

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°86 - 13 JUILLET 2016

Les Chagars se suivent, se ressemblent, ou pas, et toujours pas de campagne... Mais qu'est-ce qu'ils fichent chez BadButa ! Pas de panique, ce n'est pas un oubli ou un revirement. J'ai simplement plus de mal que prévu à écrire cette fichue campagne, et encore plus sur le début de l'histoire.

Par chance, j'ai quelques joueurs sympas et passionnés à portée de main, et la séance de test de ce week-end a débouqué pas mal de choses. Le prélude à éclats de lune commence donc à prendre une forme presque satisfaisante, et devrait finir par sortir. La suite étant plus classique, au moins dans sa forme, elle devrait couler plus facilement et arriver en temps et en heure, sans que l'équipe doivent suer sang et eau.

Remerciements donc à Camille, Antoine, Julien et François pour ce test aussi nécessaire que douloureux.

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.



LES LOIS DE L'INCARNATION (MENEUR SEULEMENT)

Comme vous le savez, nous essayons souvent, dans le Chagar, de répondre aux questions que vous nous posez sur les forums et lors de nos passages sur des salons. Une question assez courante, mais pas forcément facile, concerne la manière dont s'incarnent les Armes-dieux. Comment cela se passe-t-il, pourquoi, et y-a-t'il des règles à observer pour obtenir une Arme solide, en bonne santé et au poil soyeux ?

QUAND ET COMMENT ?

Pour qu'un dieu s'incarne dans une arme, il existe trois règles essentielles : le métal, le sang et la mort. Ce sont des éléments nécessaires, et par chance, ce ne sont pas précisément des éléments rares sur Tanæphis.

Le métal

Pour qu'un dieu se projette dans une arme, elle doit être faite en métal, contenir du métal, ou être décorée ou sertie de métal. Une épée de fer ou d'acier sont des candidates idéales, mais un maillet au manche de bois et à la tête d'airain fonctionne tout aussi bien. Les armes en pierre lunaire sont aussi valides, car ces roches sont en partie métalliques. Le cristal elfique, même si l'arme ne contient aucune pièce métallique, est un très bon contenant, puisque ce cristal est un mélange de verre, de plomb et de d'électrum.

Pour l'obsidienne, l'os, l'albâtre ou le bois, il faut que le corps de l'arme ait eu droit à des décorations, des ajouts ou des améliorations en métal. Par exemple, une épée d'os avec un renfort métallique sur le revers, une massue à laquelle on a ajouté de long clous de fer, ou une dague d'obsidienne gravée sur laquelle sont serties des décorations d'argent. Il n'y a pas de « pourcentage métallique minimal », ni de poids fixe à atteindre. Le métal ne doit, simplement, pas être en quantité négligeable, comme des fragments invisibles ou un tout petit clou dans un coin.

Pour rappel, l'acier irisé et le mercure sont des compositions magiques, qui n'apparaissent qu'après l'incarnation. La nécessité de présence métallique s'applique alors avant l'incarnation.

La mort

Une incarnation divine ne se fait qu'à portée immédiate de la mort, et plus grande est la violence, mieux c'est. Quelle que soit la situation, des ingrédients comme la passion, la violence et la douleur sont des bonus appréciés. Un dieu ne s'éveille presque jamais sur un étal de marchand, dans un fourreau poussiéreux sur une cheminée, ou dans la vitrine d'un collectionneur.

Notez que l'arme où le dieu s'incarne n'est pas toujours celle qui tue. Parfois, elle prend simplement part au combat, ou même se trouve dans la main de la victime. C'est une drôle de loterie, et le seul gagnant dans l'histoire, c'est le dieu qui s'offre une nouvelle incarnation. Si une personne doit mourir, ou dix ou cent, qui s'en soucie ?

