

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°13 - 25 SEPTEMBRE 2013

Le Mois des Conquêtes n°1 et l'écran qui l'accompagne sont terminés et l'impression est en cours. Le livret, au final, fera 108 pages.

Nous avons tassé là tout ce que nous n'avions pas pu mettre dans *Métal*. Puis nous avons ajouté quelques bonus et des aides de jeux que vous aviez demandé après la sortie du jeu.

Au final, nous sommes parvenus à mettre tout ce que nous voulions dans le premier numéro, à part un petit article, qui parle de la manière dont une Arme choisit ses Porteurs. Même s'il n'était pas essentiel, il donne quelques pistes amusantes et des éclairages sur le monde de Bloodlust, alors le voici...

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 LG.



CHOISIR SON PORTEUR

Les hommes ont des opinions sur tout. Les gens du commun ont des avis sur les Porteurs, les nations les unes sur les autres, et les Porteurs sur presque tout le monde. Mais bizarrement, les gens ne réalisent pas que les Armes aussi ont des préférences et des manies. Par exemple, elles ont toutes une façon bien personnelle de choisir leurs Porteurs. Voici quelques pistes et anecdotes concernant ce sujet, afin de vous montrer que les Armes ne sont ni uniformes ni simplistes, et qu'il serait dommage de les présenter ainsi.

LES BESOINS D'UNE ARME

Quand une Arme-Dieu choisit un Porteur elle le fait à partir de quelques éléments essentiels : Ses motivations, ses buts à court ou long terme et les opportunités locales. Même si les circonstances peuvent pousser une Arme à attraper un Porteur de passage - voir l'encadré en page 2 - les vrais Porteurs, ceux qui comptent, sont généralement choisis avec soin.

Les motivations

Une Arme vit et se bat pour ses motivations. Même si elle choisit parfois des combats et des quêtes sans rapport avec elles, ce sont des éléments essentiels. Si elle ne poursuit pas ses motivations, une Arme n'évolue pas, n'avance pas. Aussi choisit-elle souvent un Porteur qui pourra servir ses buts, ou au moins apprendre à s'y conformer.

Ce dernier point est important, car les rapports Armes / Porteurs ressemblent beaucoup à des liaisons amoureuses. Si vous ne parvenez pas à trouver l'amant idéal - et ce n'est jamais facile - la meilleure alternative consiste à en prendre un qui y ressemble, et à le dresser. Oui, vous pouvez employer de jolis termes comme améliorer, changer ou influencer, mais soyons franc, on parle bien de dressage. Et si cela vaut pour les histoires d'amour, imaginez ce que cela donne pour les Armes.

Les buts

Bien sûr, une Arme a aussi des buts. Qu'ils soient à court ou long terme, ils peuvent influencer le choix de ses Porteurs. Une Arme passionnée par le combat d'arène ne sera intéressée que par des gens qu'elle pourra impliquer dans ce jeu. Des athlètes et des guerriers, bien sûr, mais peut-être aussi de talentueux parieurs, des agents ou des fans désireux de se jeter dans le bain. En revanche un souffreteux, un administrateur pacifiste ou une nobliaute dégoûtée par le sang ne seront d'aucun intérêt.

Certains buts sont encore plus limitants : lorsqu'il s'agit de propulser une famille en haut de l'ascenseur sociale ou de contrôler un marché particulier, une Arme pourra être forcée de suivre une lignée particulière de Porteurs, ou même devoir changer de Porteur à un moment précis pour faire avancer ses projets.

Les factions

Les Armes impliquées sérieusement dans une faction se retrouvent avec une limite supplémentaire. En plus de leurs préférences personnelles, elles doivent réfléchir aux intérêts et aux buts de la faction.

Dans quelques cas, la faction peut imposer le peuple ou la nationalité du Porteur (Équerre, Miroirs, Ordre nouveau...). D'autres fois, les activités de la faction nécessiteront des compétences ou des tendances précises : curiosité et bougeotte pour la Route sans fin, psychose lourde pour la Mort carmin ou intérêt pour l'art chez les Joyaux. Pour d'autres, plus secrètes ou paranoïaques, il faudra carrément que la faction approuve le choix du Porteur si l'Arme veut continuer à participer à ses activités les plus importantes.

JE VEUX QU'IL CRÈVE !

Pour une Arme qui s'est lassée de son Porteur, il existe de nombreuses manières de casser l'association.

La plus simple est de demander au Porteur de bien vouloir donner l'Arme à un nouveau candidat. L'Arme se retrouve alors dans les mains d'un nouvel humain. Il suffit de s'éloigner du Porteur précédent de quelques pas pour que le lien se brise, et s'attacher à son nouvel ami. Mais tout cela n'est possible que si le Porteur est d'accord pour "rompre".

Si ce n'est pas le cas, l'Arme va devoir employer les grands moyens.

La solution la plus simple est de demander à des amis de bien vouloir lui rendre service. Dans un groupe de Porteurs, il suffit par exemple à l'Arme de demander à ses "copines" de bien vouloir massacrer le Porteur indésirable. Face à un groupe de Porteurs, souvent pris par surprise et avec une Arme qui lui refuse ses pouvoirs, le malheureux ne fera pas long feu.

S'il n'y a pas d'Arme-Dieu sympa à portée, il reste des solutions amusantes. Voici quelques exemples en vrac :

- Insultez une Arme inconnue mais balaise, sur le thème "Mon porteur va massacrer ton porteur d'une seule main, violer son chagar et vendre sa soeur au marché..."

