

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### LA QUESTION DU CHAGAR

*Que sait-on sur les Gorns, cet ancien peuple de l'est ? Qui étaient-ils et que sont-ils devenus ?*

Les Gorns étaient un peuple hétéroclite, formé de clans sédentaires apparus d'abord en Hadzac. Leur influence s'étendit lentement le long de la côte, jusqu'en Vorène d'abord, puis le long des Delinelles. Cette progression commença après la chute des elfes, et continua jusqu'à l'arrivée des Piorads. Les érudits estiment donc la longévité de la culture gorne autour de cinq siècles, quoique son début soit encore très discuté. En cinq siècles, les Gorns ont pourtant laissés bien peu de traces de leur passage. Pour des civilisations plus anciennes, cela n'aurait rien d'étonnant. Des peuples plus glorieux se sont perdus dans les brumes de l'histoire sans laisser de traces. Mais à l'aube des temps modernes, la chose paraît presque étrange. Le commun accuse les Piorads d'avoir effacé, brûlé sûrement, toutes traces des Gorns, mais on verra que la vérité est plus banale.

A l'est, on se rappelle d'une peuplade aux habitudes simples mais efficaces. Les Gorns étaient organisés en fédération, partageant des projets locaux tournés vers la protection des villages et la mise en place de réseau commerciaux. Chaque village avait la charge de son secteur, avec souvent un bourg plus important agissant en protecteur pour ses voisins plus petits. De manière amusante, on pourrait beaucoup rapprocher ce fonctionnement de celui des jarlfarbänds piorades. Les villages étaient dirigés par des conseils, probablement composés des doyens locaux. En revanche, la protection des terres étaient confiée à des troupes spécialisées menées par un Vohr. Ce terme paraît rassembler les notions de général ou d'officier, aussi bien que celles de guerrier et tueur. C'est ce même nom que reprendrons les rebelles pour se désigner en 658, et qui deviendra synonyme de noblesse pour l'Hégémone. La fonction militaire, canalisée dans la protection des terres mais tenue loin du pouvoir, assurait aux Gorns une société assez tranquille. Décentralisée mais organisée, elle aurait pu évoluer de façon intéressante, si les piorads n'avaient pas débarqué sur leurs côtes.

Ces envahisseurs-là ne restèrent pas bien longtemps. Une fois libérée, la région se réorganisa, mais le temps de la civilisation gorne était passé. Beaucoup de gens se mirent en travers de son retour. Des petits chefs locaux ambitieux, des paranoïques craignant le retour des piorads ou l'arrivée d'une nouvelle menace, des brutes avides ; les exemples ne manquent pas. Et même sans cela, les Dérigions ne mirent qu'une paire de siècles à venir fouler la côte est.

Quant à la vraie raison de l'absence de trace des Gorns, il ne faut pas la chercher bien loin. Les villages gorns n'ont pas disparu. Ils ont simplement changé. Occupés par leur descendants, ils sont restés des endroits vivants, et n'ont jamais pris le statut de vrais vestiges historiques. Les rares monuments trop ostentatoires, trop marqués, furent détruits par l'occupant dérigion dès les premiers heurts. Il ne resta bientôt plus des Gorns que des histoires, et quelques symboles bien pratiques à réutiliser pour l'Hégémone, quitte à les réécrire un peu.



**Zone d'influence  
des clans Gorns**  
(C 800 aN - 300 aN)

N°04 - 22 MAI 2013

Et de quatre. Quatre Chagars. Et à l'heure en plus. C'est presque étrange, non ? Cette semaine, nous recevons notre ami Orlanth pour un article sur une Arme ... un peu spéciale. L'équipe, de son côté, s'est penchée sur une question portant sur un point obscur de l'historique de Tanæphis.

Si vous avez, vous aussi, des questions sur un point de l'histoire ou de l'encyclopédie officielle, venez donc en causer sur le forum (lien ci-dessous). A moins que vous ne mettiez le doigt sur un sujet sensible réservé pour *Silences*, le Chagar se fera un plaisir de vous répondre.

Est-ce par dévouement, parce que nous vous aimons ou par pure gentillesse ? Non. C'est juste que c'est bien plus facile qu'en cherchant des sujets nous-mêmes.

Bha oui, faut pas déconner.

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 Orlanth, François et Rafael. Illustrations par Le Grümph



## LES BOULETS, C'EST AUSSI DU MÉTAL...

Il y a des gens dont on ne veut pas comme ennemis, des amis dont on préférerait se passer, et des alliées dont on se ne sait pas si on doit s'y fier ou s'en méfier. Et il a les boulets. Les purs et absolus boulets. Des gens dont on ne veut pas comme amis, parce qu'on ne sait pas quoi en faire. On en veut pas comme allié, parce qu'on a déjà assez à faire avec les ennemis. Et on n'en veut même pas comme ennemis, parce que tout de même, on veut mieux que ça.

