouvoir à long terme. Cette absence n'a jamais empêché les terres piorades de se trouver des leaders, mais au fil du temps, elle a tout de même ralenti l'évolution de la société, en favorisant le statu quo pour compenser l'instabilité des institutions. Puis, entraîné par la marche du monde, par les richesses venues du Sud, par les débuts du commerce avec les Batranobans, un embryon d'aristocratie est né.

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



Bien sûr, ce n'était pas une noblesse digne de ce nom, ni même une structure d'alliances stables. Non, il s'agissait davantage d'une bourgeoisie discrète, tirant des bénéfices grandissants de la hausse de la richesse du Nord. La richesse dont nous parlons fut bien évidemment l'objet d'échanges plus violents, et provoqua des violences à diverses échelles. Des embuscades frappèrent les expéditions de retour du Sud. Des combats éclatèrent entre les villages bénéficiant de ces richesses et leurs voisins moins chanceux. De véritables guerres eurent même lieu entre les grands bourgs, pour s'approprier une route intéressante, un contrat juteux, ou pour prendre au seigneur voisin un village en pleine croissance. Mais tous ces nouveaux combats suivaient les vieilles règles ; rien de bien nouveau, ni de bien grave.

REPÈRES TEMPORELS

Le texte ci-contre ne donne pas de dates précises, car les événements décrits ne suivent pas un calendrier brutal et net, mais concernent plutôt des évolutions progressives. Voici quelques repères sur les périodes concernées.

Pour rappel, les Piorads débarquent sur Tanæphis circa 300 aN et partent vers le Nord peu avant 100 aN.

L'aristocratie bourgeoise apparaît à partir de 390 dN après la construction de la chaîne des forts, mais reste discrète, presque anecdotique. Elle commence à se structurer après la fin de la grande guerre contre les Thunks en 450 dN, puis étend sa richesse et son influence jusqu'à être repérée par ses ennemis.

Les premières écoles nordhes naissent autour de 600 dN, et les premières familles se forment peu à peu. En 710, quand les attaques reprennent sur la chaîne des forts, les officiers nordhes combattent côte à côte et cimentent les alliances à venir.

A ce moment-là, les aristocrates ont disparu du Nord. Il reste bien-sûr des marchands et des intrigants, de riches salopards et quelques politiciens uniquement intéressés par l'argent, mais pas suffisamment pour mettre en danger les grands principes du Nord.

Il faudra attendre le dernier siècle du premier millénaire pour que les nordhs soient présents dans le Nord tout entier. Aujourd'hui, ils s'opposent et s'allient, font face aux menaces communes, puis se déchirent pour démontrer la supériorité de leurs écoles, de leurs techniques et de leurs tactiques.

L'aristocratie naissante, elle, procéda autrement. Elle apprit, souvent au contact des Dérigions et des Bathras, à s'enrichir l'air de rien. Elle apprit à augmenter son influence, à répartir ses gains, et à manipuler son argent sans l'étaler. Doucement, ces nouveaux riches apprirent comment le rester, puis comment augmenter les bénéfices. Ils travaillèrent aussi à construire leurs réseaux, s'entraîdant à chaque fois que c'était possible – c'est-à-dire aussi longtemps que les bénéfices de l'un ne menaçaient pas ceux de l'autre. Ils apprirent aussi à tondre le petit peuple – soldats communs, glaiseux et artisans – tout en arrosant assez les élites pour qu'elles ne deviennent ni envieuses ni trop curieuses. Doucement, une véritable bourgeoisie se mettait en place, changeant l'équilibre des forces en se creusant la meilleure place.

Tout cela était déjà arrivé sur Tanæphis, et même si les circonstances étaient différentes ici, le résultat n'avait rien d'original. Partout ailleurs, les nobles ou les groupes dominant essoraient leurs propriétés, en terres, en cultures ou en hommes, pour vivre le mieux possible grâce au travail des autres. Ce n'était pas le genre de choses qui pouvaient choquer un observateur attentif, surtout pas une Arme habituée à ce genre de spectacle. Non, ce qui gêna les observateurs du Nord, ce furent les premiers signes de stabilisation et de calme.

L'émergence de cette aristocratie bourgeoise provenait toute entière du commerce et de l'exploitation raisonnée des bénéfices du Nord. Peu à peu, elle tendait vers une pacification, même relative, des terres piorades. Et ça, certains n'était pas prêt à l'accepter.

L'ORIGINE DES NORDHS

On raconte que les premières écoles de combat nordhes apparurent dans les terres frontalières entre les royaumes de Rockford et Byrd. Elles furent fondées par des vétérans, de vieux guerriers retirés des affaires et souhaitant passer leur savoir aux plus jeunes. D'autres prétendent que c'était un moyen pour les rois du Nord d'attirer les fortes têtes et de les former avant de les lancer sur les Thunks. Le but caché de la manoeuvre était alors de sacrifier les guerriers les plus excités avant qu'ils ne menacent les familles installées. Un dernier point de vue prétend que ce furent des pillards des Marches qui fondèrent les premières écoles, en s'inspirant des écoles d'escrime de Pôle.

En réalité, l'apparition des écoles – puis presque aussitôt des premières familles nordhes – fut un travail collectif des royaumes, des Armes-dieux, et des vieilles franges traditionalistes. Leur but commun était de tuer dans l'oeuf cette bourgeoisie avide, qui prétendait changeait le mode de vie des nordiques. Les écoles aidèrent à créer les nordhs de trois façons.

Pour commencer, elles remirent en avant un idéal guerrier au sein de la société piorade. Au fil des siècles, le combat était resté un élément majeur et une valeur sûre, mais il s'était aussi affadi. Empesé de traditions et d'habitudes, il avait perdu son caractère glorieux, presque romantique, pour n'être souvent qu'un outil comme un autre. Les écoles ramenèrent sur le devant de la scène de vieilles techniques de combat, mais en firent aussi émerger de nouvelles, ramenées des quatre coins du continent.

Ensuite, les écoles favorisèrent les communications entre guerriers. Là où trop souvent on ne discutait qu'à coup de baffes à l'occasion d'une bataille ou d'une autre, on échangea des anecdotes, des histoires, et finalement, des tableaux de victoire et d'honneurs.

Les conteurs et chanteurs trouvèrent là une source inépuisable de nouvelles histoires, et on se mit à célébrer les héros du jour, les combattants bien vivants plutôt que les héros anciens ou les morts glorieuses du passé.

