

# 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 Humer

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.

