

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ARMES ESSENTIELLES : LA LOI DU SANG

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Thornfury et Kariai sont décrites page 201 du livre de base.

Thornfury, championne du désert et des glaces

Majeure – Puissance 4 (440 points)

Epieu en acier

Style : Duelliste agressive, obsédée par la victoire maîtrisant plusieurs styles de combats différents

Aspects : Combat brutal, Attaque feintée, Exploiter le terrain, Intimider l'adversaire

Pouvoirs : DSM (Tronçonneuse), Dégâts massifs, Absorption, Vitesse surhumaine.

Limitations : Désir minimum (Violence)

Motivation majeure : La perfection par le combat

~ Porteuse actuelle : Rohanire

Rohanire est une guerrière chrysalide que son physique a rendue célèbre dans le Centre. C'est une hysnatone mêlant des traits de Gadhare, de Batranobane et d'elfe, tout cela dans un corps de deux mètres dix de haut. Elle, la Louve et la Balafrée (voir page 131 du livre de base) sont originaires de la même tribu ; tribu qui a été décimée dans des circonstances assez mystérieuse. C'est par l'entremise de l'Arme de la Louve que Rohanire est devenue la Porteuse de Thornfury.

Rohanire voyage maintenant dans le Centre et l'Herbance, mettant son Arme au service de toute femme prête à la payer ou à lui proposer un défi digne d'intérêt, sans parler de tous les duels qu'elle mène au sein de la Loi du sang. Elle a plusieurs fois travaillé pour des tribus sekekers mais préfère garder son indépendance, d'autant plus que Thornfury n'est pas une Arme-Sœur. Cela n'a pas empêché une douzaine de Sekekers de la rejoindre pour former sa suite, comme il se doit pour une guerrière chrysalide digne de ce nom.

La Louve et Rohanire sont très proches et la chrysalide rend souvent des services à la maîtresse de Poyol. Elle possède d'ailleurs une vieille tour fortifiée près de la ville où elle s'installe quand elle a besoin de repos.

Kariai, gardien de l'autre du tournoi des jungles

Majeure – Puissance 5 (660 points)

Bâton en fer

Style : l'archétype du vieux sage guerrier qui a tout vu et tout fait. Un puits de sagesse martiale et une machine de guerre flippante quand il déploie son plein potentiel.

Aspects : Botte secrète mortelle et nombreux autres aspects de combat, Muscles d'acier, Sens du combat

Pouvoirs : Empathie animale, Aura d'invulnérabilité, DSI (Électricité), DSD (projectile mécanique), Téléportation de combat, Vitesse surhumaine, Transformation

Limitations : Aversion (Piorads)

Motivation majeure : Le plaisir du combat, sans aucune arrière-pensée.

L'autre du tournoi des jungles se trouve sur l'île juste au sud de la Mangrove au milieu d'un village habité par une tribu aussi accueillante que turbulente. Le village et la tribu portent le nom de Kupambana et ses membres se bagarrent entre eux à la moindre occasion. Chez eux aucune interaction sociale ne peut se faire sans échanger au moins quelques coups. L'ambiance à Kupambana est étrange, mais plaît énormément aux Armes de la Loi du sang. Il y a toujours quatre ou cinq Armes de la faction sur place, et bien plus lors des tournois.

Ces dernières années Kupambana a plusieurs fois reçu la visite de Gadhar des Noircœurs venus les mettre en garde contre les Armes-Dieux, les menaçant d'extermination si jamais le village continuait à accueillir la Loi du sang. Les envoyés sont rentrés chez eux avec une chouette collection de coquards et de nez cassés. Il y a fort à parier que les choses n'en resteront pas là.

N°31 - 4 JUIN 2014

Retour de notre grande série sur les factions, avec un groupe tout à fait d'actualité alors qu'approche la coupe du monde de football : la Loi du sang.

Alors ? Qui d'entre vous osera se lancer dans une scénarisation du Mondial 2014 ? Allez, rien qu'avec Franck Ribery, vous n'avez pas d'idée de scorie frustrée à la recherche de gloire ? Ou Samir Nasri en nobliau Bathras enragé parce que le grand tournoi se fait sans lui, et qui décide d'empoisonner tout le monde ?

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



~ Porteur actuel : Vieux galet

Vieux galet est le gardien du cercle de pierre où se déroule les duels. C'est un vieux Gadhar, petit et noueux mais au regard vif. Vieux galet sait se montrer solennel et sérieux quand les affaires de l'ancre l'exigent, mais à la plus petite occasion il sort une calebasse pleine d'une gnole infâme et se met à raconter des histoires graveleuses en rigolant comme un tordu. Quand il est d'humeur vraiment joyeuse il adore draguer Porteurs et Porteuses de passages, « la vie est trop courte pour ne pas en goûter tous les fruits », ou montrer sa collection de crânes humains, « presque uniquement des gens qui m'ont pris pour un couillon gâteaux ».