Voici un exemple d'un tel boulet. Une Arme insupportable, ingérable, à coller dans les pattes de vos joueurs pour voir comment ils vont se dépatouiller avec. L'idée n'est pas, bien sûr, de la refiler à un joueur. Il s'agit plutôt de la mettre en contact avec les personnages, et de s'en servir pour leur pourrir la vie. S'ils se débrouillent bien, ils peuvent en faire une alliée efficace, mais ce ne sera ni facile ni évident. Transformer une simple nuisance en un ennemi implacable – est plus facile : il suffit ne pas s'en occuper, et de maltraiter une pauvre Arme qui ne demandait qu'à faire plaisir...

### Enter the Fanboy.

Fanboy est une arme assez jeune vouant un culte formidable et parfois malsain à la Loi du sang. En effet, elle est fascinée par le combat, l'honneur, le duel et toutes les conneries du genre et rêve de gloire, de drogues et de femmes faciles.

Le problème c'est qu'elle est... naze. Elle est faible et perd ses porteurs l'un après l'autre dans des combats dont elle n'a aucune chance de sortir vainqueur. Mais pour elle, pas de doute. Un jour c'est sûr, elle y arrivera. Elle fera enfin partie de la Loi du sang et deviendra célèbre !

Les personnages peuvent rencontrer Fanboy n'importe où, mais probablement au milieu d'une rue où son porteur se sera planté, les jambes écartés, dans une posture agressive. Elle prendra une grosse voix, ou en tout cas essaiera, et défiera les personnages en lançant une phrase bien clichée du genre : « Tremblez, mortel, devant ma puissance. Je défie quiconque de me vaincre, je suis le plus puissant guerrier que Tanæphis ait porté » et patati et patata. Si l'arme d'un des joueurs fait partie de la Loi du sang, elle peut même décider qu'il s'agit d'un défi en plus ou moins bonne et due forme et qu'il serait bon d'aller lui tatanner la face.

Si le personnage perd le combat, Fanboy se mettra à hurler comme une fillette devant la dernière célébrité pour ado et insultera le groupe, le cadavre et l'Arme vaincue, d'une manière particulièrement infantile : « Muhahaha, comment je t'ai trop niqué ! Je t'ai planté, c'est normal, c'est moi le plus fort, t'es zéro et j'suis un héros, oh yeah ! ».

Il est bien plus probable que Fanboy perde, sans doute de manière ridicule. Elle tombera alors en adoration devant l'Arme qui a tué son porteur et l'abreuvera de compliments tout aussi ridicules et exagérés. « Ouais gros comment tu m'as trop battu, mais t'es TROP fort, vazy steuplé apprends-moi ! T'es trop un bourrin, allez mec quoi, fais pas ta tepu !! ». Elle fera tout pour se rapprocher des personnages, passant son temps à parler à tort et à travers, leur faisant des compliments « han, j'aime trop comment tu fais ce mouvement-là, c'est kiffant, vazy copain tu m'apprends, vazy tu m'apprends, vazy hey copain, vazy tu m'apprends ? », insultant les porteurs d'Armes qui passent dans le coin « Ouais vazy baisse les yeux lopette, sinon mon pote y te bute. Ouais y'te bute. Une main dans le dos y'bute. Ouais c'est ça casse-toi ! ». Il ne se limitera pas aux guerriers, et sera gênant en toutes situations, sifflant les filles aussi bien que les mecs - Fanboy n'est pas sectaire - et sans aucune considération sociale « Ouais moi j'm'en bats les boulettes du social chaipasquoi, je te nique, toi aussi je te nique et je nique ta famille, tes amis, et tes petits frères. Quoi t'es pas content ? Mais mon pote il te cartonne quand il veut, juste il te regarde t'es mort ! Hein copain ? Hein ? Hein ? ».

Voilà. Pour résumer, Fanboy est une arme relou, gênante en bien des circonstances et potentiellement dangereuse. C'est aux joueurs de trouver comment la gérer, mais Il va falloir de la patience pour en faire quelque chose, ou se débarrasser d'elle sans la foutre dans un trou profond.

#### Caractéristiques

Épée longue en acier  
Arme-majeure – Puissance 2 (100 points)  
Menace 2 – Couverture 2  
Combat +1d – Rupture +3

#### Aspects

Connaissance des grands guerriers  
et des Armes de la Loi du sang 3 (11)  
– « Roalala, le coup que tu lui as fait,  
le même qu'à sorti Serpor lors du duel  
mythique contre Appétit en 984. Trop  
beau ! »  
Esquive instinctive 2  
Insultes éprouvantes 3 (3 dS) (22)  
Peur de rien 3 (3 dS)  
– Fanboy n'a peur de rien ni de  
personne, c'est bien le problème  
Résonance 1 (Arme en main)

#### Pouvoirs

Arme en main 2 – « Hop hop hop on  
croyait me surprendre ? »  
Biomécanique : Bouche 3  
– Et elle parle. Tout le temps.  
Biomécanique : Œil 3  
Chance 3  
– « J'avais parfaitement prévu ce coup »

#### Limitation

Désir exacerbé de pouvoir 3