

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)

Epée 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 Esmand 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 Sekekera. 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 sekekera. 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 Sekekera 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.