Le sang

Depuis que les dieux s'incarnent sur le continent, chacun a eu le temps d'assister à quelques incarnations en plus de la sienne. Un autre élément commun est vite devenu évident : le sang. À chaque incarnation, à chaque nouvelle Arme, le sang est là. Aucune arme ne s'incarne sans être trempée, souillée ou simplement tachée de sang.

(1) Pour les compositions communes, vous retrouverez toutes les infos utiles en pages 514 et 515 du livre de base de Bloodlust Métal. L'albâtre elfique est décrit dans le Chagar enchaîné #48.

QUELQUES EXEMPLES D'INCARNATION ?

Carnage – Grande épée de chevalerie

Le chevalier Anæcius est un jeune homme de la noblesse vorhe, qui participe pour la première fois au combat aux côtés de son oncle. Pour l'occasion, il a sorti une armure neuve, mais brandit la vieille épée de son grand-père, une merveille de tradition Vilno-rienne qui dormait sur un présentoir dans la salle à manger familiale.

Lors de l'assaut sur un village frontalier en rébellion, les choses dégénèrent. Anæcius et ses hommes s'emballent et commencent un massacre en règles des mutins avant de s'attaquer à la population. Incendies, viols, pillage, les événements n'ont plus rien de chevaleresque, mais l'oncle laisse faire. Il faut bien que jeunesse se passe, et le petit aura de bons souvenirs de sa première bataille. Au plus fort des exactions, alors qu'Anæcius éventre une paysanne rétive, Carnage s'éveille dans un rire dément. Je vous laisse imaginer la mentalité de la bête.

Dæng – Faux agricole

Maurice est un paysan banal, fauchant le blé dans un champ banal, un matin banal d'un été un peu chaud. Soudain, il entend des hurlements et se rue vers sa ferme. Là, il trouve sa famille et ses amis en train de se battre contre des rôdeurs piorads. Il y a déjà des morts, et la boue de la cour se mêle de sang et de viscères. Quand Maurice aperçoit un pillard penché sur le cadavre de son fils, il perd la raison et se rue sur le guerrier en levant sa faux. Il ne réussit à blesser que deux Piorads, et encore par pure chance, mais cela suffit à les mettre en rogne. Les gars s'acharnent une bonne heure sur lui avant de l'achever.

Quelques heures plus tard, Dæng se réveille doucement, comme au sortir d'un rêve, au milieu d'un charnier. Elle habite une simple faux, sans aucune signe particulier mais elle a déjà quelques idées bien arrêtées sur la vie à la campagne.

Kiane – Couteau de cuisine à la lame brisée

Eloïse est une jeune orpheline recueillie par sa tante, et servant de bonne à tout faire dans l'auberge familiale. À l'approche de l'adolescence, la jeune fille devient assez jolie, et tatie envisage de se rembourser de l'argent investi dans l'éducation d'Eloïse, en la mettant au travail dans une chambre de l'auberge. Après s'être un peu renseignée, la demoiselle décide que la prostitution n'est pas un plan de carrière qui la tente, mais comprend vite que personne ne s'intéresse à son opinion. Les discussions finissent par s'envenimer, et Eloïse termine en sang dans la cave de l'auberge, après une correction sévère et la promesse qu'elle sera mise « au travail » dès le lendemain. Dans la nuit, elle se faufile par un soupirail, s'empare d'un couteau à la cuisine, et fini son périple dans la chambre de sa tante.

Ni Eloïse ni Kiane ne se souviennent bien à quel moment l'Arme s'est incarnée. Simplement, au début du massacre, Eloïse était seule, terrifiée et furieuse, et à la fin, elle avait son amie pour la soutenir, la conseiller, et profiter du spectacle. Lorsque le couple quitta l'auberge, il n'y avait plus un vivant dans les chambres. Il n'y eut aucun cri, aucun combat. Ce fut une violence lisse et tranquille, de jeune-fille bien élevée.

QU'EST-CE QU'UN DIEU "SAIT" EN ARRIVANT ?

