Braincrusher

Une aide de jeu pour Bloodlust Metal par Benjamin Schwarz, avec l'aide précieuse de François 6PO, illustrations de Benjamin Schwarz

La petite geste d'un grand Ceste

Où l'on décrit les origines et les motivations d'un Ceste impliquée dans la survie de son environnement.

Contexte et génèse

L'Aliwambo est un de ces fleuves dont le flux relativement modéré au cours de l'année devient proprement gigantesque à la saison des pluies, ensevelissant des hectares de forêt sous son cours limoneux. Le fleuve serpente entre les Noirceurs et les Hautes Branches pour achever sa course avec fracas dans le delta le plus au sud des Hautes Branches. Et c'est là, en plein mascaret, qu'on peut trouver celui que les Gadhars nomment paloféral. Plus connu sous le nom d'"arbre de fer" sur le reste de Tanæphis, ce mastodonte des forêts présente un tronc noir et rectiligne, tranchant de manière nette sur le vert profond de son feuillage et le rouge incarnat de sa sève. Ses puissantes racines s'enfoncent profondément dans la roche, qu'elle disloque inexorablement pour puiser les nombreux minéraux qui lui confère une densité et une solidité inégalées dans le règne végétal.

Une variété endogène d'oursins a établi une relation symbiotique avec cet arbre; la kaliwaka ou "bogue noire". Situés à la limite des eaux, lors des marées hautes les paloféraux ont les pieds dans l'eau, si bien qu'à la longue leur racines et la partie inférieure de leur tronc sont sujettes au pourrissement. Les kaliwaka débarrassent l'arbre de ses scories avant qu'elles ne le nécrose

dans son entier, lui permettant de se régénérer et de se renforcer. En échange, les oursins incorporent les minéraux assimilés par la plante, les rendant plus solides et plus résistants aux nombreux prédateurs du delta.

Les Gadhars du delta de l'Élise connaissent bien les kaliwakas, qu'ils ne consomment guère en raison de leur goût ferreux désagréable, mais qu'ils utilisent dans la confection d'une arme. Taillée dans le test (c'est à dire la coque) des plus gros spécimens, et complémentée de nombreuses sangles de cordage, ce ceste est l'arme la plus courue des autochtones de la région. Les variations sur le thème sont aussi nombreuses que les tribus du delta, voire que les individus dans chacune d'entre elles. Les points de variation portent essentiellement sur la proportion du test utilisée, ainsi que sur la nature des cordages utilisés, leur nombre, et leur système d'accroche à la main et/ou à l'avant bras du combattant. Toutes présentent cependant le même aspect inhérent à l'espèce d'oursin utili-

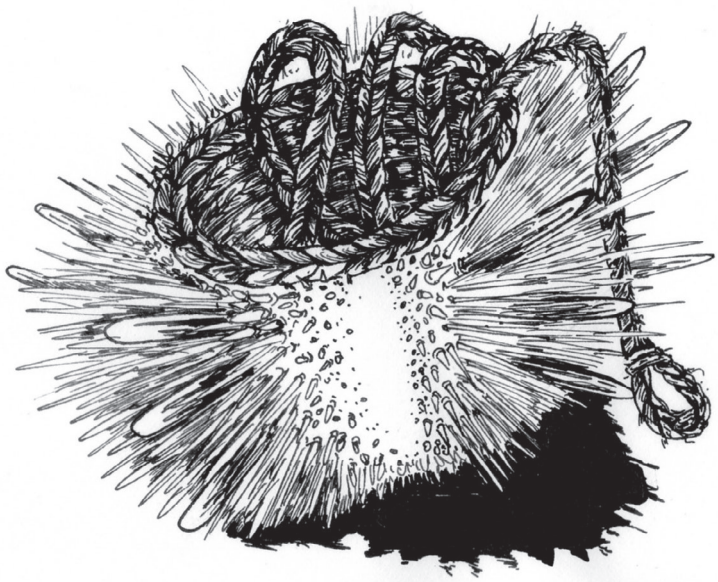
sée pour leur confection ; noir rugueux constellé de pointes fines renforcées de quelques pointes plus épaisses. Le nom de cette arme est d'ailleurs le même que celui utilisé pour désigner l'oursin: kaliwaka, ou "bogue noire".