Coutelle – l'enthousiaste un peu bizarre

Majeure – Puissance 3 (210 points)

Couteau en acier irisé

Style : Enthousiaste et amical, malgré des attitudes parfois décalés. Une sorte de mélange entre un commentateur sportif et un chercheur en théories quantiques avancées.

Aspects : Analyse du fluide, Discours captivants, Éviter les coups, Mémoire eidétique

Pouvoirs : Détection du fluide, Vitesse surhumaine, Voix

Limitations : Désir exacerbé (Connaissance)

Motivation majeure : Percer les secrets du fluide

Coutelle est un petit couteau à la lame magnifiquement irisée. Cette Arme est dotée d'une personnalité masculine enthousiaste et passionnée. Bien que membre de la Loi du sang, Coutelle n'est pas très efficace en combat. Ses résultats en duels sont donc très dépendants de la compétence de ses Porteurs. Il connaît donc des hauts et des bas en termes de classement.

Coutelle est une Arme très sensible au fluide et cherche à percer les secrets de la fusion. On pourrait se demander quel est le lien avec la Loi du sang. C'est en observant d'autres Armes-Dieux se combattre que Coutelle réussit le mieux à analyser les fluctuations du fluide. Voilà donc pourquoi il a rejoint la faction, au sein de laquelle il s'est rapidement fait la réputation d'être un passionné exubérant.

Quand on discute longuement avec Coutelle, son enthousiasme génère une sorte de gêne, comme si on se rendait compte qu'il a quelque chose d'anormal, de décalé, dans sa façon d'apprécier les combats de la Loi du sang ; comme s'il avait une approche profondément mystique de ce que les autres prennent essentiellement pour un sport. Pour la plupart des Armes, la Loi du sang c'est une affaire de fun, de violence, d'honneur, de dépassement de soi – rayez les mentions inutiles – alors que pour Coutelle c'est une fenêtre qui lui permet de contempler les secrets de l'univers... Mais sans oublier d'agiter un fanion en poussant des petits cris d'excitation.

~ Porteuse actuelle : Grezielle Vernis

Grezielle est une dérivonne athlétique d'une cinquantaine d'années. Elle est borgne et couturée de cicatrices, souvenirs d'une jeunesse glorieuse dans les arènes de Pôle. Elle gagne actuellement sa vie comme garde du corps, essentiellement le long de la route du sud. Grezielle et Coutelle partagent le même enthousiasme pour les duels. L'ex-gladiatrice n'a pas l'approche mystico-barrée de son Arme mais dispose d'un réel talent pour analyser et commenter les styles de combats. Leurs commentaires en duo ont autant de fans que de détracteurs au sein de la faction.

Udumo – le recruteur

Majeure – Puissance 2 (170 points)

Bouclier en acier

Style : Jeune et passionné, du genre à vouloir partager sa passion avec tout le monde. Combattant correct mais qui n'est pas encore au niveau qu'il souhaiterait avoir.

Aspects : Contre-attaque, Eloquence, Sens du combat

Pouvoirs : DSI (choc), Malchance, Projection.

Limitations : Interdit (refuser un défi présenté dans les règles)

Motivation majeure : Promouvoir l'honneur du duel

Udumo est un bouclier tribal gadhar en bois sombre renforcé de chaînes cloutées. Il s'est incarné pendant un duel de la Loi du sang, pour le plus grand malheur du Porteur de la Hache Warsaw qui se retrouva soudainement avec deux Armes, en plein milieu d'un combat qu'il était en train de gagner. Et spleurtch donc !

Udumo est une Arme jeune, qui se considère comme l'enfant de la faction, ce qui l'a poussé à devenir un recruteur officieux. Cela consiste à vanter les mérites de la Loi du sang aux Armes qu'il croise et dont les prouesses guerrières lui semblent d'un niveau suffisant. Il n'a cependant rien d'un prosélyte (du genre qui va par paire et qu'on ne laisse jamais entrer). Il sait pertinemment que la faction est « juste » un club sportif pour bourrins qui veulent se trincer en suivant des règles. Mais, n'est-ce pas la plus belle chose du monde quand on est un Dieu guerrier incarné dans une arme ?

~ Porteur actuel : Daniel Lelorne

Daniel est un membre de la guilde des cartographes originaire des Prudences, ce qui se voit à son total de doigts (huit en haut et six en bas) et sa demi-oreille gauche. Depuis qu'il est devenu Porteur, les résultats de Daniel au sein de la guilde se sont améliorés et il a gagné en réputation. Udumo lui permet de survivre dans des coins dangereux, surtout qu'il a plein d'amis dans la faction qui sont prêt à lui rendre service.

