

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°65 - 23 SEPTEMBRE 2015

Seconde partie de notre exploration de la chaîne des forts. Voila, voila...

Elles sont de plus en plus faibles les intros, non ? Ça vous fait ça à vous aussi la fin de l'été ? Ah mais oui, en fait, c'est pile la fin de l'été. Depuis hier. Pfiouu.

Bah au moins, on a une vague excuse pour ce coup de fatigue, du coup.

*Les sanglots longs*

*Des violons de l'automne*

*Blessent mon cœur*

*D'une langueur monotone.*

*Tout suffocant*

*Et blême, quand sonne l'heure,*

*Je me souviens des jours anciens*

*Et je pleure*

*Et je m'en vais au vent mauvais*

*Qui m'emporte deçà, delà,*

*Pareil à la feuille morte.*

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.



## LA CHAÎNE DES FORTS

(2/2)

### Le fort des obstinés

Ce fort est le plus proche de la citadelle des glaces. Quelques années après avoir pris le contrôle de la citadelle, les officiers de la légion entreprirent de réhabiliter les tours les plus proches et d'installer une garnison dans le fort voisin. Cela permettait de renforcer le dispositif de protection de la côte noire.

Comme on s'en doute, les Piorads des Marches ne furent pas fans de l'idée. Alors que la citadelle des glaces résistait vaillamment à leurs assauts, le fort rénové devint une cible de choix ; un moyen de rappeler aux Vorozions qui est le taulier dans le Nord.

Le fort des obstinés est donc une position difficile à tenir. La légion tente de le renforcer et d'y maintenir une garnison permanente, mais les jarls des Marches l'attaquent régulièrement, arrivant parfois même à en chasser les légionnaires. Si on veut un exemple de mesquinerie piorade, il suffit de remarquer que jamais un jarl n'a ordonné de définitivement raser le fort. Là où la citadelle des glaces est trop bien défendue, le fort des obstinés fournit une bonne occasion de casser du légionnaire à moindre frais. Ça permet d'entraîner les jeunots.

En 1021 dN, un venicius eut l'idée d'utiliser le fort des obstinés comme camp disciplinaire. Il y fit envoyer une troupe de légionnaires frondeurs et hargneux. Sur le papier c'était peut-être une bonne idée, mais dans les faits il en fut autrement. Après quelques accrochages, un jarl plus malin que ses confrères s'aperçut que la nouvelle garnison était plus turbulente que les précédentes. Il proposa alors aux légionnaires une place dans sa bänd, leur promettant qu'ainsi ils auraient enfin une vraie chance de piller des villes dérigionnes. L'idée fit rapidement son chemin et une majorité de légionnaire se rebella et rejoignit le jarl.

Depuis, une partie des mutins a rejoint la communauté d'origine vorozione de Sept forges. Les autres sont à l'origine d'une bande de pillards appelée les nobles chevaliers du Nord, histoire de se foutre de la gueule de la noblesse Vorh.

### Le fort de l'ancre

Bien qu'en très mauvais état, ce fort abrite un bouge, une forge et quelques habitations. Le lieu est sous l'autorité d'une Hache nommée Grinish, et de son Porteur Olaf le tarin (rapport à son nez on-ne-peut-plus démesuré).

Grinish est un membre éminent de la Loi du sang, qui a remporté plusieurs fois le titre de champion des glaces. Il a investi les ruines du fortin en 904 dN avec quelques compagnons et en a fait un ancre de la Loi du sang. A cette époque Grinish portait son titre de champion. Son prestige attira rapidement du monde et le fort de l'ancre devint un lieu de rencontre apprécié des duellistes des Marches et des Prudences. C'est ici-même qu'eut lieu le tournoi des glaces de 915 dN.

La renommée du fort de l'ancre tient aussi au fait que Grinish organise tous les ans un tournoi destiné aux non-Porteurs, qui attire essentiellement des Piorads mais parfois des combattants venus d'autres nations. Le vainqueur gagne une petite fortune et peut espérer attirer l'attention d'une Arme de la Loi du sang en quête d'un nouveau Porteur.

Une histoire étrange prétend qu'une Arme ancienne – amie de longue date de Grinish – est gardée au secret dans un profond sous-sol du fort. Cette Arme aurait des limitations terriblement contraignantes et le tournoi des non-Porteurs servirait à chercher un Porteur digne d'elle.

Info ou intox ? Seul le meneur de jeu pourrait le dire.



## LE FORT SINISTRE

Ce fort partiellement troglodyte est installé sur le flanc d'un éperon rocheux solitaire surplombant une vallée accidentée. Ce fut le dernier des forts à tomber sous les attaques piorades, juste après le fort de l'aigle. Son commandant était Porteur de Grinish et il fallut longtemps avant qu'il tombe face à un Porteur Œil de braise.