Enfin, ces communications permirent à de véritables réseaux nordhs de se former. D'une école à l'autre, on rivalisa, bien sûr, mais on échangea aussi techniques, professeur ou élèves doués. Peu à peu, les élèves accédant à des postes de pouvoirs, on se mit à cultiver les faveurs et les amitiés autant que les rivalités et les rancœurs.

En quelques générations, la jeune noblesse nordhe était formée. A mesure qu'elle s'élevait, elle brisa les intérêts et les projets des aristocrates d'argent. La société piorade redevint plus agressive, plus brutale, et de nombreux combats, apaisés jusque-là, reprurent. Pour certains, ce fut un âge noir, qui vit la richesse décroître dans le Nord, mais pour d'autre, c'était la parfaite réussite d'un plan bien réalisé.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MYTHES & LÉGENDES PIORADES

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

N°43 - 19 NOVEMBRE 2014

Ce texte est le paragraphe par défaut, à remplacer par l'éditorial du chagar en cours. Il est là au cas où nous aurions un moment d'oubli, un gros manque d'inspiration, ou une monumentale crise de flemme.

Message à l'équipe Bloodlust Métal : si vous lisez ceci dans un chagar publié, vous êtes de GROSSES feignasses !

Fin du paragraphe par défaut.

Les Piorads adorent se raconter des histoires, mais pour s'en apercevoir il faut visiter le Nord car les skaldes quittent rarement les royaumes. Les exploits guerriers sont l'un des sujets préférés des contes piorads mais il est aussi question de politique, d'histoires familiales, voire même de fables morales. Dans tous les cas, la violence, l'ironie et l'amertume sont des invitées fréquentes de ces histoires.

Il y a dans le Nord pas mal de Piorads qui savent écrire et qui maîtrisent l'alphabet blanc (Métal, page 156). Malgré cela il y a peu de traces écrites des légendes nordiques ; les Piorads préfèrent la tradition orale.

LE VIEIL HOMME DES TEMPÊTES

Depuis que les Piorads habitent le Nord, leurs légendes parlent du Vieil homme des tempêtes. Dans plusieurs contes sur la grande migration vers le Nord, les Piorads suivaient une tempête prophétique et ses éclairs rythmaient leur voyage. Il n'y a aucune référence à une telle tempête dans les histoires dess, ségiones ou rivers de cette époque. Il est donc très probable que cette tempête soit une métaphore poétique. Un vieux chant ségion évoque toutefois la destruction par les Piorads d'Anan-Ær, la grande ville vossinik mythique, et il y est question d'une abominable tempête de sang qui emporta le ksar vossinik et tous ses nobles.

Une chose semble sûre, si on veut croire les skaldes varniriens. Lorsque la migration piorade atteignit les rives de la mer de Guerl, les jarls furent accueillis par un vieil homme imposant, armé d'une grande lance entièrement faite de métal étincelant. Ils tinrent longuement conseil et c'est ce jour-là que fut fondé le premier royaume piorad.

Si vous êtes familier avec la légende du chagar enchaîné vous connaissez déjà une des histoires où le Vieil homme des tempêtes joue un rôle de premier plan. Il y en a quelques autres, mais la plupart du temps les skaldes parlent de lui comme de l'âme du Nord. Il est le sage-guerrier, le guide sans âge, qui vient parfois conseiller les rois et les jarls dans les moments importants. Il lui arrive aussi d'être le mentor de piorads ou d'Armes jouant un rôle majeur dans le destin du Nord. Mais dans d'autres histoires le Vieil homme des Tempêtes joue un rôle plus sinistre.

LE ROI PAR-DELA LE SEL

Un conte du Laurenay parle du jarl Bargašt-le-fécond qui régnait sur la jarlfarbänd de Val-marbré. Il était célèbre pour sa stature imposante, son rire tonitruant et sa descendance. A trente ans, il avait trente-deux fils et filles, nés de son épouse et de ses favorites. Peu de temps après son trentième anniversaire, il devint le Porteur d'une Arme-Dieu dont le conte ne révèle pas le nom. Bargašt abandonna alors son village et partit à l'aventure dans le sud. Sigur, son fils le plus fort prit le contrôle de la bänd avec l'aide de ses frères et sœurs. Malgré l'amertume laissée par le départ soudain du jarl, la vie continua et Val-marbré prospéra.

Vingt ans après, Sigur était encore jarl, secondé par ceux de sa fratrie qui n'étaient pas installés dans les bänds avoisinantes. Le jarl Sigur était ainsi à la tête d'une solide alliance de villages.

Un soir où les jarls de la région se réunissaient dans la maison commune de Val-marbré, on vit entrer un Piorad effrayant. Il dépassait de trois têtes le plus grand des yeux de braise présents et sa bouche était emplies de crocs dignes d'un chagar. Un silence pesant tomba quand l'assistance reconnut Bargašt. Après des années passées loin au sud, l'ancien jarl et son Arme avaient fusionné, donnant naissance à Bargašt-la-montagne.

Ce qui suivit est d'une grande tristesse. Le fusionné exigea de reprendre la tête de la bänd de Val-marbré et, comme son fils refusait de courber l'échine, il le trancha en deux d'un seul coup de hache. Face à sa puissance tous s'inclinèrent, à l'exception de deux de ses filles qui connurent le même sort que leur frère. Le règne de la Montagne venait de commencer.

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



LÉGENDES OU ACTUALITÉ ?

L'histoire de Bargast-la-montagne vous est présentée comme un conte piorad. Prise dans ce sens, elle s'est déroulée à l'époque de l'indépendance des territoires batranobans, en 602 dN. Pourtant cette histoire pourrait tout aussi bien servir de point de départ à une campagne intéressante. Il y a alors deux possibilités : jouer en 610, à l'époque du conte, ou considérer que cette histoire se déroule dans les années 1040 et que vos Porteurs habituels vont y être mêlés.

Les Porteurs sont à Val-marbré pendant les préparatifs de la migration et se lient à certains des enfants de Bargast. Les perspectives de conquêtes et de butin sont des plus motivantes. Ils assistent au combat entre Bargast-la-montagne et le Vieil homme, événement marquant pour toute Arme intéressée par la fusion.

C'est après cela que la campagne se lance vraiment, quand les Porteurs quittent le Nord avec l'ost des enfants de Bargast, ces derniers partant noyer leur amertume dans le sang des batranobans.