En fait, un dieu nouvellement incarné ne sait pas grand-chose. Il connaît son nom, ressent des besoins et des pulsions (ses motivations). Puis il s'approprie vite les connaissances de surface de son Porteur. Une fois cette mise à niveau terminée, le gros du travail est fait. En ce qui concerne les pouvoirs de l'Arme et ses capacités standards (communications, capacités à appeler ou à reconnaître la voix de ses consœurs...), le dieu découvre tout cela au cours des premiers jours de son existence, comme un gosse qui apprend à marcher, déroule ses muscles et affine son regard.

En ce qui concerne la nature des dieux, le néant et les mystères du fluide, un dieu incarné se rappelle exactement... quepouic. Si le terme ne vous est pas familier, il signifie à peu près « rien », nada, pfiout, et ressemble assez à un vide plein de rien décoré de pas grand-chose. L'incarnation présente de nombreux avantages, mais elle brise le lien entre le divin et le réel, et empêche l'Arme-Dieu de conserver ses connaissances ineffables. Pourtant, elle découvre vite dans l'esprit de son hôte les légendes du néant, des rituels et des liens personnels. Et le dieu trouve cela terriblement familier, crédible, avec un accent particulier sur le néant et sa froide menace d'ennui éternel.

Pour le reste, les mystères plus profonds comme la fusion, les pouvoirs dormants au fond de l'âme des dieux, la réalité du fluide, ce sont des connaissances qui s'échangent entre Armes. On raconte qu'il faut étudier, enquêter, ou même que ces secrets sont réservés aux Armes les plus anciennes, qui ne les cèdent que contre d'immenses faveurs. Mais ce sera sûrement l'objet d'un autre article.

L'INCARNATION DÉFINIT-ELLE LA DIVINITÉ ?

Autre question qui revient souvent : est-ce que les circonstances de l'incarnation (ambiance, lieu, intervenants) définissent la nature ou la mentalité de la divinité incarnée ?

Pour une fois, la réponse est précise et simple : Oui et non. Ou plus précisément : pas du tout, même si ça y ressemble bien.

En réalité, la divinité existe déjà avant le moment de l'incarnation. Elle a une mentalité, des envies, des passions et des dégoûts. Elle observe le monde, se repait des reflets distordus de la vie des hommes, savoure certains moments plus appétissants que d'autres. Mais tout ceci reste fade, évanescant. Ce n'est rien en comparaison de la vie réelle, vécue au travers des sens d'un humain, d'un Porteur.

Lorsqu'un dieu s'incarne, c'est le plus souvent au travers d'une scène qui lui correspond. Ce qui se passe à ce moment-là attire le dieu, le passionnant ou le dégoûtant au plus haut point.

Si, du point de vue mortel, un Dieu paraît influencé ou marqué par les circonstances de son apparition, c'est une erreur « humaine ». En réalité, le Dieu correspond « déjà » à la scène.

Pour résumer, l'incarnation d'une Arme-Dieu ressemble à la diffusion d'une émission de télé. Le style et le thème de l'émission ne créent aucun spectateur, et ne définissent pas de nouvelle entité apparaissant devant le poste. Mais en jetant un œil à l'émission, vous avez déjà une bonne idée du genre de tordu qui risque de jaillir du néant pour s'avachir sur le canapé.

QUAND LE RÉEL ET LE FLUIDE SE MÉLENT...

Une Arme n'est pas simplement faite de son ancien corps, dans lequel se glisse un dieu étranger. Au moment de l'incarnation, et parfois pendant quelques temps après, l'Arme-Dieu se modifie doucement pour s'adapter à sa nouvelle nature. Le cas le plus connu et celui des armes en acier irisé ou en mercure, qui étaient d'une nature plus « banale » jusqu'à ce que le fluide s'en mêle.

