

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : LES VAGABONDS DES FLOTS (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Arthyr Néreos et Nurek sont décrites page 220 du livre de base.

LES DIRIGEANTS

Arthyr Néreos – Maître de bord du Glorieux Levant

Fusionné

Style : Imposant, autoritaire et charismatique. Il affectionne les tenues voyantes et aime se mettre en scène. Même parmi les fusionnés c'est un combattant de premier ordre, mais il ne fait que rarement étalage de sa pleine puissance. Il a de grands talents d'organisateur et de meneur d'hommes

Aspects : multiples techniques de combat, Connaissance de la mer, Diriger un équipage, Méthodique et organisé, Prouesses physiques en tout genre, Séducteur un brin macho et tout ce qui peut le rendre impressionnant et inoubliable.

Pouvoirs : Absorption d'exal, Aura de courage, Brouillard (peut y dissimuler son navire), Détection du fluide, Disparition, DSM (acide), Marque du néant

Motivation majeure : Les mystères sont faits pour être résolus

Les vagabonds des flots sont dirigés par la tablée des maîtres, une assemblée qui regroupe les maîtres de bords des onze navires de la faction ainsi que la maîtresse des chantiers (cf. Sarpleen, juste en dessous) et son maître en second. On remarquera que cela représente à peu près un cinquième des Armes-majeures de la faction.

Le capitaine de la faction, c'est à dire son dirigeant, est un membre de la tablée, désigné par un vote à main levée. Tout maître de bord peut profiter d'une réunion de la tablée pour demander un vote remettant en cause le capitaine.

Depuis qu'Arthyr Néreos est le capitaine des Vagabonds il n'y a eu que cinq votes de confiance. Il n'a perdu son poste qu'une seule fois, lorsqu'il dû quitter la faction pour régler une affaire personnelle. Cette absence longue de huit ans a eu lieu il y a moins d'un siècle. Personne dans la faction ne connaît le fin mot de cette histoire et Néreos refuse d'en parler. Le sujet est, de toute évidence, très délicat.

Depuis son retour Arthyr Néreos a renforcé l'entraînement militaire des marins de la faction. Pour cela, il a fait appel à deux compagnies mercenaires que les Vagabonds paient grassement pour leurs enseignements.

Sarpleen – Maîtresse des chantiers

Majeure – Puissance 4 (430 points)

Glaive en acier – personnalité féminine

Style : Polie et réservée mais dotée d'une aura d'autorité palpable. Toujours entourées d'assistants compétents et de gardes du corps fidèles. Aussi calme qu'Arthyr Néreos peut être exubérant.

Aspects : Combat brutal et sans finesse, Gérer une communauté, Ingénierie navale avancée (qu'elle ne partage que très partiellement avec son Porteur), Maîtriser et contrôler les rumeurs, Négociations

Pouvoirs : Apaisement, plusieurs Aspects sous contrôle, DSM (chaleur), Parade de projectiles, Téléportation

Limitations : Désir exacerbé (Pouvoir)

Motivation majeure : Se rendre indispensable

Les bateaux de la faction sont essentiellement construits en territoire vorozion. Les Vagabonds des flots font travailler plusieurs guildes d'artisans et contrôlent des chantiers navals situés à Hautegarde. Ils ont des accords avec l'Hégémone et les Compagnons de l'équerre, ce qui leur permet d'avoir des facilités administratives, voire même des passe-droits, qu'ils payent en partageant leurs innovations en termes de constructions navales. Les relations diplomatiques avec l'Hégémone, ainsi que la gestion des chantiers, sont les domaines de Sarpleen, un glaive antique à la personnalité méthodique et pointilleuse. Elle fait partie des premières Armes à avoir fréquenté les Piorads. Elle était fraîchement incarnée à l'époque et prétend qu'un de ses tous premiers Porteurs était un artisan Piorad dont elle absorba les connaissances et le savoir-faire.