Leur combat donna naissance à une poche de magie glauque dont l'influence se fait encore sentir dans tout le fortin. Le lieu est rempli d'un sentiment de peur et de malaise qui rend l'endroit inhabitable. Le fort sinistre est peuplé de loups, qui semblent attirés par quelque chose d'inexplicable. Toutes les tentatives pour les déloger du fort ont été infructueuses.

Jusqu'à présent la poche du fort sinistre n'a créé aucun monstre, laissant supposer qu'elle se trouve dans un endroit difficilement accessible. Mais peut-être qu'un jour le fort sinistre enfantera un loup monstrueux.

## LE FORT DE LA CREVASSE

Ce fort est installé au bord d'une crevasse profonde qui lui offre une ligne de défense naturelle assez impressionnante. Quant à savoir qui occupe ce fort, c'est à vous mener, de le décider. Utilisez ce lieu comme camp retranché pour un de vos méchants préférés, pour une compagnie mercenaire ou une faction mineure utile à votre campagne. Faites-vous plaisir avec le fort de la crevasse, c'est cadeau.

## Le fort de l'aigle

Ce fort est installé sur une colline escarpée, à l'extrême est de la chaîne des égides. De toutes les fortifications de la chaîne des forts, il est celui situé le plus en altitude, ce qui lui permettait de surveiller une large zone de terrain en contrebas. Mais le fort de l'aigle avait une autre utilité. Il permettait de protéger l'accès vers des mines d'or situées plus haut dans la montagne. Ces filons, découverts pendant la construction du fort de l'aigle, furent pendant longtemps un secret jalousement gardé par quelques familles de la noblesse dérigione.

Après la chute du pégase, le fort de l'aigle resta longtemps désert et le secret des mines d'or fut perdu. Pour les pillards de passage, le fort était trop difficile à atteindre pour être un campement intéressant. Il fallut attendre plus de deux cents ans avant qu'une bande d'aventuriers menée par une Porteuse piorade nommée Tara ne découvre les mines abandonnées. Quand elle devint reine de Varnir quelques années plus tard (voir livre de base page 144), Tara la fougueuse envoya une troupe dirigée par Ylva la brune – une de ses compagnes d'aventure – pour prendre possession du fort et organiser discrètement l'exploitation de la mine d'or. Le fort est maintenant entouré d'un petit village minier très actif, peuplé de Piorads et d'Alwegs. La bänd de la jarl Ylva de l'aigle compte de nombreuses guerrières, ce qui atteste de ses liens avec le Varnir.

Le secret des mines d'or a fini, forcément, par s'éventer et plusieurs jarls du bas des Marches aimeraient bien mettre la main sur le fort de l'aigle. Mais la jarl Ylva leur tient tête avec un mélange de diplomatie et de menaces. Même si sa bänd ne peut pas se revendiquer officiellement du royaume de Varnir, tout le monde sait qu'Ylva est une amie de Tara la fougueuse et qu'une partie de l'or lui revient.

Il y a un an, un aventurier nommé Jehan s'est fait engager comme contremaître à la mine. Il a fait montre d'un bon talent d'organisateur et a permis de trouver un nouveau filon. Il a également réussi à attirer l'attention d'Ylva dont il partage maintenant la couche. Leur relation est tumultueuse mais sincère, et c'est bien là le problème.

Jehan est un noble dérigion dont la famille – les Pertuis-des-Brisures – est aujourd'hui très désargentée. Le dernier commandant du fort était un aïeul de Jehan et celui-ci a découvert l'existence des mines dans de vieilles lettres trouvées par hasard. C'est pour renflouer les caisses de sa famille que Jehan s'est lancé dans l'aventure qui l'amena finalement aux mines de l'aigle et dans le lit d'Ylva.

Récemment Jehan a pris le risque d'avouer la vérité à la jarl. Cela provoqua une dispute mémorable suivi d'une réconciliation brutale. Au final Ylva accepta d'aider son amant, même si cela signifie détourner une partie de l'or dont elle a la charge. Jehan cherche actuellement le moyen de faire voyager discrètement de petits chargements d'or vers Bigett, où réside sa famille. On pourrait imaginer que cette histoire se déroulera sans problème, mais ça serait se voiler la face.

## Les citadelles

- A - Citadelle du loup gris  
(Anciennement : citadelle du ciel gris)
- B - Grimgaard  
(Anciennement : Citadelle du pégase souverain)
- C - Citadelle des glaces  
(Anciennement : citadelle des flots cendrés)

## Les Forts

- 1 - Fort de l'aigle
- 2 - Fort sinistre
- 3 - Fort de l'ancre
- 4 - Fort de la crevasse
- 5 - Fort des obstinés
- x - Indique les forts détruits