- Prendre le contrôle du Porteur une seconde suffit pour le faire sauter du haut d'une falaise, d'une muraille ou d'une fenêtre un peu haute.

- De même, un Porteur peut sentir l'Arme s'emparer de lui, puis se voir décapiter un marchand en pleine rue à dix mètres d'une patrouille de milicien.

Vous le voyez, les solutions amusantes ne manquent pas avec un petit effort d'imagination...

Les préférences, simples et basiques

Les Armes, aussi basiques et instinctives qu'elles soient, restent des créatures pensantes et sensibles. Et comme toutes les créatures, elles ont des préférences qui ne s'expliquent pas. Ainsi, certaines Armes préfèrent les porteurs aux porteurs. D'autres aiment les gens jeunes, ou au contraire les gens sûrs d'eux, expérimentés. Là encore, la comparaison avec une relation amoureuse est parfaite. Comme les humains cherchent un profil précis chez leurs partenaires, sans en avoir forcément conscience, les Armes ont des schémas. Elles ont des préférences sans intérêt ni logique, mais qui se retrouvent chez la majorité de leurs Porteurs.

ET SI JE VEUX LE CHANGER ?

Pour beaucoup de gens, l'expression "changer de Porteur" est synonyme de mort. Elle signifie juste trouver un Porteur après la disparition brutale du précédent. Si c'est le cas le plus fréquent, ce n'est pas le seul, et c'est même un cas rarissime chez certaines Armes un peu soigneuses.

Il existe de nombreuses Armes qui négocient avec leurs Porteurs les conditions de leur vie commune et de leur séparation possible. Ces contrats sont généralement simples, donnant-donnant, afin que chacun sache clairement ce qu'il retirera de l'affaire. Le genre « Tu te comportes de telle manière, et en échange je fais ça pour toi ». L'Arme y gagne un Porteur coopératif, impliqué, et qui fait ce qu'on attend de lui sans chouiner. Le Porteur y gagne une Arme sans trop de mauvaises surprises, qui ne le prend pas en traître, et il profite de son surcroît de puissance sans se faire trop de mauvais sang.

Les associations de ce type peuvent être à court terme, l'Arme et le Porteur se séparant un fois le « contrat » accompli. Mais certaines Armes aiment fonctionner ainsi même avec leurs Porteurs au long court. Elles trouvent plus pratique, plus reposant, de négocier les termes de leur vie commune une bonne fois pour toutes, plutôt qu'au jour le jour.

Si les Armes perdent la majorité de leur Porteurs par mort violente, il y en a qui préfèrent les laisser aller une fois une quête ou une tâche accomplie. Certaines le font par goût. Elles aiment multiplier les expériences, plus encore que les autres. Rester plusieurs années en couple n'est pas de leur goût, et elles préfèrent vivre un bon moment avec leur humain, avant de le laisser aller. Il se transforme ainsi en bon souvenir avant de se changer en viande froide. D'autres ne sont simplement pas capables de supporter qu'un humain apprenne à les connaître, et en viennent à leur tenir tête. Quelques unes, simplement, n'aiment pas les gens, et même si elles sont obligées de se trouver des Porteurs pour vivre et bouger, elles les rejettent dès qu'ils s'opposent à elles ou essaient de donner de la voix.

Petit complément de règle

Vous trouverez à la page 309 de *Bloodlust - Métal* les règles concernant l'impact psychologique de la perte d'une Arme. Dans le cas d'une séparation consentie les choses sont moins graves. La faille « Porteur déchu » vaut alors 1 si le personnage est Porteur depuis plus d'un an, plus 1 par tranche de deux années supplémentaires.

PRÉFÉRENCES VERSUS URGENCE

Cet article s'intéresse aux préférences d'une Arme en matière de Porteurs, et au but qu'elle poursuit en prenant tel ou tel humain comme serviteur ou compagnon. À l'évidence, ce genre de préférence ne s'applique pas lorsqu'une Arme agit dans l'urgence. Si elle perd son Porteur lors d'une baston importante, et qu'elle veut absolument gagner - pour aider des amis ou neutraliser une menace par exemple - elle se fichera complètement de qui la ramasse. Du moment que le petit nouveau agit vite et bien, et fait ce qu'on lui demande, pas de soucis. De même, si une Arme est perdue dans un coin paumé, si elle attend un Porteur depuis plusieurs mois ou si elle ignore complètement où elle se trouve en reprenant conscience, elle se moquera bien de qui lui tend la main.

Dans ces cas, il y a de bonnes chances que la collaboration soit de courte durée. Sauf coup de chance, les ambitions de l'un et de l'autre ne s'accorderont probablement pas. Mais voilà une chose amusante : les Armes sont parfois capables de faire preuve de reconnaissance. Dans le cas où une Arme-Dieu a été perdue longtemps, il n'est pas rare qu'elle éprouve l'envie ou le besoin de récompenser son sauveur. Elle prendra alors le temps de l'aider dans ses buts ou ses ambitions, ou simplement de lui rendre un service. Quelquefois, il s'agira simplement de tuer un ennemi ou d'utiliser ses pouvoirs pour accomplir une tâche hors de portée d'un mains-vides. D'autres fois, l'Arme restera une vie entière auprès de son bienfaiteur pour le hisser aussi haut que possible et assurer l'avenir de sa lignée. Tout dépend du temps où l'Arme a été perdue, de sa générosité naturelle et de l'ampleur de ses psychoses.