

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°18 - 4 DÉCEMBRE 2013

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

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

Rappel du format abrégé :

[Nom]

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

[Type d'arme] en [Composition]

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

Aspects : [Liste d'aspects remarquables]

Pouvoirs : [Liste de pouvoirs remarquables].

Limitations : [Limitations notables]

Motivation majeure : [Motivation ayant le plus haut score]

DSD : Dégâts Spéciaux à Distance

DSI : Dégâts Spéciaux Instantanés

DSM : Dégâts Spéciaux Maintenus

Participer, commenter, questionner !

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

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par François et Rafael.

Illustrations par Le Grümph



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

LES FONDATEURS (MÉTAL, PAGES 218-219)

Wanderer

Arme-Majeure – Puissance 3 (280 points)

Francisque en os – Personnalité masculine

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

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

Pouvoirs : Appel d'animaux, Invisibilité, Polymorphie.

Limitations : Interdit (port d'armure).

Motivation majeure : Percer les secrets du Nord.

~ Porteuse actuelle : Mayaketa

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

Pathfinder

Arme-Majeure – Puissance 4 (375 points)

Cimetière en bronze – Personnalité masculine

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

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

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

Limitations : Peur incontrôlable (claustrophobie).

Motivation majeure : Découvrir les richesses cachées.

~ Porteur actuel : Sassoumo sans peuple

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

Firefly

Arme-Majeure – Puissance 4 (460 points)

Poignard en acier – Personnalité masculine

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

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

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

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

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

~ Porteur actuel : Emri

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

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

Freiheit

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

Porteuse actuelle : Elérie

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

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

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

ARMES CÉLÈBRES

Soledad, exploratrice de l'extrême

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

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

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

Heartnail, éternel voyageur et mentor excentrique

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

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

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

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

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

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

Porteur actuel : Matec Unardeg

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

Heartnail et les factions

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

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

Utiliser Heartnail

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

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