

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°87 - 27 JUILLET 2016

Il faut un édito.

Il faudrait un édito.

Mais c'est les vacances. Et il fait chaud. Et j'ai la flemme. Et j'ai envie de jouer, au lieu d'écrire. Et d'une glace. Et d'un café frappé. Et de m'allonger.

Pfiou...

Bon. La prochaine fois.

LES ARMES : GROUPES ET RELATIONS

Les Armes-dieux, soyons francs, sont de sales teignes agressives et psychotiques, et sont la cause de plus de la moitié des problèmes du continent. Elles tuent, provoquent des conflits, s'agressent les unes les autres ou se jouent de vilains petits tours amusants qui provoquent des tueries pas rigolotes. Et parfois, rarement, elles font tout cela exprès, et pas simplement par fantaisie ou à cause d'un coup de nerfs.

Mais dans ce cas, comment expliquer tout ces groupes, ces bandes, ces factions ? Pourquoi des « créatures » aussi instables et passionnées parviennent-elles à se regrouper, à s'associer ? Comment font-elles pour travailler en bonne intelligence, s'organiser, ou tout simplement, pour ne pas se sauter à la gorge tous les quatre matins ?

QUEL EST PRÉCISÉMENT LE SOUCIS ?

Le soucis, c'est à dire ce qui gêne tant d'Armes et les empêche de s'associer avec leurs sœurs, c'est leur nature. Une Arme-Dieu est animée par une conscience divine, elle-même assemblage d'obsessions (les motivations), de névroses et de manies (les limitations). Il n'est pas toujours facile pour des humains de côtoyer une Arme, à cause de toutes ces obsessions. On ne sait jamais quand on va énerver le Dieu, éveiller un de ses mauvais cotés, dire un truc qui lui rappellera un souvenir ou déclenchera sa paranoïa. Alors imaginez un peu ce que ça peut donner avec deux Armes essayant de cohabiter ! Deux égos démesurés, deux jeux d'obsessions pas forcément compatibles, et une masse de souvenirs confrontés, avec le risque permanent d'une explosion. Tout cela est vrai, quotidiennement observé par des malchanceux de tous bords, et donc, la grande majorité des Armes travaillent et vivent en solitaire.

Quand je dis en solitaire, je parle d'autres Armes évidemment. Aucune Arme ne peut se passer d'humains, ni comme Porteurs, ni comme jouets, outils ou sources de pulsions diverses. Mais les autres Armes ne sont, pour une large portion des Dieux incarnés, que des concurrents ou des figurants. Elles se croisent, s'allient pour un jour ou une semaine, se trahissent et s'agressent. Ayant déjà vécu un de chocs décrits plus haut, ou conscientes de ces difficultés et préférant les esquiver, les Armes évitent tout simplement les rapports trop profonds avec le reste de la sphère divine.

LES COUPLES, TRIO OU GROUPES MINUSCULES

Les passions, obsessions et motivations, sont donc la cause de la solitude de la majorité des Armes. Ces mêmes éléments sont aussi à l'origine des groupes les plus nombreux : les couples d'Armes. L'intensité des passions divines, lorsqu'elles ne déclenchent pas de combat ou de choc, peut provoquer des rapports tout aussi forts entre deux divinités, mais de nature plus positive. Le « groupe » le plus commun est donc le couple.

Il ne s'agit pas forcément d'un couple amoureux. Ce n'est même pas la majorité des cas. Il s'agit simplement d'un assemblage d'Armes dont les passions et les obsessions sont compatibles. Il peut s'agir de motivations identiques ou presque (les buts et les effets sont assez proches pour que les efforts puissent se faire en commun), de motivations complémentaires (les buts et les effets s'associent assez bien pour faciliter la vie de tout le monde), ou enfin de motivations harmoniques (les buts et les effets ne sont pas réellement proches ni utiles, mais les Armes tirent quelque chose – plaisir ou excitation – à travailler en communs sur leurs buts).

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.



ET LES ARMES-MINEURES DANS TOUT ÇA ?

Les explications données dans ces pages s'appliquent, bien entendu aux Armes-majeures, mais pas seulement.

