

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°68 - 4 NOVEMBRE 2015

Suite de notre série sur les fusionnés, avec un focus sur les contemporains. Cette section devait normalement tenir en un seul Chagar, et compléter le numéro précédent.

Toutefois, l'équipe étant ce qu'elle est, nous voilà finalement avec un Chagar consacré aux fusionnés les plus évidents et les moins cachés, puis nous devons attendre un mois pour avoir la suite - et logiquement la fin - de cette série.

Voici donc l'épisode 2/3, suite de l'épisode 1/2, et qui sera complété par le numéro 70, qui sera donc le 3/3. Et si vous découvrez qu'il s'agit de l'épisode 3/4, merci de vous souvenir que nous sommes navrés, que le Chagar n'est pas gratuit pas hasard, et que nous ne comprenons souvent pas mieux que vous ce qui se passe ici...

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.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LES FUSIONNÉS : RÉVÉLATIONS (2/3)

(ARTICLE TOTALEMENT RÉSERVÉ AUX MENEURS, SÉRIEUSEMENT)

Après avoir évoqué les origines de la fusion, ainsi que les deux périodes d'extinction violente des fusionnés, nous nous intéressons à leur population aux alentours de 1041 dN, c'est-à-dire moins de dix ans après la fin de la traque sanglante.

LES FUSIONNÉS : CEUX QUI SE MONTRENT

Les demi-dieux

Commençons par les plus évidents, à savoir les fusionnés qui ne cachent pas leur nature et se comportent comme des Dieux parmi les mortels. Ceux-là sont connus, célèbres et craints. Ils se tiennent au même niveau que les Porteurs et les Armes les plus puissantes, voire un cran au-dessus.

Il y a cependant une différence de taille : un fusionné est immortel. Même lorsque son esprit est scindé en plusieurs parties, aucune de ses personnalités ne risque de mourir de vieillesse. Résultat : les fusionnés sont rarement en train de courir après une gloire immédiate et fugace, ce qui est trop souvent le cas des porteurs d'Armes.

Les « demi-dieux » sont, de loin, le style de fusionné le plus facile à repérer. Plusieurs d'entre eux ont donc, logiquement, été les victimes de la traque sanglante. En général ces fusionnés sont puissants, mais avec Melaus ils étaient confrontés à un adversaire de taille disposant d'avantages insoupçonnés.

Maitre Alicendre (cf. Livre de base, page 230) est un parfait exemple de fusionné évident. Il est une sorte de Dieu ermite de l'érudition qui siège au « centre du monde ». Personne à part ses alliés ne connaît ses motivations. Cela fait des siècles qu'il habite les bibliothèques souterraines du palais impérial et ne semble pas disposer à en partir. Selon les périodes, il reste dans son coin ou aide les archivistes dérigions sur divers projets qu'il juge intéressant. Difficile de voir en lui une divinité protectrice de l'Empire, surtout quand on voit comment ce dernier a souffert depuis plusieurs siècles. Ou alors, peut-être qu'Alicendre a des plans dont le déroulement englobe de nombreux siècles.

Rhyanid l'avatar est l'incarnation d'une Arme en pierre de Nænerg, dont la Porteuse fut totalement détruite pendant la fusion. Elle fait partie des plus vieux fusionnés du continent et serait même une des rares personnes à avoir survécu à l'homme sans regard. Rhyanid l'Arme-Dieu était membre de l'Éclipse de lune mais Rhyanid l'avatar ne se réclame plus de la faction depuis longtemps. Elle semble avoir un gros différent avec l'actuel patriarche de Nænerg. Elle est devenue, en quelque sorte, un membre honoraire de l'éclipse.

Rhyanid est une voyageuse insatiable. Elle sillonne Tanæphis sans jamais s'arrêter plus de quelques jours au même endroit. Selon les périodes, elle voyage seule ou accompagne des caravanes marchandes. On pourrait voir en elle une esquisse de demi-déesse de la liberté et des voyages. Il lui arrive d'aider des voyageurs ou de donner des conseils à des membres de la Route sans fin, mais jamais elle ne se mêle de politique ou de manigances... à moins que ses voyages ne cachent un objectif connu d'elle seule, bien entendu.

Les "comme avant"

Si la fusion transforme la personnalité de certaines Armes de manière importante - en bonne partie parce que la psyché du Dieu se mêle à celle de l'humain - il y a des fusionnés qui émergent de mutation en étant très proches de ce qu'il était avant. C'est en particulier le cas quand les deux esprits ne se mêlent pas complètement, ou quand Arme et Porteur étaient très semblables.

Ces fusionnés ont un comportement très proche de celui d'un porteur d'Arme. Ne réalisant pas pleinement qu'ils ont l'éternité devant eux, ils recherchent le même genre d'aventure et de satisfaction qu'avant la fusion.

Avec le temps, ils finissent par évoluer et deviennent à leur tour des « demi-dieux », car l'incarnation donne à leur personnalité une souplesse qui n'existait pas dans le métal, sans parler de l'influence de la portion humaine de leur esprit.

Ce cas de figure est assez commun chez les jeunes fusionnés, mais il existe des obstinés qui continuent après plusieurs siècles à avoir un comportement de « comme avant ».

