

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES MORTS-LEVÉS – 2^{ÈME} PARTIE

Mauvaise habitude

Dans une bande de Porteurs, il y a toujours le mec glauque et un peu gênant, qui se traîne une Arme franchement tordue. Le plus souvent, c'est elle qui anime les morts-vivants. Comme si les causes « naturelles » inconnues ne suffisaient pas, il faut toujours qu'une Arme s'en mêle et rajoute quelques cadavres à la fête, histoire que les péquenots soient définitivement certains que « Tout ça, c'est la faute des Porteurs ! ».

Souvent, le Porteur commence par relever les morts aux combats, pour assurer un peu de force de frappe. Simple, efficace et supportable. Ce n'est pas ragoûtant, c'est vrai, mais on reste dans le correct. Presque. Le soucis, c'est l'habitude. À force de relever des cadavres, le mec finit par s'y faire, et se met à en relever davantage, simplement par utilité. Une corvée avant le voyage ? Hop, on relève un cadavre et on le met au boulot. Pas envie de suer en chargeant une charrette ? Pouf, on relève deux couillons. Évidemment, quand on fait ça dans un village, il y a toujours un gars pour gueuler en voyant sa femme ou son frère rappliquer du cimetière en titubant. Mais les bouseux, ça râle pour un rien après tout.

Non, le problème, c'est surtout quand l'habitude est là, et qu'il commence à les relever pour s'amuser. Au début, c'est toujours innocent – pour des Porteurs en tout cas. Il ranime un cadavre après une bataille pour fiche la trouille aux copains, ou effrayer les spectateurs. Il planque un corps dans la chambre d'auberge d'un pote, et l'anime lorsque le pote va se coucher. Le genre de blagues potaches, un peu connes, mais tellement marrantes.

Le soucis, c'est que les non-Porteurs – les mains-vides – n'ont aucun humour quand il s'agit de ce genre de restes. Là où l'Arme et son ami ne voient que des jeux innocents, des bêtises sans importance, eux crient au sacrilège, parlent respect et réparation. Avant qu'on ait compris leurs hurlements, ils attrapent fourches et arcs, et tentent de vous coller au cimetière. Pour des histoires de morts qui manquent, ils veulent en rajouter ! Tu parles d'une logique...

Alors forcément, c'est l'escalade. Quitte à déclencher la fureur ou la terreur des cons, l'animateur débutant se fait esthète de la mort-vivance. Il commence à tuer des gens juste pour les ranimer et les coller dans des situations marrantes : un gamin trop curieux renvoyé chez sa famille avec une lueur en moins dans le regard ; un bébé franchement affamé qui attend dans le berceau le retour du sein de maman – chomp !

Du coup, si vous tombez sur un village qui se méfie des Porteurs, vous regardent de travers, et discutent en douce dans votre dos, ne soyez pas trop durs avec eux. Ils ont peut-être simplement subi la visite d'un vicelard dans ce genre. Soyez compréhensifs, excusez leur stress, et filez un pourboire à la serveuse. Elle a sûrement craché dans votre bière, mais vu la marque de morsure sur son bras, ça n'est pas si grave après tout. Soyez cool...

Et montez des tours de garde – quand même – la nuit à l'auberge. On ne sait jamais à quoi s'attendre avec les ploucs énervés.

Marouf & Fils, viandes froides (gros et détails)

À Sharcot, dans le quartier des Ombrelles, il y a une petite rue ancienne, toute en lacets, qui habille les coteaux montant vers la Citadelle d'un charme attendrissant. La rue, étroite et pentue, a forcé une architecture étrange : luxueuse et travaillée comme l'exige le quartier, mais aussi étroite et basse pour respecter le sol sinueux. Il en résulte un décor de maison de poupée, où tout paraît décalé, réduit, mignon.

C'est ici que se trouve la boutique Marouf & Fils, viandes froides. Ce nom de boucherie paraît déplacé dans la jolie petite rue, où on trouve surtout les villas de maisons mineures, mais c'est pourtant une institution. Il faut dire que la viande froide en question tient plus de la métaphore. Au lieu de saucisses et d'entrecôtes, ce qu'on vend ici, ce sont des morts-levés.

N°137 – 9 MAI 12018

Suite de nos histoires de cadavres ambulants, zombies et autres bizarreries non-mortes. Y voir un indice subtil sur l'état de l'équipe serait présomptueux, vexant, mais pas forcément incorrect.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



À bien y réfléchir, il y a des tas d'usages pour un cadavre doué de quasi-vie. On peut l'exposer pour le ravissement des clients, offrant le frisson de la peur et du dégoût. On peut l'utiliser pour l'éducation, afin de familiariser de futurs guerriers avec ce danger particulier. On peut vouloir aider les voyageurs débutants à identifier plus vite les signes révélateurs qui signalent un mort animé. Tout cela, la plupart des guerriers et des voyageurs l'apprennent à la dure, mais pour les fils de bonnes familles, il y a souvent un père attentionné prêt à payer une leçon utile à l'enfant chéri.

Il y a aussi des usages plus inavouables. Ainsi, vous trouverez toujours des amateurs de tortures désirant se mesurer à un client vraiment « difficile ». Est-il possible de faire hurler de douleur un homme déjà mort ? Les véritables experts le savent, et si vous voulez rejoindre leur cercle, Marouf & Fils garde quelques sujets pour vous, pour un prix très attractif. Les nerfs sont garantis frais, la viande saine, mais vous devrez fournir votre propre salle d'art.

Je ne parlerai pas ici de ceux qui achètent de splendides cadavres-animés féminins pour de répugnants usages. Vous y aviez déjà pensé, répugnant personnage que vous êtes. Signalons toutefois que divers modèles masculins existent pour les épouses qui s'ennuient, ou pour effrayer – ou punir – les filles rétives.