Les Armes-mineures intelligentes sont deux fois et demi plus nombreuses que les Armes-majeures et leur ressemblent beaucoup. La différence essentielle, outre leur incapacité à évoluer, est que leur personnalité est en général plus simple, plus polarisée. Ce genre de personnalité assez monolithique s'accorde très bien avec les dynamiques de groupe présentées ici. Les couples, trio et autres petits groupes sont fréquemment composés à la fois d'Armes majeures et mineures. En fait les couples Majeure/Mineure sont parmi les plus fréquents.

Et les Armes-mineures instinctives ? Leur appartenance à un groupe d'Armes peut tout autant dépendre de la personnalité du Porteur que de celle de l'Arme. Une Arme-Mineure instinctive peut être attirée par une Arme avec laquelle elle se sent des affinités. L'instinctive aura surtout une attitude de groupie, de serviteur ou d'animal familier. Bien évidemment, il y a des relations plus intenses, mais beaucoup d'Armes trouvent cela bizarre, voire malsain.

Il arrive tout aussi fréquemment qu'une Instinctive rejoigne un groupe parce que son Porteur se trouve des affinités avec les Porteurs de la bande.

Cela peut paraître un peu étrange à la première lecture, mais je vous assure que ça marche. Ces Armes s'associent souvent par hasard au début, mais au lieu de l'habituelle lutte pour ne pas s'écharper, elles découvrent autre chose. Il existe alors bien des genres de couples, selon les liens que les Armes entretiennent.

Les humains ont du mal à s'imaginer que deux Armes puissent être amoureuses, et en cela, ils n'ont pas tout à fait tort. L'amour d'une Arme, comme tout le reste, n'est pas un simple sentiment.

C'est une obsession ou une pulsion. Il est plus brûlant ou plus possessif, plus pervers ou plus affectueux, selon les Armes et leurs passions. D'un point de vue humain, ce n'est même pas forcément de l'amour. Ceux qui se retrouvent à observer ces couples, s'ils survivent, en viennent vite à une conclusion simple et évidente : il n'est pas facile de s'imaginer à la place d'un Dieu, et ce n'est pas forcément prudent non plus.

Notez, enfin, que l'amour d'une Arme est parfois à sens unique, ce qui crée des couples encore plus étranges : Une Arme dévouée à une autre, ou trop protectrice, ou désireuse de faire ses preuves chaque jour. Parfois, ces couples semblent terriblement violents, parfois d'un romantisme décalé, ou encore à la limite du masochisme tant ils paraissent mal assortis.

Encore un spectacle difficile pour les humains, mais dans lequel les Armes parviennent à trouver un équilibre propre à chaque couple.

DES TRIOS ? DE PETITS GROUPES LIÉS PAR LA PASSION ?

Les Armes peuvent donc aimer, et n'ayant aucune limite de temps ou de morale qui encombrerait les mortels, n'hésitent pas à composer des « unions » un peu plus complexes que le simple couple. Ces groupes mêlent donc des amitiés d'une intensité peu commune, des amours divers ou des rivalités légendaires.

Les groupes dans ce style ont donc un schéma, dans lequel les Armes s'apprécient, s'adorent ou se supportent, chacune ayant un rapport bien précis avec chacune des autres, parfois réciproque, parfois diamétralement opposé. Le tout est que le groupe soit globalement équilibré, même s'il ressemble plus à une tempête qu'à un conte de fées, vu de l'extérieur.

LES GROUPES LIÉS

Soyons honnêtes, en toute logique les groupes de plus de trois personnes devraient être rarissimes. Pourtant, ce sont les plus nombreux... du point de vue des joueurs. Oui, on va se permettre une petite digression hors-jeu sur ce point, car ici le hors-jeu influence lourdement la réalité interne de l'univers. Les tables réunissant généralement trois ou quatre joueurs, parfois cinq, il devient nécessaire d'admettre l'existence de ces groupes. Par chance, ces groupes sont assez explicables, avec quelques efforts du meneur et de la table. Fin de la digression, et retour sur Tanæphis.

Les groupes plus importants sont évidemment moins stables que les couples, mais certains d'entre eux existent tout de même de longs siècles durant. Comme les duos, ils se forment à partir d'amitiés, de passions communes, ou d'intérêts partagés. Simplement, ces liens sont moins forts et moins exclusifs, ou ont besoin d'une structure plus large pour s'exprimer.