Naissance et maturité

Braincrusher est née aux environs de l'année 650, au cours d'un de ces nombreux bains de sang à l'issue desquels les clans des Noirceurs et des Hautes Branches redessinent les limites de leur territoire depuis la nuit des temps. En quatre cent ans de vie, ce Ceste majeur n'a jamais quitté les forêts Gadhars, et n'a que rarement rayonné en dehors de la zone du Delta de l'Élise où elle a vu le jour. Il faut dire que Braincrusher n'est pas une Arme des plus curieuses, surtout en ce qui concerne l'humain en général. A l'inverse, vraisemblablement en raison de ses origines exclusivement animales et végétales, elle nourrit un intérêt soutenu pour ce qui touche à la nature sous toutes ses formes. Casanière et conservatrice, Braincrusher est une âme solitaire qui évite autant que possible la compagnie des hommes et fuit la présence des autres Armes, dont elle considère les motivations comme autant de manifestations vaines et futiles.

Braincrusher a cependant toujours trouvé porteur à sa main, généralement parmi les misanthropes ou les ermites proches de la nature. Il s'est aussi trouvé de loin en loin, quelques rares tribus Gadhars ayant su trouver grâce à ses yeux, systématiquement des groupes isolées vivant en osmose avec la nature. Ce n'est que dans ces cas exceptionnels que, associée au héros du clan, Braincrusher a pu prendre fait et cause pour des intérêts humains. Plus généralement cependant, le Ceste ne prend d'autre parti que le sien propre et celui de la nature sauvage. Se faisant surnommer "l'âme de la forêt", elle fond sans prévenir sur tout ce qui à ses yeux représente un danger pour la faune ou la flore Gadhar, et plus particulièrement sur les coins reculés du delta de l'Élise.

Spécificité non négligeable, ce Ceste ne craint pas l'eau ! Enfin, il convient de nuancer et d'expliciter cette dernière assertion car, s'il est vrai qu'avec son tempérament taciturne et contemplatif Braincrusher peut aisément s'accommoder de quelques années de solitude, il connaît la même peur panique que ses consoeurs concernant "l'exil éternel". Spécificité vraisemblablement due aux éléments qui le constituent et phénomène unique à ce jour, ce Ceste a la possibilité de s'apparier à un porteur animal, avec une limitation aux animaux aquatiques. De ce fait, à chaque fois qu'il a senti le besoin de sortir d'un isolement aquatique, Braincrusher a toujours réussi à convaincre un poisson ou un crustacé de le prendre en charge pour la déposer à proximité de porteurs humains potentiels.



Protagonistes

Braincrusher

Braincrusher est une Kaliwaka, autrement dit, un Ceste confectionnée à partir d'un oursin de la variété "bogue noire". Bien que ces oursins soient particulièrement solides, les cestes de ce type ne font généralement pas long feu, car elles perdent rapidement tout ou partie de leurs piquants dans la violence des affrontement. Braincrusher ayant investi l'arme juste après son premier combat, elle n'a perdu qu'une partie infime de ses piquants d'origines. Bien entendu, maintenant qu'elle est devenue Arme, le reste de ses piquants est devenu indestructibles. Autre phénomène étrange, suite à la mort d'un oursin, les piquants de sa coquille se figent dans une position donnée ; or depuis qu'elle est devenue Arme-Dieu, Braincrusher a regagné la mobilité de ses piquants, qu'elle peut animer à la manière d'un oursin vivant.

Concrètement, Braincrusher se présente sous la forme d'une coque noire quasi-complète constellée d'un grand nombre de piquants longs et fins et d'un nombre plus réduit de piquants plus larges et plus épais. Vraisemblablement destinée à un chef de clan, une attention particulière a été portée à l'aspect esthétique ; ainsi la coque est damasquinée de nombreux filigranes de cuivre formant de fines volutes qui enlacent les plus gros piquants. L'intérieur de la coque est calfaté de lanières végétales noires, tressées dans un mélange de laine et d'écorce de paloféral. Un système d'une demi-douzaine de ces mêmes lanières permettent de solidariser l'Arme au bras de son porteur.

