

# 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 au 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 revancharde 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 gorn 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 ?