Comme nous manquons de place dans ce numéro, je vous propose de revenir prochainement sur le sujet, avec une idée de trame pour faire jouer la chevauchée des enfants de Bargast.

Mais il ne suffisait pas à Bargast-la-montagne d'être jarl de Val-marbré, il voulait être roi. Il aurait probablement pu défier le roi de Rockford, son suzerain direct, mais son regard était tourné vers la chaîne du sel. Dans l'année qui suivit il lança un grand projet : réunir les bānds lui étant inféodées, organiser une migration conquérante vers la Sorne et créer là un nouveau royaume piorad, dirigé par lui, le « Roi par-delà le sel ». Entre sa puissance et l'influence de ses descendants, Bargast-la-montagne parvint à susciter l'enthousiasme de nombreux Piorads du Laurenay. Bientôt, des milliers de familles piorads étaient prêtes à suivre le futur roi.

C'est alors que le Vieil homme des tempêtes lui rendit visite. Lors d'une soirée qui ressemblait fort à celle où le fusionné avait tué son fils, le Vieil homme s'avança dans la maison commune et apostropha Bargast. Il parla des traditions du Nord, des liens tissés entre les Piorads et leur pays. Il rappela que si la chevauchée, le pillage et la guerre étaient dans leurs cœurs à tous, les poussant à porter le fer chez les peuples plus faibles, le Nord toujours rappelait ses enfants. Il conseilla à Bargast-la-montagne d'abandonner son projet. S'il voulait dévaster la Nation, qu'il le fasse d'une façon digne d'un jarl piorad, en menant des expéditions de pillages, pas en déracinant tout un peuple du Nord.

Ils furent nombreux à être émus par les sages paroles du Vieil homme des tempêtes. Un vent de doute et de contestation souffla sur l'assistance. Bargast-la-montagne laissa éclater sa rage. Il défia le Vieil homme et s'élança vers lui en le couvrant d'insultes. Une tempête éclata alors dans la maison commune, balayant jarls et yeux de braises comme de simples enfants face à la colère de leur père. Au milieu de la pluie, du vent et des éclairs qui couraient le long des poutres, tous virent le Vieil homme des tempêtes et Bargast-la-montagne croiser le fer dans un déferlement de puissance. Les Armes-dieux présentes, portées par des Piorads puissants, des chefs ou des vétérans de cent pillages, prirent peur et poussèrent leurs Porteurs à fuir la maison commune avant que la tempête ne les emporte tous.

Lorsque le calme revint, la maison commune était en ruine. En son centre gisait le corps décapité de Bargast-la-montagne. Au loin le Vieil homme s'éloignait, emmenant avec lui la tête du fusionné vaincu. Cela marqua la fin du projet insensé du « roi par-delà le sel » mais l'histoire ne s'arrête pas là. Certains des enfants de Bargast-la-montagne, enragés par la mort de leur père, rassemblèrent tous les guerriers disposés à les suivre. Pour honorer sa mémoire et pour défier le Vieil homme des tempêtes, ils partirent vers la porte du sel, bien décidé à faire brûler la Sorne.

Cette chevauchée n'attira même pas l'attention du Vieil homme. Après-tout, elle était parfaitement respectueuse des traditions guerrières et pillardes du Nord. Pourtant une amertume profonde accompagnait les enfants de Bargast-la-montagne et cette expédition tourna à la catastrophe. Certes des villes sornes brûlèrent et de nombreux Batranobans périrent, mais de sinistres jalousies déchirèrent les rangs de l'ost et, au final, aucun de ces Piorads ne revit jamais le Nord.

Mais c'est qui ce vieux ?

Voyons voir, un être vieux de plus de mille ans, portant une lance fantastique, capable d'imposer sa volonté à des Piorads porteurs d'Armes et de trucidier toute sorte de créatures fantastiques...

Pas besoin d'être un grand sage pour comprendre qu'il s'agit d'un fusionné.

Pourtant quelques érudits civilisés, inquiets de l'existence d'une telle menace, se sont penchés sur tout ce qu'ils ont trouvé d'histoires évoquant le Vieil homme des tempêtes. Qu'ils soient Batranobans, Dérigions ou Vorozions tous sont tombés d'accord : quelque chose cloche dans l'histoire de ce soi-disant fusionné surpuissant.

Presque aucune histoire ne s'accorde sur son apparence, à part le fait qu'il ait l'air vieux. A moins qu'il puisse changer d'apparence cela est très suspect. De plus ces contes ont souvent des relents de propagande piorade. Ils brossent le portrait d'un peuple noble et doté de valeurs admirables. Quand on sait quelles brutes sanguinaires et stupides sont les pillards du Nord on a du mal à y croire. Maître Alicendre lui-même, l'érudit fusionné qui sait tant de choses, émet des doutes quant à l'identité et la nature du Vieil homme. D'ailleurs quand on y pense, si les Piorads avaient un protecteur aussi puissant cela fait longtemps qu'il aurait massacré tous les Thunks du continent pour que son peuple profite pleinement du Nord.

Non vraiment les érudits civilisés ont raison, ce Vieil homme des tempêtes est une histoire fumeuse qui sert juste à faire bander les petits Piorads.

Non mais, sérieusement ?

Le Vieil homme des tempêtes est un mystère. Un mystère très puissant qui veille sur le Nord. Une chose est sûre, il ne souhaite pas voir le mode de vie des piorads changer de manière trop flagrante.

Dans l'immédiat nous passerons sa nature exacte sous silence. Le plus simple est de considérer le Vieil homme des tempêtes comme un fusionné. Il ne se montre que rarement et toujours pour des affaires ayant un impact majeur sur les royaumes. Si vous voulez l'utiliser, faites-en un intervenant étrange, une sorte de Yoda sous stéroïdes, qui influence plus souvent qu'il n'agit. Bon, parfois il agit à grand coups de lance mais cela est rare. Pour faire une rapide analogie avec les mythes de notre monde, inspirez-vous d'Odin. Après tout, ce n'est pas comme si les Piorads n'étaient pas inspirés par les peuples nordiques.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

POUVOIRS D'ARMES-DIEUX : LA SÉLECTION DE NOËL

N°44 - 3 DÉCEMBRE 2014

À l'approche des fêtes de Noël, nous avons voulu faire un petit cadeau à nos joujoux préférés, les Armes-Dieux, et par extension à leurs gentils Porteurs.