À ceux qui se demandent d'où Marouf et sa meute tirent autant de cadavres, j'indiquerai trois rumeurs insistantes, quoique certainement infondées :

La maison se trouve à la verticale d'une muraille de la Citadelle, d'où furent précipités, il y a six siècles de cela, tous les mâles de la famille Zaroušta. L'endroit fut rapidement couvert de cadavres disloqués, imprégnant le sol et la pierre de sang, maudissant l'endroit. Chaque cadavre placé dans la caves se relève au matin suivant.

La famille Marouf est la détentrice du mythique épice de Mort-vive. Son pouvoir transforme un vivant en mort-levé, le condamnant à assister sans volonté au tourment de son corps, dont il ne contrôle plus aucune fonction, prisonnier impuissant, terrifié, de sa propre carcasse.

Les Maroufs ont simplement passé un accord avec les géôles et mouroirs de la région, et récupèrent des cadavres par milliers, qu'ils entassent dans des entrepôts discrets. Ils prélèvent les morts-levés qui s'agitent dans les tas, puis revendent le reste comme engrais aux cultivateurs d'épices, fermiers, ou ménagères férues d'horticulture.

Ed

Je n'ai aucune idée de qui est ce type. Pas précise en tout ça. Et juré craché, je suis la première à me poser des questions. On l'appelle juste Ed, et je ne sais même plus qui à eu cette idée. Peut-être qu'il le sait, mais comme il ne parle pas...

Je l'ai relevé après une baston d'auberge, un jour, dans un village paumé des Grimaults. Je n'en avais pas besoin, ou pas vraiment en fait. C'était juste pratique sur le moment.

On terminait une baston d'auberge sympa, qui avait juste mal tourné quand un gars avait voulu tripoter Zoé en douce pendant la marave. Avec une Porteuse classique, ça aurait déjà été très con ; avec une ancienne Sekeker, même discrète et sympa comme Zo, c'était la mauvaise idée au mauvais moment. Du coup il y avait une ou deux paires de défunts tout frais, la milice gueulait en martelant la porte de devant, et il fallait se barrer en vitesse par derrière, pour éviter un vrai bain de sang.

L'ami Marlot était à terre. Pas mort, mais inconscient. Je ne savais pas s'il avait pris un sale coup, ou s'il était fin saoul avant le début des torgnoles, mais il était dans les choux et mes claques n'y changeaient rien. Avec mes quarante kilos toute mouillée, pas moyen de le soulever. Du coup, j'ai choisi un gros balaise qui avait déjà rejoint le néant – ça ne devait pas trop le changer de son village de merde, côté animation – et Gravedigger lui a ordonné de se relever pour me filer un coup de main. Dix minutes plus tard, on cavalait dans les bois, Marlot sur l'épaule du cadavre animé.

On a dormi dans une combe, dans un camp de fortune fait à la va-vite. C'est ce que je préfère, quand on voyage en bande. On s'engueule plus, évidemment – les Porteurs sont tous des cons, et les Porteuses sont pires – mais tout va plus vite, et on peut se répartir les corvées. Au matin, on s'est marré un peu, on s'est fichu de Zoé et de ses crises de rogne, de Marlot et de sa bosse sur la carafe. Jusqu'à ce que j'avise le balaise dans son coin, assis à regarder le feu, l'air con, paumé, mais bien réveillé. J'ai failli me pisser dessus, sans rire.

D'habitude, mes morts-levés durent autour de la demi-heure. Un poil moins si je flemmarde, un peu plus si je m'applique. Il était là depuis la veille. Les autres ont flippé en voyant que je n'y était pour rien. Ils ont ramassé leurs Armes, et ils l'auraient mis en pièces si je ne m'étais pas interposée. Je ne comprenais pas, mais c'était assez intéressant pour que cherche au moins une explication. Qu'est-ce que ce truc fichait encore là, alors que tout les précédents étaient retombés raides morts après moins d'une heure ? Le gars était-il spécial ? Ou le village ? Un truc lunaire ou une histoire de famille ? Est-ce qu'il avait bu un truc la veille, qui avait brouillé les pouvoirs de Gravedigger ? Il avait mangé les oeufs d'une poule noire ? Couché avec une vierge sous un arbre maudit ? Ne riez pas : à la fin, ça me rendait à moitié folle.

C'était il y a six ans. Et ça en fait deux que j'ai arrêté de chercher. J'ai utilisé des tombereaux de cadavres pour essayer de reproduire ce tour, sans aucun succès. À la fin, je tuais même des gens exprès. Je nous ai attiré pas mal de soucis, et Marlot est mort à cause d'une de mes expériences. Zoé m'a carrément collé une rouste quand elle a vu que je voulais faire « un test » sur le corps de notre ami mort. C'est ce qui m'a remis les idées en place. J'ai arrêté aussitôt.

Mes résultats ? Je n'ai toujours aucune idée de ce qui c'est passé. La seule différence, c'est que je m'en fiche à présent. Et Ed est toujours là.

Au lieu de pourrir comme ils le font tous, il est devenu tout sec. On l'affiche en Hysnaton un peu taré, simplet en tout cas, et ça passe la plupart du temps. Il sert de loufiat à l'équipe. Au début, il fallait tout lui dire, mais il a vite prit des habitudes. Aujourd'hui, il monte un camp comme un pro, surveille le rata, et s'occupe des bêtes. Elles l'adorent, bizarrement, comme si elle le prenait pour l'une des leurs. Il n'y a que les greffiers qui s'en méfient, et le fuient comme la peste. Au final, c'est un membre de la bande comme un autre. Juste un peu plus discret et...

J'allais dire plus bizarre, mais franchement, dans une bande de porteurs d'Arme, le bizarre, c'est relatif.