Pour imaginer un groupe d'Armes, et la difficulté de leur proximité, il faut imaginer des pièces de puzzle. Avec leurs motivations et leur névroses, les Armes sont des structures complexes, qui doivent trouver une « pièce correspondante ». Ce n'est pas facile à deux, encore moins à trois, mais à chaque nouvelle pièce, les difficultés explosent.

Dans de rares cas, des groupes existent où les Armes se correspondent à merveille, soudées et complémentaires. Chaque pièce colle aux autres, et tout va pour le mieux. Mais dans la majeure partie des cas, on a déjà beaucoup de chance si aucune pièce ne gêne les autres. La structure est « sûre », et n'explosera pas tout de suite, mais rien ne vient solidifier le groupe et justifier son unité. Il faut autre chose pour créer un groupe.

Pour avoir un vrai groupe, et pas une bande temporaire d'Armes mal assorties, il faut un lien. Le plus souvent, ce sera un but périphérique auquel les Armes s'intéressent toutes. D'autres fois, ce sera une promesse commune, un lieu ou un événement qui les rapproche. Un souvenir peut suffire, à condition qu'il soit un point essentiel, fondamental, dans l'existence des Armes.

Pour conclure, disons qu'une bande d'Armes errantes ne devient un groupe d'Armes que si elle trouve ce petit plus, ce lien qui manque à toutes les autres. Sans ça, après quelques jours, semaines ou années, les tensions gagneront et la bande éclatera, pas toujours au figuré.

LES FACTIONS

Si un groupe d'Armes de quatre ou cinq éléments est si instable, comment expliquer les factions, qui rassemblent plusieurs centaines d'Armes ? C'est assez facile en fait, puisque les factions sont précisément une réponse à la solitude de beaucoup d'Armes.

J'ai expliqué, plus haut, que beaucoup d'Armes vivent en solitaire. C'est vrai, et vous devez maintenant avoir bien compris les causes du problème. Mais le fait que les causes soit claires et réelles ne signifie pas que les Armes aiment vivre en solitaire. Pour beaucoup, c'est un poids, qu'elles subissent à longueur de siècles, l'allégeant parfois en rejoignant une bande le temps d'une mission, avant que le groupe se sépare ou que les tensions le brise. C'est une solution temporaire, mal fichue, mais pratique et nécessaire...

Pour beaucoup d'Armes, la solution est alors de rejoindre un groupe plus large mais moins formel : une faction. Pensez-y : un groupe aux intérêts partagés, avec quelques règles pour faciliter les échanges, et des actions communes histoire de créer un peu de mouvement et d'aventure. Et tout ça sans devoir supporter le groupe en permanence, sans l'intimité forcée, la proximité gênante du groupe fixé qui provoque tant de heurts.

Selon le niveau d'intimité et de contact qu'elle recherche, l'Arme s'impliquera plus ou moins dans la faction. Les plus stables organiseront, géreront, dirigeront parfois, mais seront en tout cas des nœuds du système et des échanges au sein de la faction. Les plus tendues seront des membres occasionnels, des agents libres ou des « amis de la faction », profitant de ses services sans vraiment s'y impliquer.

Mais comment "naît" une faction ?

Dans la grande tradition du serpent qui se mord la queue et de l'article qui tourne en rond, voici une réponse aussi évidente qu'amusante. Une faction, dans la grande majorité des cas, n'est rien d'autre qu'un groupe qui a grossi au delà de ses limites. Un exemple ? Pas de soucis. Toutefois, afin de ne pas révéler de trucs dangereux, secrets, ou trop étranges dans un article tout public, nous prendrons un exemple fictif plutôt qu'un cas véritable.

Observons donc la dangereuse secte / société secrète / faction des... Seigneur des chatons. Il s'agit d'une bande de potes, qui comme toutes les bandes de potes, ont un truc en commun. Ceux-là sont passionnés de chats. Ça peut paraître idiot, simplet ou inutile, mais rappelez-vous que : (1) C'est juste un exemple ; (2) Tous les goûts sont dans la nature ; (3) Ce sont tout de même des Armes. Alors restez polis.