Voici donc une sélection de pouvoirs plus ou moins étranges, décalés ou bourrins. De quoi donner le sourire aux brutes, aux malfaisants et aux psychopathes de tous poils.

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



Arme secondaire

Majeur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé
1 fois par scène

Tant que le pouvoir est maintenu, l'Arme-Dieu anime une arme se trouvant à moins de dix mètres d'elle et qui n'est pas tenue par quelqu'un. Cette arme flotte dans l'air et peut aider le Porteur en combat. Dans ce cas-là le personnage bénéficie d'un bonus de coopération de (Score -1) et son score de Menace est majoré de 1.

L'Arme peut utiliser l'arme secondaire pour porter une attaque indépendante sur une personne se trouvant à moins de dix mètres. Une telle action est mentalement stressante pour le Porteur, et il encaisse un point de tension. L'attaque est résolue en utilisant le score de pouvoir en guise de compétence. Si l'Arme veut activer des aspects sur cette action, cela coûte des points d'Effort au Porteur.

Augmentations :

- + 1 passe (1 qualité)

Anonymat

Majeur – Maintenu (15 minutes) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que le pouvoir est maintenu le visage du personnage est totalement indistinct. Les gens qui le croisent mais n'interagissent pas avec lui seront incapables de se souvenir de son apparence, de son peuple ou de son sexe.

Les personnes avec qui le Porteur interagit (combat, discussion, etc.) peuvent tenter un test d'Intrigant (2) pour se souvenir de détails le concernant. Un test réussi permet de retrouver un détail notable : peuple, sexe, âge, couleur des cheveux ou des vêtements, etc. Il est possible de se souvenir d'un détail de plus par tranche de 2 qualités. Si le total de qualités atteint 8 la personne se souvient normalement du Porteur.

Augmentations :

- Malus augmenté de (-1) (2 qualités – 2 fois)
- + 15 min (1 qualité)

Dégâts spéciaux : contre-attaque

Majeur – Instantané – Libre
2 fois par scène

Lorsque le Porteur subit des dégâts en corps-à-corps, il peut utiliser ce pouvoir pour infliger à l'attaquant une contre-attaque d'un type sélectionné dans la liste suivante : Acide, Choc, Électricité, Flamme ou Froid. Le type de dégât spécial est choisi à l'achat du pouvoir. La contre-attaque inflige (Score) points de dégâts.

Intangibilité

Supérieur – Maintenu (1 passe) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que ce pouvoir est maintenu le Porteur est intangible. Son corps et son équipement ont la consistance d'un gaz épais et visqueux. Les coups et les objets passent au travers du Porteur en ne rencontrant qu'une légère résistance et sans occasionner de dégât. Seule exception, les dégâts venant d'un pouvoir d'Arme-Dieu affecte normalement le Porteur.

Ce pouvoir ne permet pas au Porteur de traverser les murs. Dès que la surface rencontrée est plus grande que le corps du Porteur elle le retient, mais sans lui infliger de dégâts. Ce pouvoir permet donc d'amortir une chute.

À la fin de chaque passe où au moins un objet ou une attaque a traversé le Porteur, on ajoute un dé à l'exal.

Augmentations :

- + 1 passe (1 qualité)
- Ignorer les X premiers dés d'exal créés par l'effet de ce pouvoir (X qualités)

Légereté

Mineur – Instantané – Libre
2 fois par jour

Quand ce pouvoir est déclenché le Porteur et tout son équipement deviennent extraordinairement légers. L'effet dure toute une scène.

Tant que le Porteur est « allégé » il se déplace sans laisser de traces, ou très peu. Il marche sur de la neige ou des sables mouvants sans s'enfoncer, accompli des acrobaties improbables, et peut se faire lancer par un de ses camarades.

Le score du pouvoir s'ajoute à tout test où la légèreté du personnage est un avantage.

Marque du chasseur

Majeur – Maintenu (1 jour) – Non ciblé
2 fois par jour

Ce pouvoir permet au Porteur de marquer une cible à vue. Tant que le pouvoir est maintenu l'Arme sait dans quelle direction et environ à quelle distance se trouve la cible tant qu'elle est à moins de dix kilomètres.

Augmentations :

- + 1 jour (1 qualité)
- plus de limite de distance (5 qualités)
- une cible supplémentaire (2 qualités)

Portée accrue

Mineur – Instantané – Libre

Quand le pouvoir est acheté le joueur l'associe à un pouvoir disposant d'une portée. Chaque fois que le pouvoir associé est utilisé le Porteur peut activer la Portée accrue. La portée du pouvoir est alors multipliée par (score). La multiplication s'applique après les bonus de portée venant des augmentations.

Attention : l'utilisation de Portée accrue ajoute un dé à l'exal en plus de celui du pouvoir associé, comme tous les pouvoirs du même type.

Possession animale

Majeur – Maintenu (1 heure) – Ciblé
2 fois par jour – exotique

Ce pouvoir permet au Porteur de transférer sa conscience dans le corps d'un animal se trouvant à moins de dix mètres. Un animal docile ne résiste pas. Un animal féroce résiste avec son score haut ou une spécialité adaptée (férocité, obstination, sauvagerie, etc.). Si l'animal résiste à la possession il identifie instinctivement le Porteur et l'attaquera à la première occasion.

Tant que le pouvoir est maintenu le Porteur utilise le corps de l'animal comme si c'était le sien. Pendant ce temps le corps du Porteur est sous le contrôle de son Arme-Dieu.

Le Porteur fait ses tests en utilisant ses compétences normalement et dispose de tous ses aspects non physiques. Il dispose aussi d'aspects correspondant aux spécialisations et extra de l'animal, avec un score de 2.

Augmentations :

- + 1 heure (1 qualité)
- +1 aux aspects animaux (4 qualités – deux fois)

Provocation

Mineur – Instantané – Libre
2 fois par scène

Le Porteur peut activer ce pouvoir en provoquant verbalement un adversaire qui se trouve à moins de dix mètres de lui. Sa cible ressent le désir impérieux de répondre à la provocation. S'il ne consacre pas sa prochaine passe à venir attaquer le Porteur il encaisse (Score) points de tension. Si la cible de ce pouvoir n'a aucun moyen d'atteindre et d'attaquer le Porteur le gain de tension est réduit de moitié.

