

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°101 - 08 FÉVRIER 2017

Vous voulez une histoire drôle ? Alors c'est l'histoire de deux cons qui une semaine après le numéro 100 de leur parution régulière, ont des tas d'idées sur comment fêter le numéro 100.

Ouais, nous non plus, on n'a pas trouvé ça drôle.

Du coup, je vous le demande : On fait quoi pour l'anniversaire du Chagar enchaîné, en avril ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LA MORT CARMIN - ENNEMI PRIVÉ N°1

Petite pause dans notre série de scénarios. Nous retrouverons nos héros dès le prochain numéro, mais je profite de ce Chagar 101 pour répondre à quelques questions de nos meneurs-lecteurs.

Certains d'entre vous ont été un peu étonnés de la place donnée à la Mort carmin dans la campagne, et de la manière dont nous la présentons. Je vous propose donc quelques précisions sur la faction, sa place dans notre saga, et son fonctionnement interne. Notez que je pars du principe que vous avez en tête les éléments de base, tels qu'indiqués aux pages 202-203 de *Métal*.

LA PLACE DE LA FACTION DANS "ÉCLATS DE LUNE"

Chouette ! Une question facile pour commencer.

Pour rappel, *Éclats de lune* est, comme *Métal*, un remake. Nous essayons de reprendre la trame générale de la version classique de la campagne, tout en y incluant notre façon de voir l'univers. Comme notre *Bloodlust* reprend *Classic* presque intégralement en y ajoutant des touches persos et des changements sur le fond, notre EdL reprend la vieille campagne avec des modifications et des bonus, mais en utilisant comme base le même schéma général. Pour simplifier : la Mort carmin était le méchant de la première version, et nous reprenons logiquement cet aspect.

Notez que c'est un très bon choix de méchant. Leur brutalité, leur amour du conflit et de la violence, leur désir morbide de raser un village, une ville, un pays ou le continent, selon le niveau du figurant, en font de parfaits petits antagonistes. Les seuls à être aussi facilement haïssables sont les gars de l'Ordre nouveau, et les nazis de ce genre sont devenus des adversaires trop classiques pour être encore amusants. Et puis on supporte déjà assez le FN à la télé, ce n'est pas pour se le retaper autour d'une table de jeu. Ce sera donc la Mort carmin.

Notez que cette aspect a certainement dû étonner en premier lieu ceux qui n'ont pas lu la campagne classique. Je profite donc de ce Chagar pour leur signaler un aspect important de la campagne. La Mort carmin est le premier « méchant » de l'histoire, même si elle paraît passer au second plan par moment. Elle restera donc le méchant essentiel de la saga, même si son visage et ses buts changeront nettement à mesure que les PJs apprendront à la connaître.

Ce qui justifie donc encore plus un Chagar pour préciser et expliquer leur mode de fonctionnement. Mazette, comme ça tombe bien !

LES TROUPES AUX MAINS VIDES

Le fonctionnement de base de la Mort carmin, est assez simple vu de l'extérieur. Des Armes brutales, violentes, psychopathes ou stupides, s'allient pour ajouter leurs puissances et causer plus de violences et de morts. C'est aussi évident et simple qu'une avalanche, avec de grosses brutes saoules à la place des flocons. Sauf qu'à y regarder de plus près, il y a tout de même quelques finesses. Ne riez pas.

Un point en particulier peut étonner le spectateur naïf : la présence de nombreux non-Porteurs au sein et autour de la faction. Comme toutes les factions d'Armes, la Mort carmin intéresse et concerne surtout les Armes. Pourtant, ce groupe attire et passionne un nombre considérable d'humains, qui soutiennent la faction, participent aux combats, ou protègent et renseignent les Armes de la Mort Carmin. Il y a trois motivations essentielles à ce genre de comportement.

La peur est une motivation commune. Certaines Armes un peu plus fine de la faction, utilisent ce levier pour pousser des gens bien placés à financer ou renseigner la faction. À la manière d'une bonne vieille mafia, elles proposent de « protéger » une région ou une famille des exactions de la faction, aussi longtemps que le malheureux humain fait ce qu'on lui dit sans poser de question ni se plaindre à qui que ce soit.

L'avidité est la motivation suivante. La faction, grâce à ces donateurs consentants ou non, finance des opérations militaires, des mercenaires, des bandits ou de simples bandes de brutes, afin de ne jamais être à court de bras armés. Ces humains ont parfois conscience de servir la faction, parfois non, mais de façon générale, s'en fichent aussi longtemps qu'ils touchent leur paie.