N°38 - 10 SEPTEMBRE 2014

Notre série sur les factions en est presque à son terme. Pour cet avant-dernier épisode on va respirer un bon air marin avec cette bande de cinglés suicidaires des Vagabonds des flots.

Vous le savez peut-être, l'ordre dans lequel nous avons traité les factions est le résultat d'un sondage régulier effectué sur le forum de John Doe. Il est intéressant de noter que l'Ordre nouveau arrive bon dernier de ce mini exercice démocratique. Les gens qui ont votés sont donc plutôt cool.

Mais, si on le prend par-là, la Mort carmin a été la septième sélectionnée sur douze. Nous vous laissons tirer vos propres conclusions sur le sujet.

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



Quand elle n'est pas occupée à superviser la construction d'un navire, Sarpleen fait l'ambassadrice auprès des Compagnons de l'équerre ou des officiels de la légion. Ces rôles essentiels la placent au second rang de la hiérarchie des Vagabonds, juste derrière Arthyr Néreos.

~ Porteur actuel : Arnog Marlín

Arnog est un Alweg d'une trentaine d'année originaire des plaines du centre. C'est un très bel homme et il a, au sein des Compagnons, nombre d'amants des deux sexes. Il limite cependant ses coucheries aux membres de la faction. Vis-à-vis des « extérieurs » Anog fait preuve d'une grande politesse, nécessaire pour son travail, mais garde toujours ses distances, jouant ainsi un rôle de parfait diplomate

En fait Arnog se nomme Hugo Darnig. C'est un Vorozion originaire du Gassot qui a déserté la légion. Lorsqu'il est devenu le Porteur de Sarpleen il se cachait en Hadzaq en se faisant passer pour un artisan itinérant Alweg. Sarpleen connaît, bien évidemment, le secret de son Porteur, dont elle est féroce-ment amoureuse. Arnog est conscient des sentiments de Sarpleen et n'hésite pas à en jouer.

Si le secret d'Arnog était mis en danger, Sarpleen serait prête à prendre quelques risques pour le protéger, du moment que cela ne risquerait pas de nuire aux intérêts de la faction. Si la protection de son Porteur venait à mettre en péril ses intérêts supérieurs, Sarpleen n'hésiterait pas une seconde à le suicider ; et ça c'est quelque chose dont Arnog n'a pas conscience.

PERSONNALITÉS REMARQUABLES

Nurek – l'Arme de la dernière chance

Majeure – Puissance 2 (115 points)

Ceste en acier – personnalité masculine

Style : Sympathique et toujours prêt à rendre service.

Il prend plaisir à secourir des Armes-Dieux et n'a pas encore eu l'occasion de regretter un sauvetage. Cela viendra peut-être.

Aspects : Endurance exceptionnelle, Esquive instinctive, Natation

Pouvoirs : Respiration aquatique, Résistance à la douleur

Limitations : Désir minimum (Connaissance), Restriction vestimentaire (ni armure, ni vêtements lourds)

Motivation majeure : Prendre des risques pour de bonnes causes

~ Porteuse actuelle : Matoumatawe

Matoumatawe est la fille d'une chef de tribu gadhare de la côte de l'Étouffante qui avait fait appel à Nurek pour retrouver une Arme légendaire perdue près de chez elle. Le Porteur de Nurek revint de sa mission avec une blessure qui s'avéra fatale. En compensation, la chef de tribu, devenu porteuse d'Arme, offrit sa fille à Nurek. D'abord effrayée par sa nouvelle vie et le vaste monde qu'elle découvrait, Matou fut rapidement émerveillée et devint avide d'expériences: nourriture, boisson, vêtements, sexe ; du moment que c'est un peu différent de ce qu'elle connaît, elle veut l'essayer. Un tel état d'esprit ravit son Arme, bien sûr, mais cela pousse le couple à vagabonder à terre, et donc, passer moins de temps sur les navires de la faction. Les Vagabonds font de leur mieux pour garder Matou' à proximité des bateaux, principalement en satisfaisant son besoin de nouveauté. Quand cela ne suffit pas ils s'arrangent pour qu'elle soit accompagnée par des protecteurs. Matou' a parfois des attitudes d'enfant gâtée, mais elle sait se faire apprécier et c'est une nageuse d'exception ce qui est un sujet d'admiration chez les Vagabonds des flots.