Soins

Majeur – Instantané – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Ce pouvoir permet au Porteur de soigner ses blessures ou celle d'une personne qu'il peut toucher. Un test de pouvoir réussi permet de soigner 1 point de dépassement +1 par qualité. Ces points peuvent être répartis entre un maximum de (score) blessures. Les points de faiblesse correspondant à une blessure sont récupérés dès que celle-ci est complètement soignée.

Ce pouvoir exotique est très rare. Les Armes-dieux le possédant se comptent sur les doigts d'une main.

Substitution

Majeur – Instantané – Ciblé
2 fois par jour – Exal lourd – Exotique

Ce pouvoir permet au Porteur d'échanger par téléportation sa place avec une personne qu'il peut voir et qui se trouve à cent mètres de lui maximum. Il est possible d'augmenter la portée de la substitution pour un malus de (2) par tranche de vingt mètres supplémentaires.

Si la cible n'est pas un porteur d'Arme elle ne peut rien faire. Un porteur d'Arme, en revanche, a droit à un test de Porteur en opposition pour empêcher la substitution d'avoir lieu.

Télékinésie

Majeur – Instantané – Non ciblé
2 fois par scène

En utilisant ce pouvoir le Porteur est capable de pousser ou déplacer un objet se trouvant à moins de dix mètres de lui.

Le test de pouvoir se fait avec un malus dépendant du poids et du volume de l'objet :

- Objet que le porteur peut soulever ou manipuler : 0
- Objet jusqu'à trois fois plus lourd ou volumineux : -2d
- Objet jusqu'à dix fois plus lourd ou volumineux : -6d

Les circonstances peuvent imposer des malus supplémentaires.

Si le Porteur utilise ce pouvoir pour soulever un objet, il peut le maintenir en l'air au prix d'une qualité par passe au-delà de la première.

Le Porteur ne peut pas maintenir son emprise télékinétique à plus de dix mètres de lui.

Transfert de pouvoir

Supérieur – Spécial – Spécial
2 fois par jour – exotique

Ce pouvoir permet à l'Arme de partager certains de ses pouvoirs avec ses alliés. Le transfert de pouvoir peut s'appliquer à n'importe quel pouvoir maintenu connu par l'Arme.

Le Porteur fait son action comme s'il activait le pouvoir pour lui-même mais en confère tous les bénéfices à une personne se trouvant à moins de dix mètres de lui. Le score de ce pouvoir limite le score du pouvoir transféré. Par exemple une Arme souhaitant transférer un pouvoir d'Invisibilité 4 avec un Transfert de pouvoir 2, ne lancera que 2 dés de pouvoir.

Si la cible n'est pas consentante elle peut faire un test de Porteur en opposition. Cela signifie qu'un non-Porteur ne peut pas se « défendre » contre un transfert de pouvoir. Le choix des augmentations est fait par le Porteur qui transfère le pouvoir.

Attention : l'utilisation du Transfert de pouvoir ajoute un dé à l'exal en plus de celui du pouvoir transféré.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°45 - 17 DÉCEMBRE 2014

Un chagar «contes et légendes» cette semaine, avec une vieille histoire de la belle côte levantine. Si vous avez visité cette région, vous avez sûrement aperçu sur les hauteurs ces pierres levées, massives et sombres, plantées au milieu de nulle-part.

Qui a bien pu transbahuter ces énormes machins jusque là, les planter dans le sol et les laisser comme ça, tout juste bons à faire de l'ombre pour les ronces ?

Toutes les réponses, et bien plus, dans ce numéro du chagar.

Notez que quand je dis «toutes les réponses», c'est un affreux mensonge. Et quand je dis «et bien plus», c'est un odieux stratagème marketing destiné à vous pousser à lire jusqu'au bout ce numéro un peu faiblard.

On fait ce qu'on peut, vous savez ...

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



LÉGENDE DE L'EST : LES BRISES MORTES

Sur la côte est, du centre des Delinelles au sud du Versan, les vieux racontent le conte des brises mortes. C'est une histoire aussi vieille que la mémoire des peuples, mêlant légende, fantasma, et un strict minimum de réalisme. Pour parfaire la recette, les vieux ajoutent souvent au conte une belle dose de méchanceté gratuite, histoire de terroriser un peu les mômes.

Cette légende remonte aux temps des mythes, et parle des plus anciennes populations de la côte : une population éparse sans nom ni chef pour les unir, des fermiers vivant en petits clans clairsemés dans les régions fertiles. C'était une époque dure, où des barbares hantaient encore le continent entier, s'attaquant aux sédentaires, pillant leurs villages pour s'emparer de vivres, de richesses ou d'esclaves⁽¹⁾. Les villages changeaient parfois d'emplacement pour fuir ces dangers, ou trouver un meilleur emplacement pour les mouillages ou l'élevage. Pour les plus chanceux, ils essaient en installant de nouvelles fermes, exploitant davantage de terres pour assurer la survie – ou la richesse – du village central. C'est là, lorsque de nouvelles forêts étaient déboisées, de nouveaux champs retournés, que frappaient les brises mortes.

LES TROIS MALHEURS DES BRISES MORTES

Tout commençait par un orage ou une tempête venu des terres, balayant le village et glaçant l'air sous un ciel opaque. Quelques villageois tombaient malades, toussant et s'affaiblissant rapidement jusqu'à ne plus pouvoir quitter leur couche. C'étaient les seuls présages, avant que frappent les trois malheurs des brises mortes.

Pour commencer, les nouveaux-nés et les marmots vivaient tous une nuit de cauchemars, réveillant le village entier de leurs cris. Agités de tremblements incessants, brûlants de fièvre, ils vociféraient parfois dans des langages inconnus. Au matin, ils s'éteignaient les uns après les autres, morts d'épuisement et de terreur. Le plus souvent, les femmes enceintes les suivaient avant le soir.

La pluie s'abattant toujours plus fort sur le village, les gens se terraient chez eux, pleurant leurs morts, comprenant peu à peu que les brises mortes étaient sur eux. Il y avait toujours des conflits entre les cartésiens, rejetant ces "craintes de bonnes-femmes", et les affolés, prêts à tout pour fuir ou empêcher la suite des événements. C'est dans ces conflits que germait le second malheur, et qu'éclataient les combats de la nuit rouge. La violence frappait une à une chaque maison, les disputes s'envenimant jusqu'à ce qu'un père attrape une fourche, une mère un couteau de cuisine, un jeune sa serpe à raisin. Très vite, tout le monde ou presque se lançait dans la danse, et les morts s'accumulaient, parmi ceux-là même qui pleuraient quelques heures plus tôt.