La violence, enfin, est une motivation aussi simple que puissante. Les gens qui rejoignent la faction pour le frisson de la tuerie et le goût du sang, sont une race d'hommes bien particulière. Certains sont de purs psychopathes, qui aiment et cherchent la mort et la violence. D'autres rejoignent la faction pour échapper à des ennemis, ou fuir un passé douloureux. Enfin, un bon nombre espère, en servant et côtoyant des porteurs d'Armes, devenir Porteurs un de ces jours. La plupart seraient sûrement prêt à ramasser l'Arme d'un ennemi tombé, mais pour beaucoup, le véritable but est de s'emparer d'une Arme de la faction, afin de véritablement rejoindre les rangs de la Mort carmin, comme un membre à part entière.

LA THÉORIE DU CHAOS APPLIQUÉE AUX GROS CONS

Comme indiqué dans Métal, il n'y a pas de hiérarchie complexe dans la Mort carmin, et encore moins de commandement centralisé. Pourtant, il existe des groupes de différentes tailles, qui composent la structure de la faction, aussi bordélique soit-elle.

La bande simple, pour la violence et l'excuse

Ces gens sont les plus courants, et ne connaissent parfois pas grand-chose à la faction. Pour eux, elle est une excuse, un étendard à la violence sans raison qu'ils servent et recherchent.

Ces groupes sont généralement temporaires, réunissant une bande d'imbéciles décidés à se défouler sur une cible ou une autre. Parfois, ils tiennent plus longtemps, si les membres se trouvent une cause ou un adversaire à harceler ou à exterminer. Ce sont, de toutes façons, des structures réduites et informelles, toujours promptes à des conflits internes et à des accès de violences n'ayant rien à voir avec le but initial.

La coterie efficace, pour un vrai meneur et un plan

Le second niveau de groupe est celui de la coterie, et ressemble beaucoup à la bande. Toutefois, il s'agit maintenant d'une bande organisée, solide, avec des habitudes et des motivations construites. C'est à partir de ce niveau qu'on peut espérer accomplir de véritables actions d'éclats, et suivre des plans un peu plus compliqués que le très classique « pourchasser, tuer, recommencer ».

Ce qui fait la différence entre une bande et une coterie, le plus souvent, c'est le chef. Une Arme intelligente et motivée, voilà ce qui manque à la majorité des bandes pour devenir un vrai danger à long terme. Le souci, c'est que l'intelligence et la violence meurtrière sont toutes deux nécessaires pour s'imposer dans la faction et dans le groupe, mais ne sont que rarement compatibles.

Le réseau, groupe étendu mené par un leader exceptionnel

Les réseaux sont des raretés dans la faction, mais il s'agit pourtant du niveau où la Mort carmin devient autre chose qu'une gêne locale ou un danger parmi tant d'autres, pour devenir une véritable horreur. Le réseau est une coterie étendue, avec à sa tête un taré de tout premier ordre.

Aucun réseau ne peut exister sans un chef exceptionnel, autant par son intelligence que par sa folie. Il n'en faut pas moins pour impressionner les dingues de la Mort carmin, et rassembler autour de soi des bandes pour les combats simples, et des coteries pour les travaux fins.

Pour vous faire une idée du jeu auquel se livre le chef d'un réseau, imaginez donc une partie d'échec où vos pièces sont des scorpions shootés au crack. Ce genre d'amusement n'est ni facile ni sans risque, mais il s'efface devant la motivation du chef, qui poursuit généralement un but grandiose ou une passion dévorante. Des gens comme Ahtyz / Anathos (portée par Hérasmus Victor) et Saignée (l'Arme de Leolius Wagne) sont précisément des chefs de coteries, et à un moment donné de l'histoire, il n'en existe pas plus d'une poignée sur le continent.

La plupart du temps, les coteries s'évitent pour que leurs troupes ne s'anéantissent pas mutuellement, mais communiquent aux plus hauts échelons. Cela leur permet de collaborer si la situation l'exige, mais surtout de se surveiller, la paranoïa étant souvent un trait fort des psychopathes de haut vol qui constituent l'état-major des réseaux.



DES PLANS EFFICACES ?

Il est facile d'imaginer que des bandes réussissent à accomplir leurs buts, quand il s'agit de détruire un village ou de massacrer une famille. Mais pour les groupes plus importants, coteries ou réseaux, cela peut être plus difficile à croire, en particulier quand les joueurs viennent de mettre à bas les plans d'Anathos, et s'opposent bientôt au groupe de Tinie. Pourtant, il y a de nombreux exemples de « grands plans » aboutis, avec de terribles conséquences.

UN "HÉGÉMONE", ÇA PREND DEUX COUILLLES !

Une petite note culturelle en passant, puisque nous parlons de nos bon amis les Vorozions. Pas mal d'étrangers et de poliens mal-intentionnés commettent une erreur impardonnable au sujet de l'hégémone.

Le nom est masculin, et on parle bien d'UN Hégémone.