Sharksmile – Accros à la trouille

Majeure – Puissance 3 (250 points)

Poignard en os – personnalité masculine

Style : Bravache et facilement vulgaire. Combattant

Aspects : Attaque sournoise, Menaces et insultes humiliantes, Muscles d'acier, Trouver les points faibles

Pouvoirs : quelques Aspects critiques, Aura de désespoir, Aura de peur, Folie

Limitations : Désir minimum (Violence), Obligation (prendre des risques ou provoquer des combats)

Motivation majeure : Contrôler et faire vivre la peur

Sharksmile est un poignard taillé dans un croc de tyranosaure. Il est doté d'une personnalité exubérante mais encombrante. C'est le genre de copain qu'on apprécie d'avoir de son côté quand ça va mal, mais qui a le chic pour mettre les pieds dans le plat ou pour lâcher une bonne grosse insanité au moment le moins opportun.

Sharksmile sert à bord du BaStion, qui est le navire le plus lourd de la faction. C'est une sorte de fortin flottant qui transporte une petite armée entraînée aussi bien au combat maritime qu'aux assauts sur la terre ferme. Le BaStion est sous les ordres d'une Hache d'arme nommée Whirlwind.

Si Sharksmile a rejoint les Vagabonds, ce n'est pas par passion pour l'océan. Non, il est simplement accroc à la peur : celle des autres, celle de son Porteur et la sienne. Sharksmile est secrètement terrifié à l'idée de finir au fond de l'eau, mais cette peur lui procure un plaisir permanent dont même ses Porteurs n'ont pas conscience. Il adore aussi confronter ses Porteurs à ce qui les effraie. Malgré cela, il fait tout pour les aider à survivre. Après tout, les morts n'ont pas peur.

~ Porteuse actuelle : Virga " Mamouth "

Virga est une Piorade très massive, ce qui lui vaut quelques sobriquets peu aimables à bord du Récit. Elle était pillarde avant de devenir la Porteuse de Sharksmile et de rejoindre ainsi la faction. Elle déteste la mer et a horreur de vivre sur un bateau, pour la plus grande joie de son Arme. Elle canalise sa peur et sa frustration dans une attitude ultra agressive qui a attiré l'attention de Whirlwind. Mamouth a ainsi été promue cheftaine de la section de choc du BaStion. C'est un groupe de combattants lourds – à tous les sens du terme – particulièrement aptes à briser les formations ou les positions défensives. Étant bien vénale Virga ne rate pas une occasion d'alimenter son butin personnel et espère quitter un jour le BaStion pour rentrer dans le Nord.

Le douzième navire

Des rumeurs persistantes au sein de la faction prétendent qu'un navire d'un genre nouveau est en cours de fabrication quelque part dans un chantier secret. La nature réelle de ce navire ne serait connue que d'Arthyr Néreos, de Sarpleen et de trois Armes mystérieuses qui en auront un jour la charge.

Voilà quelques histoires qui circulent au sein de la faction au sujet de ce bateau. Gardez à l'esprit que les marins sont des grands bavards à l'imagination florissante, surtout en fin de soirée arrosée.

- Le navire disposera d'armes de sièges puissantes, capable de détruire un port ou de couler un navire.
- Le navire serait grand comme un village et serait destiné à partir explorer - enfin - les océans.
- Le navire serait doté d'un éperon d'acier dans lequel un Dieu s'est incarné.
- Les rames de ce navire seront activées par une armée de morts-vivants, lui conférant une vitesse inégalable.
- Le navire serait en fait un monstre (ce marin là était très très ivre).
- Le navire n'existerait pas, et serait une arnaque d'un membre haut placé, qui détourne l'argent de la faction et prévoit de se barrer avec la caisse très prochainement.