

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES FUSIONNÉS : RÉVÉLATIONS (3/3)

(ARTICLE TOTALEMENT RÉSERVÉ AUX MENEURS, SÉRIEUSEMENT)

N°70 - 2 DÉCEMBRE 2015

C'est donc la fin de notre série sur les fusionnés, avec les détails qui n'avaient pas trouvé leur place dans les numéros précédents. Il s'agit donc des fusionnés les plus discrets, et de quelques exemples un peu déviants, avec notamment celui des « faux-porteurs ».

Nous terminons cette série d'articles sur les fusionnés en abordant le cas de ceux qui se font discrets après la fusion. Ce comportement peut être motivé par plusieurs raisons.

C'est une attitude qu'on trouve, par exemple, chez des Dieux fortement affaiblis par une fusion mal gérée. Quand on a été une puissante Arme-Dieu, capable de mener une armée à la victoire et de détruire ses ennemis en un battement de cœur, c'est dur pour l'ego de se retrouver dans un corps certes immortel mais privé de la plupart de ses pouvoirs. Et puis il y a tous ces anciens ennemis qui pourraient profiter de l'occasion pour régler leurs comptes.

D'autres fusionnés ont juste envie de vivre parmi les mortels sans que leur nature soit connue. Ce choix peut aussi être motivé par la peur de la mort, puisque la traque sanglante ou l'homme sans regard ont démontré que l'immortalité des fusionnés avait ses limites. Pour d'autres, c'est juste l'envie d'avoir une vie calme dans un coin tranquille – au moins pendant quelques temps – ou d'expérimenter, enfin, ce que ça fait d'être un humain parmi d'autres. Le côté immortel gavé de pouvoirs biaise un peu l'expérience, certes, mais il faudrait être suicidaire pour faire la remarque à un fusionné.

LES FAUX MORTELS

Voilà deux exemples de fusionnés se faisant passer pour des mortels, malgré un niveau de puissance correct.

Originaire des environs du Gassot, *Arad Dranlof* est devenu Porteur de Stonestill à treize ans, au moment où les Comberais intégraient L'Hégémone. Après vingt ans d'aventures, essentiellement passées au sein de la compagnie mercenaire des Clous noirs, Arad et Stonestill fusionnèrent avec succès, donnant naissance à Monsieur Dranlof, un être lassé de la guerre. Ce fusionné est revenu s'installer dans les Comberais il y a deux cents ans, sans rien révéler de sa nature. Il dissimule son secret grâce à un stratagème un peu complexe, mais bien maîtrisé.

Au fil du temps il a bâti de grandes fermes prospères dans cinq bourgs, assez éloignés les uns des autres. Il vit dans une ferme et administre les quatre autres par courrier, s'appuyant sur des régisseurs de confiance. Après une vingtaine d'années, il déménage dans une autre de ses fermes en se faisant passer pour le fils du monsieur Dranlof qui dirigeait l'exploitation à distance. Puis, après quelques mois il annonce le décès de son père et reprend les rênes jusqu'à la génération suivante. À l'heure actuelle il est Arlan Dranlof, onzième membre de la belle dynastie fermière des Dranlof. Cette opération lui coûte un peu cher en manipulations administratives et pots de vins aux légistes, mais son secret tient la route. Il faut dire qu'il maîtrise les rouages du système mieux que certains barbons de l'administration, et qu'il joue gros dans la partie. Mais au final, la fortune et la sécurité de Monsieur Dranlof se portent bien. Pour preuve, il a traversé la traque sanglante sans être inquiété.

Monsieur Dranlof est très attentif à la sécurité des cinq bourgs où il est installé, ainsi qu'à deux autres où il envisage de s'acheter de nouvelles propriétés. Qu'un légiste se lance dans une expérimentation trop délirante, qu'un échevin ait des envies autocratiques, ou que quelques brigands, malandrins ou porteurs d'Armes choisissent la zone comme terrain de jeu, et Monsieur Dranlof prend les choses en mains. La plupart du temps il n'intervient pas personnellement, afin de préserver son secret. Mais il sait s'entourer de gens efficaces et n'hésite pas à louer les services de porteurs d'Armes honorables, si besoin est.

Zogshgût est le plus vieux fusionné discret de Tanæphis. En fait, c'est certainement l'un des plus vieux fusionnés encore en vie. *Zogshgût* est un Hysnaton de première génération, fils d'un véritable troll, et son physique porte la plupart des marques du vieux peuple cannibale de l'Est. Comme vous vous en doutez, il n'est pas beau à voir, donc on peut se demander comment il fait pour être discret. Nous allons y venir. L'histoire de *Zogshgût* est compliquée et violente. Comme il n'aime pas en parler, ça va être dur de percer ses secrets.

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.



UNE RUMEUR

Quelque part sur les côtes de la Nation se trouve une demeure fortifiée appartenant à une des plus grandes familles Bathras. À moins qu'elle appartienne à l'un des Maîtres du muffin.

Dans les caves de cette demeure se trouve une fusionnée, attachée à un chevalet, livrée aux tortures d'une équipe de bourreaux experts.

Ils ont pour mission de maintenir la prisonnière dans un état de faiblesse extrême, afin qu'elle ne puisse pas s'évader. Mais ce n'est pas tout. Ils prélèvent quotidiennement du sang, de la chair et des organes qui servent ensuite d'ingrédients dans les expériences d'une mystérieuse confrérie de maîtres épiciers. Ils cherchaient à combiner le fluide présent dans le corps d'un fusionné avec leurs épices afin de créer de nouvelles drogues surpuissantes.