Au départ, la bande de potes, n'est même pas un vrai groupe. C'est une bande, sans structure fixe, sans vrai lien à part une légère obsession pour les félins duveteux et câlins. Les Armes se retrouvent dans des bouges, chez l'une ou chez l'autre, sans planning ni règles. Ils ont juste trouvé d'autre dingues de chats, et en profite pour voir du monde avec un sujet de conversation qui évite les fâcheries trop rapides.

Puis les Armes bougent pour diverses raisons, et afin de retrouver ce plaisir, se donnent des rendez-vous. Histoire d'améliorer l'expérience, elles se donnent aussi des buts. Untel essaiera de se renseigner sur telle ou telle race de chat rare des jungles. Machin ira voir si les Piorads aiment les chats, et Bidule fera de même chez les Vorozions. Au bout d'un moment, la bande est devenue plus organisée, et deviendrait presque un groupe, si les Armes n'étaient pas aussi dispersées la plupart du temps.

Un jour, le groupe se donne un nom. Parfois le nom vient tout seul, sans qu'on sache bien comment. D'autre fois, c'est simplement pour le fun, ou par nécessité pour acheter un endroit, ou pour faciliter les échanges. Pour les seigneurs des chatons, le nom apparaît pour nommer un élevage que les armes ouvrent en commun à Pôle.

Et c'est généralement au même moment que les membres se mettent à ramener des amis, des connaissances qui elles-aussi ont ce petit truc en plus pour le sujet de la faction. Sans que personne ne l'ait bien vu venir, les Armes ont donc acquis un code, des habitudes, des lieux de rendez-vous, des biens communs et un nom pour le groupe. C'est une faction.

Et pour ces mystères et ces grands projets propres aux factions ? On ne peut pas s'embrouiller avec le reste du monde pour des raisons triviale ! Ils faut des convictions, des buts ! Ok : Alors disons que Bidule, dans l'Est, découvre que les Vorozions méprisent les chats, les caillassent ou même les mangent, simplement parce que c'est une espèce appréciée à Pôle. Combien de temps croyez-vous qu'il faudra pour qu'il remonte ses camarades contre l'Hégémone, et que cette « faction idiote » devienne une vraie épine dans le flanc du conseil ? Sérieusement, ce n'est pas plus difficile que ça !

Ça vous paraît idiot ? Relisez l'histoire en mettant Épices à la place de Chatons. Ou remplacez l'élevage de félins par un goût immodéré du duel, ou une passion pour les récits de voyage. Bah voilà. Pas plus compliqué. Après quelques siècles et un peu de patine, les factions ont de l'ampleur et des moyens à revendre, mais croyez-moi, ce n'est souvent que de la poudre aux yeux.

POPULATION D'ARMES - RÉCAPITULATIF

Toutes les valeurs données ici sont approximatives. Donc, merci d'imaginer que nous avons ajouté « environ » après chaque valeur.

Valeurs générales

10 000 Armes-Majeures
25 000 Armes-Mineures intelligentes
35 000 Armes-Mineures instinctives

L'Éclipse de lune

150 Armes-majeures
100 Armes-mineures intelligentes

L'Ordre nouveau

650 Armes-majeures
1 300 Armes-mineures « intelligentes »

La Loi du sang

800 Armes-majeures
2 000 Armes-mineures intelligentes

La Mort carmin

500 Armes-majeures
1 200 Armes-mineures intelligentes

Le Miroir du passé

200 Armes-majeures
400 Armes-mineures intelligentes

Le Mois du bonheur

120 Armes-majeures
140 Armes-mineures intelligentes

Le Plaisir infini

300 Armes-majeures
800 Armes-mineures intelligentes

Les Adeptes du muffin

400 Armes-majeures
1 000 Armes-mineures intelligentes

Les Compagnons de l'équerre

250 Armes-majeures
500 Armes-mineures intelligentes

Les Joyaux de Pôle

100 Armes-majeures
120 Armes-mineures intelligentes

La Route sans fin

30 Armes-majeures
60 Armes-mineures intelligentes

Les Vagabonds des flots

50 Armes-majeures
100 Armes-mineures intelligentes