Au plus fort de l'orage, alors que l'odeur de sang envahissait chaque recoin, les survivants subissaient la troisième épreuve. Le fumet des morts changeait soudain. D'abord écœurante, l'odeur du sang et des chairs blessées devenait plus subtile, chaude et épicée. La violence se teintait de convoitise, et bientôt, la fureur se changeait en voracité. Selon les versions et l'auditoire, les conteurs vorozions évoquent des orgies violentes et perverses, ou une débauche cannibale sans aucune retenue. Parfois, lorsqu'on raconte cette histoire à des marmots, on se contente de parler d'une danse sans fin où les habitants du village s'épuisent jusqu'à la mort. C'est glauque et terrifiant, mais ça évite de faire des pauses pour expliquer certains concepts compliqués. Cette version rappelant les danseurs d'Éphis est d'ailleurs la plus connue lorsqu'on s'éloigne de la côte. Les bateleurs n'ont jamais peur de trafiquer un peu les histoires pour les adapter à un nouveau public.

(1) Notez qu'à la même époque, les premiers Dess s'épanouissaient dans le Centre, en tenant précisément ce rôle de pillards dominateurs. De nos jours encore, les Piorads et les Sekekers perpétuent ces belles traditions. Les conteurs vorozions aiment toutefois renvoyer ces horreurs dans les brumes du temps, histoire de rassurer l'auditoire. Le Vorozion moyen aime se voir comme un phare de modernité dans un monde en pleine évolution, et les barbares ne font pas joli dans ce tableau idyllique.

LE PEUPLE DES CIMES

Le plus souvent, l'auditoire ne s'interroge pas sur les origines de la malédiction. Une belle fin bien sanglante suffit à son plaisir. Une fois retombé le dernier rôle du conteur, illustrant la dernière mort du village, chacun reprend ses activités ou retourne à sa bière, ravi de savoir qu'ailleurs, des gens vivent plus malheureux et plus terrifiés que lui. Mais sur la côte, on connaît le fond de l'histoire. Les brises mortes ont même une origine, et mieux, des coupables : ceux des cimes. Ils s'agit d'un peuple de chimères très ancien, habitants des forêts situées à l'est des deux chaînes côtières – Delinelles et Eyes.

AUJOURD'HUI...

Les brises-mortes ne sont que des légendes, d'horribles contes que les parents utilisent pour apprendre aux petits à craindre les bois et à ne pas s'éloigner du village. Mais c'est heureusement tout ce qu'elles sont. Il n'y a aucun événement de ce genre dans les annales de l'Hégémone, quoique certains affirment que c'est une grossière manipulation destinée à rassurer les masses.

Les seules traces réelles des brises-mortes sont les marnerins : de massives pierres levées, se dressant à deux ou trois mètres au-dessus du sol, profondément enfoncées afin de ne pas être renversées par le vent des tempêtes. Elles sont gravées de fresques basiques, souvent de simples frises mêlant des motifs de serpentins et des formes rappelant un papillon.

Les marnerins étaient des avertissements, dressés après une brise-morte par ceux qui trouvaient les restes fumant du village en ruine. Le plus souvent, après de telles horreurs, les villages proches évitaient soigneusement le secteur, ou ne le traversaient qu'avec crainte. Parfois pourtant, un village dans le besoin s'emparait des terres à l'abandon. Dans tout les cas, pour ne pas répéter l'erreur des disparus, on marquait d'un marnerin l'origine probable de la malédiction. C'était en général un champ nouveau, en plein défrichage, ou une frange forestière en cours de déboisement.

Personne n'exploitait les terres ou les bois proches du marnerin, et on s'installait rarement plus haut sur les pentes que ne l'indiquait la pierre. Le plus souvent - sagesse populaire ou simple hasard - cela suffisait à éviter le retour de la malédiction.

Aujourd'hui, les marnerins existent encore, et si les gens du coin savent encore ce qu'ils représentaient, ils sont surtout un sujet de curiosité pour le visiteur de passage.

Alors que le monde était jeune, et que les humains n'étaient encore que des tribus apeurées cherchant leur place dans le monde, ceux des cimes vivaient déjà dans de petits royaumes forestiers. Ils ressemblaient à des enfants, fin et gracieux, portant dans le dos des ailes légères, d'un profond bleu irisé, comme celles des papillons d'orge qui envahissent les champs à l'été. Doux et calmes, ils commerçaient avec les hommes, échangeant les produits de la chasse des tribus contre des objets étranges et superbes qu'ils fabriquaient dans leurs villages.

Il y a plusieurs versions de la chute de ceux des cimes, mais le début et la fin sont toujours les mêmes. Tout commence par une alliance de trois tribus humaines au pieds de l'Eyes, menée par un chef puissant et pratiquant volontiers la guerre contre ses voisins les plus faibles. Selon les conteurs, l'alliance entra en guerre contre ceux des cimes, parfois pour leurs terres, parfois pour leurs richesses, parfois encore pour capturer leurs artisans et les forcer à produire leurs colifichets pour l'alliance et elle seule. Pendant la guerre, les hommes s'aperçurent d'un fait inconnu jusque-là. La chair de ceux des cimes étaient un délice sans pareil. Il commencèrent à se repaître des vaincus, puis des prisonniers, puis poussèrent leurs expéditions de plus en plus loin. A chaque village, c'était autant un massacre qu'un banquet, les hommes ayant perdu l'esprit, plus obsédés par la saveur de leurs adversaires que par la victoire.

Ceux des cimes finirent par comprendre qu'ils étaient condamnés, confrontés à des bêtes sauvages animées d'une faim dévorante, mais "presque intelligentes" selon les critères chimériques. Ils choisirent de partir d'eux-mêmes, et de mêler à leur suicide une malédiction comme seule les chimères peuvent en imaginer.

Lorsque les hommes s'assemblèrent autour de la dernière ville de ceux des cimes, ils virent des flammes s'élever au dessus des palissades, et entendirent des mélodies dans une langue inconnue. Les chants devinrent vite des cris, et un parfum s'éleva de la cité : celui de la chair de leurs adversaires, brûlant hors de portée de leurs appétits, noircissant sous les ruines de cette civilisation, sans qu'aucun homme ne puisse plus s'en repaître.