Si si, regardez bien. Dès la page 13 de Métal, dans la mention historique sur l'année 659 dN nous parlons de la naissance de l'Hégémone vorozion. Pas vorozione. Vous confondez probablement avec « hégémonie », qui est un joli mot, mais pas le même, tout simplement.

ET POUR ÉCRIRE UN LIVRE ÇA PREND DEUX COUILLONS !

Notez aussi que les rédacteurs du livre de base de Métal, qui osent se plaindre de vos fautes d'accords, ont donné deux dates pour la nuit de Taamish (658 dN la plupart du temps, et 659 en page 13).

La date correcte est bien 658 dN, et les contrevenants ont été privés de dessert pour leur faute.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Comment sortir d'un trou avec classe (et sans y passer un millénaire complet cette fois-ci).

Une petite aventure en territoire thunk avec magouille, assassins et partouze géante, avant de reprendre le chemin de la vengeance.

La nuit de Taamish

Le fait d'arme le plus terrifiant et le plus connu de la faction est certainement la nuit de Taamish. C'est Battlerage (cf. Chagar n°28) qui revendique ce grand plan, expliquant volontiers comment elle a participé à la révolte des Vorhs, de son origine jusqu'à l'aube de l'Hégémone. Elle est très très fière d'avoir écartée toutes les solutions négociées, toutes les opérations en douceur, et la moindre voie diplomatique proposée par les autres membres de la conspiration qui deviendrait plus tard les Compagnons de l'équerre. Même si elle a mis de l'eau dans son vin depuis son retour dans l'Est, Battlerage reste immensément fière de son chef d'oeuvre. Et c'est, en toute objectivité, parfaitement mérité. Elle est l'organisatrice de l'un des plus grand massacres de l'histoire de Tanæphis, avec tout ce qu'il suppose encore de haine patriotique et de rancune impossible à éteindre.

La survie des sekekers

De l'avis de beaucoup d'observateurs, la survie des Sekekers au fil de l'histoire est, au moins en partie, à mettre au compte de la Mort carmin. C'est un érudit de Pôle, la directrice Dialle de Rueil des Andregilles, de l'université politique, qui diffuse cette hypothèse depuis de longue années, malgré le peu d'intérêt qu'elle suscite chez ses collègues.

Selon sa thèse, la faction aurait pris part à de nombreux combats lors des périodes les plus difficiles de la « peuple » sekeker. À chaque fois que les tribus étaient en grand danger de disparaître ou étaient sous le feu de trop nombreux ennemis, la Mort carmin serait intervenue pour aider les furies. Par des attaques directes sur les adversaires déclarés des Sekekers, par des contre-feux ou des diversions brutales, la faction aurait sauvé la mise aux tribus en « au moins six occasions ».

Cette aide est difficile à prouver, car beaucoup des attaques que Dialle impute à la faction paraissent avoir d'autres causes possibles, d'autres buts que ceux que l'érudite leur donne. Mais mis bout à bout, ces événements pourraient bien constituer une preuve de l'attachement de la Mort carmin envers les furies.

Au final, si le lien n'est pas prouvé ni évident, il ne serait pas non plus très étonnant. Pensez un peu aux Sekekers, à leur violence, à leur intransigeance et aux meurtres innombrables qui sont commis, au nom de leur idéal ou par ceux qui tente de les combattre. À regarder de près les Sekekers, pourquoi la Mort carmin n'aiderait-elle pas un peuple informel dont le mode de vie est si proche de son idéal ? La seule chose un peu étonnante se trouve peut-être au niveau des dates, puisque les Sekekers existeraient, selon leur légende, depuis la guerre des cendres, alors que la faction ne serait apparue que plusieurs siècles plus tard.

Le miroir du passé

Il y a un grand plan que toutes les Armes connaissent, sans avoir toujours conscience que le Mort carmin est mêlée à cette affaire : le Miroir du passé. En effet, ce sont des membres de la Mort qui ont lancé la faction pro-hysnatone. À l'origine, le but était clairement de profiter des haines racistes pour déclencher des conflits. Ou plus précisément, de « meilleurs » conflits...

Depuis longtemps, la Mort carmin profitait des conflits déclenchés par l'Ordre nouveau pour puiser sa part de violence et de mort, mais sans y trouver une véritable satisfaction. Souvent trop inégaux, les combats entre l'ordre et ses victimes tenait davantage du massacre que du véritable défi, et se terminaient souvent trop vite au goût des membres de la Mort carmin. En aidant à la structuration d'un vrai groupe de défense des Hysnatons, la Mort carmin a obtenu de meilleurs adversaires, de meilleurs combats, et davantage de violence. Elle a aussi jeté de l'huile sur un feu déjà ardent, provoquant des conflits qui ont essaimé sur tout le continent.

Merci qui ?