

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°03 - 8 MAI 2013

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

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

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

Participer, commenter, questionner !

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

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

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



## LE PRIX DU REMORD

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

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

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

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

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

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

## LES AIGREUX, SALES BÊTES CRÉÉS PAR L'HOMME

### L'histoire de la guilde du vent grimleïn

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

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

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

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

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

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

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

## PARLONS AFFAIRE

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

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

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

### Aigreau, oiseau acariâtre porteur de messages. 2/3

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

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

Coup de bec : Me 1, Co 0.

Compteurs : 6/12/15

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

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

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

### Anatomie d'un aigreau

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

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

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

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

### Rumeurs et racontars

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

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

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

- Il existe un grand maître des aigreaux.

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

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