Les guerriers de l'alliance entrèrent dans une fureur terrible et perdirent tout contrôle. Ivres de rage et de faim, ils se tuèrent et se dévorèrent les uns les autres toute une nuit durant. Au matin, lorsque les survivants se levèrent, il ne restait en eux que la rage et la faim. L'étincelle qui faisait d'eux des hommes étaient morte dans le brasier en même temps que leurs ennemis. En troupes dispersées, ils repartirent vers les plaines pour se repaître de leurs frères, de leurs épouses et de leurs enfants, comme ils l'avaient fait de ceux des cimes. Les gens qui les virent arriver ne les reconnurent pas car ils étaient devenus gras de leurs festins infâmes, et la laideur de leurs âmes avaient coulé de leurs gueules et enlaidi leurs visages.

Car selon les légendes du Versan, c'est ainsi que furent créés les Trolls. Ils n'étaient pas des chimères comme les autres, ni les rejets vomis par un monstre comme le croient les barbares des Grimauds. Ils étaient l'incarnation de la bêtise humaine, de son amour de la violence, et de sa faim dévorante qui un jour, engloutira le monde...

MAUUUUDITS !

Les brises mortes étaient une survivance de cette malédiction. Elles frappaient quiconque touchait aux terres de ceux des cimes, dérangeait un de leurs cimetières, ou approchait trop près des restes de l'un d'eux. Seuls les marnerins (cf. colonne) témoignent des endroits à éviter. Et même si plus personne ne croit à ces vieilles histoires, cela ne coûte pas si cher d'éviter les endroits marqués par les pierres, et de rester dans les plaines quand la forêt devient trop noire.

Jouer les brises mortes ?

Les brises sont – normalement – une chose du passé. S'il vous prenait tout de même l'envie d'en jouer une, veillez à utiliser soigneusement les règles basiques d'un scénario de X-Files. Ce sont celles qui s'adaptent le mieux à un incident de ce genre.

- Situez le scénario dans un coin perdu, où les gens en savent plus que les personnages, mais ne parlent qu'après de longs silences, et ne disent jamais tout.

- Faites jouer la brise morte en multipliant les incidents, les choses étranges, mais sans laisser un moyen à vos joueurs de réellement sauver la situation.

- Proposez une ou plusieurs explications possibles (marnerin renversé, un chantier, une mine en percement) mais surtout aucune certitude.

- Ne laissez pas trop de témoins, et aucun d'importance. Un groupe de gosses, quelques gogos, une famille de paysans, ça va. Mais le maire, le légiste du coin et les notables doivent y passer !

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

4 CHOSES QUE VOUS IGNOREZ SUR TANÆPHIS LA TROISIÈME VA VRAIMENT VOUS ÉTONNER !

N°46 - 31 DÉCEMBRE 2014

En cette période de festivités hivernales nous devons vous faire un aveu douloureux. En raison d'un abus massif de graisses saturées, d'alcool et de sucreries, une partie de l'équipe rédactionnelle du chagar enchaîné a basculé du côté obscur.

Les conséquences auraient pu être graves : violence outrancière, vulgarité haineuse, porno-crade, etc. Malheureusement c'est bien pire ! Ce numéro est un ramassis d'articles putaclics dignes des meilleurs sites de buzz et de pseudo-information.

Il ne vous reste plus qu'à espérer que ce ne soit qu'une bouffée de folie passagère et que le chagar n°47 retrouve une saine ligne éditoriale faite de violence, de stupre et d'Armes-Dieux psychotique.

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



LES PORTE-FLEURET DÉRIGIONS

Un reportage de Jean-Pierre de Ferne sur une tradition pôlienne tellement attachante.

C'est en 368 dN que le fleuret est devenu le symbole de la noblesse dérigionne. Dans les années qui suivirent, le port de cette arme devint une mode chez tous les pôliens avec un tant soit peu de sang noble. Il fallut un édit de 374 pour que son port soit mieux encadré, ce qui mit cette mode en sourdine, mais pas avant qu'apparaisse la fonction d'esclave porte-fleuret.

Les nobles dames dérigionnes faisaient face à un dilemme affreux : les somptueuses robes, imposées par les modes et les rivalités entre belles, permettaient rarement de porter dignement un fleuret. Pourtant, il était impensable de ne pas arborer l'arme symbolique de la noblesse de l'Empire. C'est une certaine dame Isdelle Artensier des Lylas – dont l'Histoire a presque tout oublié – qui eut l'idée de se faire suivre d'un enfant esclave vêtu d'une tenue coordonnée à la sienne et dont la seule charge était de porter son fleuret. L'idée fit rapidement des émules et devint une coutume fixée quand dame Galinne, la turbulente fille aînée de l'empereur, commença à se promener avec un porte-fleuret à ses côtés. Cette tradition existe toujours en 1042 dN, même si elle n'est plus aussi suivie. Elle a connu un regain d'intérêt en 1031 quand certains nobles messieurs commencèrent eux-aussi à avoir recours à des portes-fleuret. Cette habitude se cantonne à une frange très décadente de la noblesse, qui n'est pas bien vue à la cour de Bert III.

Pour finir, il faut signaler qu'en 382, dame Galinne fut sauvagement assassinée par son esclave porte-fleuret. Les circonstances du meurtre sont sordides, mêlant complot politique, histoire de cœur et querelle littéraire. Pour tout dire, Goldenshard – le Dieu qui s'est incarnée dans le fleuret à la mort de Galinne – en a conservé une phobie totale vis-à-vis des enfants. C'est depuis ce jour-là que l'on tranche les deux pouces des esclaves porte-fleuret ; parce qu'on n'est jamais trop prudent, voyez-vous. La seule petite difficulté réside dans la reconversion de ces esclaves, lorsqu'ils deviennent trop vieux pour être porte-fleuret.

LA PATIENCE DU THÉ

Innocent passe-temps ou dangereuse addiction ?

Sous ce nom poétique se cache un des jeux tordus que les Batranobans affectionnent. Un visiteur dérigion à qui on expliquait un jour les règles de la patience du thé remarqua que ce jeu ressemble au « je te tiens, tu me tiens par la barbichette » dont raffolent les petits pôliens. Il va sans dire qu'il regretta amèrement ses paroles.