En raison de ses liens avec la nature, Braincrusher transmet à son porteur une batterie de propriétés et d'avantages qui lui permettent d'incarner "l'âme de la forêt". Ces dons consistent essentiellement en une empathie accrue avec les animaux et les plantes, la capacité de dialoguer avec les animaux, ainsi que la capacité de respirer sous l'eau. Grâce à ces talents, le porteur est à même d'interagir de manière surnaturelle avec la forêt qui devient un peu comme une seconde peau pour lui.

Les motivations de cette Arme sont simples : protéger à tout prix l'équilibre naturel de la forêt Gadhar. Elle n'a que peu d'intérêt pour les hommes, et une défiance naturelle envers les autres Armes qu'elle juge au mieux futiles, et au pire fauteuses de trouble. Si elle aime la violence et le sang, Braincrusher ne s'engage que lorsqu'elle est certaine de l'issue d'un combat. Elle évalue tranquillement ses chances à distance et peut donner la chasse plusieurs jours durant, attendant le moment propice pour frapper vite et fort. Elle peut aussi tout simplement se faire connaître et passer un accord lorsque cela lui sem-

ble avantageux. On l'a par exemple vue s'associer à d'autres Armes pour les aider à achever une quête dans les forêts Gadhar, et les voir quitter les lieux au plus vite…

Walango, "l'âme de la forêt"

Du temps où il marchait encore parmi les hommes, le porteur actuel de Braincrusher se prénommait Walango. Il a depuis lors renoncé à son prénom pour se fondre avec son Arme et incarner "l'âme de la forêt", cette entité légendaire qui depuis des temps reculés apparaît de loin en loin pour protéger la forêt Gadhar avec l'aide de son Ceste-Dieu.

Il faut dire que Walango est vraisemblablement un des meilleurs porteurs que Braincrusher ait trouvé depuis longtemps. Membre d'une tribu isolée du delta de l'Aliwambo, l'athlète taciturne avait l'habitude de partir chasser seul pendant de longues périodes. C'est au cours d'une de celles-ci qu'il fût abordé par le Ceste, et le coup de foudre a été immédiat, d'un côté comme de l'autre.

Aujourd'hui, le grand noir au corps longiligne, sec et noueux est connu craint et respecté de tous les habitants des rives de l'Aliwambo. Les tribus isolées lui vouent un culte, cependant que les plus "civilisés" tentent le plus souvent de l'éviter, voire même cherchent à lui tendre des pièges. De son côté, Walango a complètement intégré les valeurs du Ceste et incarne à merveille son rôle de protecteur de l'équilibre naturel de la forêt.

Caractéristiques

Walango

Ame de la forêt, chasseur Gadhar solitaire et misanthrope 4 / 8

Spécialités - 11 : flore des Noirceurs, flore des Hautes Branches, costaud, grimper, nager, survie
Extra - 15 : faune des Noirceurs, faune des Hautes Branches, endurant, taciturne
Désirs : Co 3, Pl 3, Po 2, Ri 1, Vi 3
Seuil de rupture : (Braincrusher inclus)
Équipement : nécessaire de survie, Braincrusher

Braincrusher

Ceste en oursin, écorces et cuivre - personnalité masculine

arme majeure - Puissance : 3 (257 points)
menace 2 couverture 0
combat +3 - rupture +4
Aspects : Connaissance faune Gadhare 5, Connaissance flore Gadhare 5, Histoire Gadhare 2, Déplacement silencieux (3dS)

Pouvoirs

Appel d'animaux (4) condition maîtrise minimum connaissance faune Gadhar (3)
Empathie animale (4) condition maîtrise minimum connaissance faune Gadhar (3)
Régénération (3)
Invisibilité(4)
Respirer sous l'eau(2)
Dégâts spéciaux instantanés tronçonneuse(3) tabou (2) (cible animale)
Dégâts massifs(3) tabou (2) (cible animale)

Limitations

Désir atrophié (3) richesse, Interdit (4) pénétrer des lieux civilisés (Rien de plus grand qu'un village (1000 habitants))

Motivations

Soif de connaissance concernant la nature (4)
Limiter les actions humaines sur la nature (4)
Haine de la civilisation (2)