

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°50 - 25 FÉVRIER 2015

Les zones de guerre ne manquent pas sur Tanæphis, pour le plus grand bonheur de nos amies les Armes. Elles sont plus ou moins actives, plus ou moins anciennes, et plus ou moins permanentes. L'une de ces zones réussit toutefois l'exploit d'être à la fois la plus vieille, la plus intense et celle où aucune possibilité de trêve ou de résolution ne s'est jamais présentée.

Bienvenue dans l'enfer du Nord, où la seule chaleur admise est celle des tripes fumantes de l'adversaire.

## L'ÉTERNELLE GUERRE DU NORD

### Onze siècles de guerre, sans mi-temps.

Sur un continent où la guerre est le sport de prédilection de l'espèce humaine, la guerre éternelle détient le sinistre record de la durée. Même la longue guerre entre l'Hégémone et l'Empire a des airs d'adolescent prépubère à côté de ce conflit haineux profondément ancré dans les neiges nordiques.

Selon vos affinités vous pourriez avoir une préférence pour l'un ou l'autre des belligérants. Mais ne vous voilez pas la face. En plus de mille cent années de guerre tout le monde a eu le temps de se comporter comme le pire des connards. Pour vous en convaincre, voici quelques exemples d'exactions commises par les deux camps et qui pourront vous servir pour agrémenter vos scénarios nordiques.

## LES PIORADS, CES SALAUDS !

### Les chevauchées sauvages

De temps en temps un petit ost piorad remonte le fleuve gris pour aller porter la mort dans les bas d'Errance. Beaucoup n'arrivent pas jusque-là car la trouée qui sépare l'Albarière du Monticule abrite pas mal de troupes de Thunks frontaliers qui tendent des embuscades à tout ce qui ressemble à un Piorad. Quand une chevauchée traverse la trouée, elle se met en quête d'un clan à massacrer. Revenir d'une chevauchée sauvage sans une collection de scalps ou de crânes thunks est très humiliant. Les Piorads qui participent à ces opérations font preuve d'une sauvagerie extrême, et préféreraient mourir que de revenir bredouille.

### Génération perdue

Les Piorads ont compris depuis longtemps que les clans thunks sont des grandes familles où chacun se considère comme un parent de tous les enfants du groupe. Cela a donné des idées à certains tarés sadiques qui se sont improvisés « dresseurs d'enfants ». Ces sinistres individus capturent de jeunes enfants thunks quand l'occasion se présente et les enferment dans des chenils. Les prisonniers sont maltraités et avilis dans le but d'en faire des bêtes fauves conditionnées à attaquer à vue les autres Thunks. Après plusieurs mois ils sont relâchés dans la zone de passage d'un clan. Leur « entraînement » ne leur permet bien sûr pas de faire le poids face à des chasseurs frontaliers bien entraînés mais les « dresseurs d'enfants » cherchent surtout à provoquer des dégâts psychologiques.

### Hagenralf l'affamé

Voilà un Œil de braise avec un air sympathique et débonnaire. Un gars rondouillard avec une bonne grosse bouille rougeaude, un nez énorme et une voix puissante. Et en plus il chante super bien. Hagenralf voyage de village en village, essentiellement dans la forêt des bûchers. Partout où il passe les Piorads lui réservent un accueil chaleureux, car Hagenralf est un chasseur de Thunk, probablement le meilleur qui soit. Il hante les bûchers depuis presque un siècle, ce qui lui a donné du temps pour parfaire ses techniques de chasse, mais aussi ses recettes de cuisine.

Oui, Hagenralf mange du Thunk, et après quelques décennies à les dévorer tout cru, il a décidé de faire des variations. Au fil du temps, il a inventé de nombreuses recettes toutes plus flippantes les unes que les autres. Il a toujours dans les fontes de son sharak quelques échantillons de sa cuisine, qu'il accepte volontiers de partager si on le lui demande poliment.

Un dernier détail qui a son importance : la bouche de Hagenralf est remplie d'une multitude de dents pointues et tordues, un peu comme celle d'un troll ou d'un chagar. Quand il s'énerve sa mâchoire s'agrandit et de nouvelles dents jaillissent de l'os. Sa gueule devient démesurée et il est capable d'engloutir une tête d'un seul coup. Voilà pourquoi on le surnomme l'homme-chagar. Alors, à votre avis : monstre ou fusionné ?

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 Swal et Le Grümph



## LES THUNKS, CES ENFOIRÉS !

### HORREURS DE LA GUERRE : LE ROI DÉCAPITÉ

Les meutes de morts-vivants sont fréquentes dans les forêts du Nord. La haine que se vouent Thunks et Piorads dans ces régions est tellement intense qu'elle augmente la fréquence d'apparition de cadavres animés.