Il faut être au moins deux pour faire une patience du thé, mais on peut aisément y jouer à une dizaine. Tout commence par un défi lancé par quelqu'un en respectant – comme toujours dans la Nation – une étiquette bien précise qui rend l'exercice assez obscur pour le non-initié. Une fois le défi accepté et l'enjeu défini, les participants se regroupent pendant qu'un serviteur prépare du thé dans des tasses à couvercle. La boisson est agrémentée de quelques gouttes d'un concentré de « saveur d'Ethimie ». Cet épice sert habituellement à stimuler l'appétit, mais dans sa forme concentrée il rend l'odeur d'un plat ou une boisson irrésistible. Une fois tout le monde servi les participants enlèvent le couvercle de leur tasse et engagent une discussion décontractée. La victoire revient à celui qui boit son thé en dernier. Un vainqueur doté d'une volonté exceptionnelle est même capable de gagner en vidant sa tasse par terre, ce qui suscite autant d'admiration que de haine ; mais chez les Batranobans ces deux sentiments sont souvent synonymes.

La discussion entre les joueurs est un jeu de bluff où chacun tente de faire flancher ses adversaires en trouvant des sujets qui mettront leur concentration à mal. Signalons qu'il est interdit de garder le silence trop longtemps. C'est un motif d'élimination.

Voilà deux variantes du jeu, appréciées dans des milieux particuliers. La patience du serpent se joue en ingurgitant un venin très douloureux et en utilisant un contrepoison à la place de la saveur d'Éthimie. La patience de la rose se joue en remplaçant les tasses de thé par des danseuses exotiques enduites d'épices aux senteurs érotiques.

LES DEUX TYPES DE BOUSSOLES DE TANÆPHIS

L'un des deux pourrait bien être plus dangereux qu'on ne le croit !

Pour commencer, signalons que si vous lisez cette section en premier à cause du sous-titre de ce Chagar, vous êtes sacrément influençable. Vous devriez vous méfier des promesses du net et de la publicité. Une bonne résolution pour 2015 ?

Voici maintenant une anecdote peu connue des citadins et des sédentaires. Il existe deux types de boussole, très différentes, en usage sur Tanæphis. Les deux sont connues sur tout le continent, même si les Gadhars et les Thunks ne semblent pas franchement passionnés par le concept.

La première est une simple boussole magnétique, obtenue par chauffe d'une tige de fer. On l'appelle généralement « boussole alignée ». Les Batranobans en revendiquent la paternité, ce qui n'étonne pas grand monde. Il faut dire qu'à part la gastro-entérite virale et les comédies musicales, ils se prétendent les inventeurs d'à peu près tout ce qui existe sous le ciel⁽¹⁾. La boussole alignée indique toujours le nord, même si une importante masse métallique ou certains puissants effets de fluide peuvent la désorienter localement.

La seconde boussole est dite « impériale » et indique toujours la direction de Pôle. On la fabrique à partir de fragments métalliques restés longtemps à proximité d'une Arme-Dieu. Quelques Dieux particulièrement rapias en font même une véritable profession. Ils achètent à des artisans de petites aiguilles plus ou moins ornées, et les portent dans une bourse qu'ils accrochent à leur fourreau ou au manche de leur Arme. Après quelques années, ils revendent les aiguilles aux mêmes artisans, qui les insèrent dans des boussoles définitives. Ces modèles sont aussi fiables que les versions alignées, quoique la présence d'une poche de magie glauque ou une explosion d'exal puisse les mettre temporairement en déroute.

Les deux versions sont encore en usage de nos jours. Selon la profession et la culture, on favorise l'un ou l'autre modèle, mais c'est souvent plus une affaire de pratique que de préférence. Ainsi, les voyageurs, les explorateurs et ceux qui vivent loin des grandes routes préfèrent souvent le modèle aligné, magnétique, alors que les commerçants, routiers et baladins utilisent plus facilement la version impériale.

LES PIORADS FUMENT LE CIGARE

La véritable raison pourrait vous stupéfier ! (mais en fait, non)

Certains voyageurs sont parfois surpris, en traversant le Nord pour la première fois, du nombre de Piorads qui s'adonnent aux plaisirs de la fumée. On s'attend à tout de la part des « monstres du nord », mais ce petit côté décontracté, clope au bec, étonne tout de même. L'origine de ce goût se trouve dans les premiers raids piorads dans les terres de la Nation. En découvrant les épices, les piorads s'y adonnèrent sans retenue – l'excès est un de leurs traits les plus communs – et les morts furent nombreux parmi ces accrocs de fraîche date. Aussi vite que le goût de l'épice était venu aux nordiques, ils passèrent à une méfiance presque exagérée.

Puis les piorads mirent la main sur les tiges, un sous-produit de l'épice, composé de rebuts des processus de transformations, mêlés à des herbes à fumer comme le tabac ou le chanvre commun. Ces tiges étaient généralement destinées aux esclaves et aux ouvriers basiques. Ils servaient à occuper les poumons des petites gens, leur évitant la tentation de faucher des épices plus précieux, hors de portée de leurs bourses.

Les tiges pour esclaves sont généralement de petites cigarettes fines et colorées. Les piorads les découvrirent – elles aussi – lors de leurs raids, mais les Batranobans leur proposèrent vite des échanges commerciaux plus simples. Les commerçants de l'Ouest sont très doués pour combattre le brigandage en concoctant des offres plus alléchantes et moins fatigantes pour les brigands eux-mêmes. Les épiciers ont donc conçu des tiges plus épaisses, plus solides, capables de supporter le voyage vers le Nord, ou de survivre à quelques semaines dans la poche d'un cavalier en maraude.

Le cigare moderne – souvent surnommé barreau, gras ou cale – est composé d'une ensemble de feuilles séchées et roulées, puis agrémentées. Selon le modèle et l'origine, le cigare peut être mariné dans des mélanges d'épices légers, poudré ou piqué de restes d'épices, ou simplement fumé en même temps que d'autres épices plus précieux pour profiter un peu de leur aura ou des restes de leur processus de fabrication. Les cigares peuvent donc profiter de certains goûts, parfums, ou avoir de très légers effets – à peine comparables à ceux d'épices basiques.

(1) Pour ces deux exceptions, les experts s'entendent pour les attribuer à Pôle et à l'Empire. Il s'agit d'experts non-dérigions, cela va sans dire.