Pour certaines Armes, le seul vrai changement est celui qui rend l'arme indestructible. Pour d'autres, il y a de subtiles modifications d'apparence. L'Arme devient plus fine, plus affûtée, plus belle, ou au contraire se souille, rouille ou se tache. Parfois, des gravures, des inclusions ou des dessins apparaissent. Certains paraissent réalistes (des gravures nouvelles, mais qui ressemblent à celles d'une arme classique, réelle), et d'autres parfaitement étranges (des incrustations d'un autre métal dans la lame ou sur les tenues, avec des techniques inconnues des meilleurs forgerons et artistes). Et je ne vous parle même pas des pouvoirs Bio-mécaniques.

Si vous faites partie des habitués de l'édition Bloodlust Classic, vous vous rappellerez aussi que chaque pouvoir de l'Arme était représenté sur son corps de métal par un dessin particulier. Certains d'entre vous se servent encore de cette idée, et l'apparition d'un tel dessin relève de la même logique : le fluide, ses schémas et sa force s'incarnant avec le dieu dans le corps physique de l'Arme.

Un autre aspect moins connu est celui de la malléabilité temporaire. Pendant quelques temps, certaines Armes ne sont pas satisfaites de leur apparence et poussent leur Porteur et les modifier afin de parfaire leur incarnation. C'est un phénomène rare, toujours très court, mais assez satisfaisant pour l'Arme qui se retrouve avec un corps presque « sur mesure ».

Shard

Shard est un poignard à l'aspect assez étrange, presque trop frustré pour être vrai. En réalité, c'est assez compréhensible quand on sait que Shard n'est presque pas une véritable arme.

Il est né lors d'une attaque de Sekekers sur une caravane d'épiciers. Alors que les furies essayaient de tuer un maximum de gardes, un incendie éclata dans le cercle des chariots. En plus de tuer quelques guerriers des deux camps, l'incendie eut pour conséquence d'enflammer une réserve d'épices particulièrement précieuses. Un tonneau, en particulier, contenait des préparations à la puissance effroyable, destinées aux expériences d'un maître de Tehen. Cette explosion dévasta la moitié du camp, et mis un terme à l'attaque.

Homii, une jeune Tarek de la caravane, était cachée à l'autre bout du camp. Elle ne fut pas tuée par l'explosion, mais projetée à quelques mètres, avec en prime un long shrapnel de métal planté dans le ventre. Il s'agissait d'un morceau du cerclage métallique du tonneau explosif. Un morceau d'un trentaine de centimètres, brisé, tordu et encore chauffé à blanc. Homii, folle de trouille et de douleur, s'évanouit finalement quand le morceau de métal dans sa tripe se tendit vers son esprit et lui demanda « C'était quoi ce boucan ? Je ne rêve pas, il y a eu un grand BOUM, non ? »

Lorsque Homii se réveilla, elle gisait toujours dans les décombres de l'attaque. Les survivants étaient encore cachés ou en fuite. Elle parvint à retirer Shard de son ventre, et survécut grâce à la force qu'il lui transmettait, puis en pillant les réserves d'épices répandues aux quatre coins du carnage. S'étant cisailé les doigts en manipulant la lame acérée, elle décida de se confectionner une poignée en enroulant une lanière autour d'un des bouts, mais le cuir était aussitôt tranché par le métal. Shard lui donna quelques conseils, et Homii martela le bas de l'Arme contre un essieu brisé, pliant le métal encore brûlant jusqu'à composer un semblant de poignée. Puis Homii parcourut le camp, cherchant un cuir plus solide pour finir sa prise. Shard et elle tombèrent d'accord sur des liens du charnier : un épice qui se présente sous forme de fins rubans de cuir, imbibés d'une décoction qu'on avale au fil d'un combat en mâchonnant sans cesse le ruban.

Au soir, Shard était né. Une écharde de métal irrégulière, acérée, avec une poignée grossière à peine protégée de quelques longueurs de cuir mal serré. Un métal chaud, saturé de drogues et de sang, enroulé d'un cuir dégoûtant d'épice, le tranchant éternellement sali du sang de sa première Porteuse, son amante, sa presque-mère.