Il y a six siècles de cela, Surven le Long était roi de Byrd. C'était à l'époque des exploits de l'homme aux ours. On raconte que Surven mena un ost dans la forêt des bûchers pour y débusquer l'homme aux ours ou une de ses proches lieutenants. Les détails de l'histoire sont aujourd'hui perdus mais il semblerait que cette expédition tourna au fiasco à cause de la trahison de plusieurs jarls opportunistes. Surven mourut dans des conditions mystérieuses, sans que son cadavre puisse être retrouvé. C'est ainsi que fut perdue la première couronne de Byrd. S'ensuivit une succession très houleuse qui fit le jeu de l'armée thunk.

Depuis cette époque il est plusieurs fois arrivé que des communautés forestières soient attaquées par une troupe de morts-vivants piorads menée par un grand zombi décapité tenant sa tête à la main ; une tête portant les tatouages d'un roi. Même si certaines attaques furent repoussées avec succès le roi décapité n'a jamais été vaincu.

Quant à la première couronne de Byrd, personne ne sait ce qu'elle est devenue.

### La chasse au chagar

Les chagars sont les seuls animaux que les Thunks haïssent viscéralement et sans aucune exception. Ils ne les considèrent d'ailleurs pas comme des animaux, mais bien comme une aberration monstrueuse, ce qui est finalement très vrai.

Les chasseurs thunks, en particulier des flocons de sang, montent parfois des expéditions dans les plaines de l'union. Ils y traquent les hardes de chagars et tentent d'éliminer autant de poulains que possible. Chasser le chagar est un sport dangereux, déjà parce que les chagars sont terriblement rusés mais aussi à cause des heïsters qui veillent sur les hardes.

En général les chasseurs abandonnent les cadavres sans s'en approcher, ce qui s'explique bien quand on sait qu'une femelle chagar confrontée à la perte de son petit devient dix fois plus agressive que le chagar moyen. Les chasseurs les plus dérangés tentent quand même de ramener une fourrure ou un crâne, soit en guise de parure macabre soit pour l'envoyer en « cadeau » à un village piorad.

### Les mauvais plaisantins

Les Thunks adorent les bonnes blagues ; les histoires bien sûr, mais aussi les farces un peu plus « visuelles ». Elles égaient agréablement les longues journées de voyage. On pourrait croire que cela n'a rien à voir avec la guerre contre les Piorads, pourtant des Thunks à la santé mentale discutable en ont fait une arme. Ils se donnent eux-mêmes le nom de « mauvais plaisantins ». Devenir l'un d'entre eux nécessite de grands talents d'infiltrateur et un don pour les blagues très méchantes.

Un mauvais plaisantin s'aventure loin en territoire piorad et prend une communauté pour cible. Il fait alors tout son possible pour provoquer catastrophes et zizanie sans se faire repérer. Les plus efficaces sont capables de mettre un village à feu et à sang en quelques semaines, sans avoir jamais approché un Piorad à moins de deux mètres.

### Les furies du givre

Tout commence par une histoire d'amour torride entre des jumelles thunks originaires de l'Albarière – Kiona et Olathe – une maraudeuse sekeker nommée Stéfalie et Hailstone, son Ceste-Dieu. Après avoir vécu une année dans la troupe de leur amante, les jumelles réussirent à la convaincre de les accompagner dans le Nord, en compagnie d'une demi-douzaine d'autres maraudeuses. La troupe de Stéfalie était composée de Sekekers relativement modérées, toutes proportions gardées. Cela leur permit de s'intégrer facilement au clan frontalier de Kiona et Olathe, où elles découvrirent des hommes avec qui elles arrivaient à cohabiter, voire même à sympathiser.

De la rencontre entre maraudeuses et guerrières frontalières est né une unité de chasseresses qui combine les techniques de guérilla des Sekekers et des Thunks.

Et comme si cette association ne suffisait pas, les pouvoirs de contrôle climatique de Hailstone donnent aux furies du givre un avantage tactique supplémentaire.

Même si la troupe est exclusivement féminine, les Thunks qui rejoignent les furies du givre ne deviennent pas des Sekekers, et ne se font pas opérer. Ce sont plutôt les Sekekers qui, petit à petit, se « thunkisent », retrouvant un peu de leur humanité perdue.

Certaines d'entre elles ont même maintenant des amants chez les frontalières.

Les furies du givre sont parmi les troupes thunks ayant le plus grand rayon d'actions. Elles sont capables de frapper très profondément en terre piorades, et leur efficacité commence à inquiéter la cour de Byrd.