Tyria-aux-poings-noirs (cf. Livre de base, page 230) est un assez bon exemple de fusionné « comme avant ». La vie d'aventure qu'elle mène actuellement est très similaire à celle du porteur d'une Arme puissante. Il y a de bonnes chances que Tyria-aux-poings-noirs évolue assez rapidement, c'est-à-dire d'ici quelques dizaines d'année. Elle semble avoir envie de s'impliquer activement dans le futur des tribus sekekers, mais cela ne sera pas facile. La fusion a profondément changé Tyria, et Rockker n'était pas une intégriste de la cause sekeker. Difficile de prédire ce que sera le futur de Tyria-aux-poings-noirs, mais elle pourrait devenir une « demi-déesse » active et décidée à créer quelque chose de neuf.

À l'opposé de Tyria, il y a *Erald Jolicœur*. Il y a trois cents ans, Jolicœur était un Cešte obnubilé par l'érotisme et les jeux de séduction, tout type de partenaire confondu. Il fusionna avec Erald Vertagnan, bâtard d'une noble famille dérigione, réputé pour ses prouesses sexuelles. Et aujourd'hui, trois siècles plus tard, Erald Jolicœur n'a pas changé d'un iota. Il a résidé dans toutes les grandes villes du continent et a multiplié les conquêtes. Rien ne semble indiquer qu'il ait l'intention de se comporter un jour autrement que comme un adolescent terriblement doué pour séduire son prochain. Au début de la traque sanglante Erald Jolicœur passa à deux doigts de se faire capturer par Melaus. Après cela, il vécut caché on ne sait trop où, attendant que quelqu'un de plus combattif se charge du problème. Il a dernièrement refait surface à Pôle et a repris ses activités favorites comme si de rien n'était.

Les sanguinaires

Le terme de sanguinaire désigne un type de fusionné dont l'homme sans regard pourrait être le spécimen le plus évident, et Melaus un exemple récent des plus flippants. Un sanguinaire est un fusionné violent qui considère que le monde n'a presque aucun défi valable à lui opposer. Fauves, mortels et Armes sont des adversaires ridicules pour un demi-dieu. Un sanguinaire passe son existence à se chercher des adversaires dignes de lui : monstre puissant, dinosaure du fin fond des jungles et – bien entendu – d'autres fusionnés.

Il n'y a actuellement plus que deux sanguinaires en activité. Avant 1030 dN ils étaient plus nombreux mais ils furent des cibles prioritaires pour la traque sanglante, comme si Melaus avait voulu se débarrasser de la concurrence, ou peut être démontrer qu'il était le plus puissant d'entre eux.

Mama Jaka est l'une d'eux. En ce qui la concerne, se la jouer « sanguinaire » est une attitude relativement récente (150 ans, ce qui est peu quand on sait qu'elle en a presque 600). Mama Jaka est une gadhare athlétique au crâne rasé qui n'a jamais cessé de sourire depuis sa transformation. C'est une chasseuse de premier ordre et une blagueuse insatiable. En fait elle est même très sympathique, surtout envers les mortels.

En revanche elle adore chasser ses congénères fusionnés. Elle les traque, elle les piège et une fois qu'ils sont sans défense elle leur tatoue sa marque (un singe cornu) quelque part sur la peau. C'est un sort largement plus enviable que la mort, d'autant plus que Mama Jaka ne cache pas qu'elle maîtrise la marque du néant.

Pour un fusionné, se débarrasser d'un tatouage n'est pas difficile, il suffit de s'écorcher au bon endroit et laisser faire la régénération. C'est pour cela que Mama Jaka laisse toujours le même message à ses proies: « si tu effaces ce tatouage avant qu'un siècle soit écoulé, ta prochaine humiliation sera bien pire ». Mais ce qui est cool, c'est qu'elle dit ça avec le sourire.

Artyr Néreos, Capitaine des Vagabond des flots (cf. Chagar enchaîné n°38) a été la toute première victime de Mama Jaka. Un siècle et demi après, il arbore toujours le tatouage du singe cornu qui, depuis, est devenu le symbole de son amitié avec Mama Jaka. Tyria-aux-poings-noirs, elle, s'est faite choper il y a trois ans. Elle a juré qu'elle se vengerait un jour de Mama Jaka, en la battant à son propre jeu.

Skaro est l'autre sanguinaire actuellement en activité, et il est moins jovial que Mama Jaka. Il y a soixante ans Daran Déminov était un séduisant préfet de légion, porteur d'Arme de surcroît. Sékaro était un Bouclier de l'Équerre, plus porté sur la politique que sur la violence. Daran et Sékaro s'entendaient à merveille, et le Bouclier pensait avoir enfin trouvé le compagnon idéal pour fusionner et atteindre ensuite les plus hautes sphères de l'Équerre.

Pour une raison inconnue cette fusion fut une catastrophe. L'être qui en émergea avait l'aspect d'un grand brûlé et dans sa tête la psyché de Daran devait cohabiter avec le hurlement de douleur d'un Sékaro en perpétuelle agonie. Autant vous dire que ce fusionné qui se fait appeler Skaro a la haine. Après avoir, pendant un temps, massacré tout ce qui lui passait sous la main, Skaro a focalisé sa violence sur les fusionnés qui représentent ce qu'il aurait pu être. Skaro n'est pas un très bon guerrier et il ne maîtrise pas la marque du néant. En revanche sa haine le rend sournois à l'extrême.

Il ne cherche pas à défier ses cibles mais plutôt de les piéger sans qu'elles aient conscience de sa présence. Le feu est l'arme de prédilection de Skaro. Tous ses plans impliquent de faire cramer un fusionné, d'une manière ou d'une autre. Ainsi sa victime ressentira pendant quelques instants l'ampleur de sa douleur et de son désespoir. C'est bien beau de régénérer, mais quand on a été transformé en squelette calciné, le processus est très désagréable.