Mais tout cela n'est qu'une rumeur. Vous en faites ce que vous voulez.



Une chose est sûre, il fut le premier dans son genre à devenir porteur d'Arme, s'unissant à Wechka, une des Armes-Dieux les plus cool de l'époque. Croyez-moi si vous le voulez mais ces deux-là connurent une histoire d'amour platonique mouvementée qui les mena à la fusion. Zogshgût le fusionné abrite dans son crâne les esprits de l'Hysnaton et de l'Arme, clairement dissociés mais éternellement unis.

Wechka possédait un pouvoir de polymorphie assez puissant, que le couple fusionné a développé jusqu'à des niveaux jamais atteint par d'autres Armes. C'est ce qui a permis à Zogshgût d'exister en toute discrétion pendant si longtemps. Il change très souvent d'apparence et de nom et on pourrait le rencontrer aussi bien sous les traits d'un guerrier terek musculeux, que d'une petite fille dérigione. Après une jeunesse aventureuse et violente il s'est doucement apaisé sous l'influence de son Arme. Oui, parfois, ça se passe comme ça.

Il est arrivé à Zogshgût de révéler sa nature de fusionné à des Armes en quête de fusion. Il conseilla, par exemple, Rockker et Tyria. C'est probablement à cause de cela que la traque sanglante l'a repéré. Il fut capturé et aurait dû mourir sous les coups de Melaus. Il parvint à s'évader dans des circonstances incertaines, probablement grâce à des membres du Miroir du passé peu enthousiastes à l'idée de voir mourir un si « bel » exemple d'héritage troll. Il est sûr que le Miroir du passé aimerait le compter dans ses rangs, mais après la défaite de Melaus, Zogshgût disparu à nouveau.

LES FAUX PORTEURS

On parle maintenant de fusionnés qui se font passer pour un couple Arme / Porteur. Ils s'inventent une nouvelle identité d'Arme-Dieu et se degote une Arme factice. Cette méthode est aussi utilisée par des Dieux incarnés dans une petite Arme banale et qui préfèrent qu'on les prenne pour une grosse Hache de guerre bien flippante. Oui, les Armes aussi peuvent avoir besoin de compenser quelque chose.

Pour un fusionné cette façon de cacher sa nature n'est pas très efficace sur le long terme. Tout au plus elle peut servir pendant quelques années, jusqu'à ce qu'on remarque que le soi-disant Porteur ne vieillit plus. De ce fait, les faux Porteurs voyagent beaucoup, pour limiter les chances de se faire démasquer.

La plupart du temps, les faux Porteurs sont des fusionnés ayant perdu beaucoup de puissance et qui veulent passer quelques temps dans l'anonymat, afin de « se refaire » avant de révéler leur nature.

En terme de communications métalliques (cf. Chagar n°11), la « voix mentale » d'un fusionné est différente de celle qu'avait l'Arme avant sa fusion. Les faux Porteurs évitent donc de se créer plusieurs identités d'Arme, afin de ne pas cramer leur secret en discutant avec une Arme qui les connaît déjà sous un autre nom.

Ainsi, Azure, une imposante fusionnée d'origine piorade, a mis au point un stratagème assez simple qui lui permet de se faire passer pour une porteuse d'Arme depuis sa fusion en 1027 dN.

Cerzing était une Arme de l'Ordre nouveau, dirigeante d'une petite cohorte nordique uniquement composée de mortels. D'une personnalité jalouse et dominatrice, elle ne souhaitait partager son autorité avec aucune autre Arme. Pas forcément passionnée de politique et d'idéologie, elle utilisait surtout sa cohorte pour entraîner et sélectionner un Porteur digne de fusionner avec elle. C'est une guerrière nommée Mektild qui fut choisie.

Une fois son choix fait, Cerzing était impatiente de s'incarner. La fusion eut donc lieu quelques mois seulement après que Mektild soit devenue Porteuse. En plus de cette précipitation, l'Arme ne maîtrisait pas suffisamment le processus, et le résultat fut finalement désastreux. Les deux esprits s'opposèrent brutalement, une quantité de fluide fut gâchée et Mektild l'emporta finalement. C'est ainsi qu'est née Azure, dont la personnalité hérite bien plus de la Piorade que de son Arme.

La transformation avait privé Azure de la majeure partie de ses pouvoirs, ce qui était une mauvaise nouvelle, considérant que Cerzing avait beaucoup d'ennemis dans le Nord. Azure quitta donc les royaumes, pour refaire sa vie aussi loin que possible, non sans avoir massacré toute sa cohorte, histoire de brouiller les pistes.

En attendant de retrouver assez de puissance pour assumer son identité de fusionnée, Azure se fait passer pour un Kukri embué nommé Azuline. Ses Porteurs sont obligés de porter un heaume de cuir et métal, afin de satisfaire une prétendue limitation de l'Arme. En combinant cela avec des vêtements couvrants, Azure enchaîne les identités de Porteurs sans trop de soucis. La traque sanglante l'ayant rendue paranoïaque, elle risque de continuer cette mascarade encore longtemps. Dès que son secret est menacé, Azure utilise des méthodes radicales et élimine tous les témoins.