

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°211 – 24 FÉVRIER 2021

Une seule news digne d'intérêt sur le plan bloodlusto-tanaphéen, cette semaine : l'ouverture officielle du serveur discord BadButa. Il remplace de façon avantageuse le vieux forum, et nous donne une bonne excuse pour délaïsser les vieilleries genre Fakebook.

Donc pour les curieux :

<https://discord.gg/y2Wbqrt6jK>

Petit conseil rapide :

Rejetez un coup d'oeil à la section « *Croyances et superstitions* » de Métal, en pages 224/226. Ce texte s'appuie sur les concepts exposés là, et je n'ai pas pris la peine de les rappeler ici.

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.



LES NŒUDS INVISIBLES (par Rafael)

Dans Bloodlust Métal, il y a des nations, des peuples, ou de grandes puissances humaines. Il y a aussi des groupes d'Armes-Dieux, qu'elles soient connues et craintes par tous – les factions – ou discrètes et insidieuses – les sociétés secrètes.

Et enfin, il y a les groupes d'humains qui tentent de se la jouer « société secrète » et de se mêler des grandes histoires, oubliant que sur Tanæphis tout se joue dans le Métal, et que la chair ne fait que passer. Cela n'empêche pas les gens « normaux » de vouloir laisser leur marque, tout chambouler, ou simplement essayer de comprendre les choses.

Ces groupes humains, temporaires – au moins à l'échelle des Armes – méritent tout de même un coup d'œil, ne serait-ce que parce qu'ils peuvent parfois gêner les Dieux, au moins un temps. Ou les amuser. Ou foutre un bordel tel que des milliers d'autres humains devront en subir les conséquences.

Voici un exemple d'un tel « complot ». Évidemment, ses manigances concernent les Armes-Dieux à leur manière – c'est le Chagar tout de même – mais ses membres sont de purs sacs-de-sang, fragiles, mortels, mais pourtant agités des mêmes pulsions, désirs et craintes que l'acier le plus pur.

AU DÉBUT, IL Y AVAIT BASRAN...

L'histoire des Nœuds commence à Basran, une vieille ville d'origine Ségione, largement rebâtie depuis ses origines quasi-mythiques. La cité sert d'interface entre les bois Grimaults et la Kiine. De plus, le quartier du vieux port est une enclave « tolérée » pour les Rivers de la Roxxéanne. Cela donne un côté cosmopolite et un rien bordélique à la ville, assez inhabituel en terres voroziones.

Pour son organisation générale, Basran est une ville comme une autre sous le joug du conseil : des citoyens, des légistes, des guildes, et une toute petite poignée de nobles. Ce dernier point est sûrement la particularité la plus évidente de la ville : d'origine ségione, la cité a toujours – même pendant l'Empire – préféré ses notables utiles à ses « grands noms » ; une particule c'est classe, mais la thune, le commerce, le concret, c'est bien mieux. C'est pourquoi les nobles du secteurs sont rarement oisifs, et que les guildes ont fleuris à Basran très tôt et très vite.

Dernier point amusant : la rareté des Armes-Dieux. Ce pourrait être une particularité du fluide ou un mystère complexe mêlant histoire et factions, mais non, vraiment : c'est juste un sale coin pour les Armes.

Le pont ancien sur la Roxxéanne, d'un age canonique et délabré comme pas permis n'a jamais pu être reconstruit, et c'est aujourd'hui un véritable pari de l'emprunter. Comprenez-moi : les gens normaux le trouvent « sûr pour son age », mais c'est en réalité une série de ponts de bois bancals, posés sur une structure de pierre multicentenaire, sans cesse en réparation. Il serait sûrement faisable de le renforcer et de refaire la chaussée haute, mais pour cela, il faudrait interrompre le commerce, les échanges, les voyages. Il faudrait aussi négocier avec les Rivers pour interrompre le trafic sous le pont et ainsi couper le cours de la rivière. « Couper leur vie en deux », à les en croire. Et tout cela pour combien de temps ? Quelques mois avec de la chance, quelques années sinon. Et si un accident intervenait durant le chantier ? Si on perdait une pile entière ? Ou pire : tout le pont ! Il y a des choses que l'Hégémone lui-même ne peut pas tenter...

Alors le pont est là, et on fait avec. Après tout, les anciens faisaient comme ça, non ? Mais les Armes, de leur côté, ne voient pas les choses comme ça. Elles ont, au fil des siècles, délaïssé la ville pour un gros bourg un peu plus loin, avec un bac sûr et régulier, et elles s'en portent bien. Évidemment il y a des Mineures, de simples outils, qui n'ont pas « peur » de l'eau, et elles couvrent les besoins de la cité. Mais même elles ne sont pas souvent vues à portée du pont. Une anomalie amusante à l'échelle du continent, et même pas vraiment originale. Après tout, les zones de marais ou de tourbières sont un peu dans le même cas. Et les profondeurs des jungles, sûrement. Comme quoi, le Métal n'est pas partout...

POIS VINT LA PEUR...

Incident déclencheur

L'origine des Nœuds invisibles, il faut la chercher dans une auberge de Basran, il y a une douzaine d'années. Un soir, une Arme-Dieu de passage – l'histoire n'a pas retenu son nom, même pas son type, c'est dire – séduisit deux demoiselles. Deux sœurs, dont l'une devait s'en aller à Néro à la fin de l'année pour commencer un travail au conseil. Une chance pour elle, mais une séparation déchirante avec sa sœur. Pour passer leur tristesse et se faire un souvenir, les demoiselles décidèrent de « s'offrir » un Porteur. Ledit Porteur, plus que ravi, leur céda volontiers et la nuit fut inoubliable pour tout le monde. Un moment agréable, intense, sans douleur, ni intrigue ou manipulation douteuse. Une rareté sur Tanæphis, mais cela arrive parfois. La preuve.

Lorsqu'une semaine plus tard, la jeune sœur tomba malade, cela n'avait rien à voir avec cette nuit là. Une saleté contagieuse attrapée dans un coin sale et humide durant une corvée, tout simplement. Cela fut fulgurant en tout cas, et cela fut pareil pour sa sœur, puis pour un serviteur et une fille de cuisine. Les voisins se hâtèrent de mettre la maison en quarantaine, et très vite, la mère des filles et deux gamins de la maisonnée s'ajoutèrent au nombre des morts. Puis cela cessa, aussi brusquement que c'était venu. Une maladie, simplement, une quarantaine bien tenue, et plus rien. La vie reprit son cours...

Le premier nœud

Pour Céraſtre Maro, un des six plus hauts légistes de Basran, la vie n'était plus la même. Ses filles chéries et sa femme mortes, il sombra dans une grave dépression. Expert légiste et comptable de renom, détenteur de nombreuses charges, son deuil brutal fit du bruit en ville, mais son incapacité à reprendre le travail fit bien davantage de dégâts. Des concurrents se jetèrent sur l'occasion, et une lettre arriva de Néro ordonnant le remplacement de Maro.

Ce genre d'injustice est courant dans l'Hégémone, mais rarement aussi évident et énorme. Tout le monde connaissait l'histoire, et les voisins n'étaient pas fiers de la façon, dont ils avaient agis. La quarantaine, c'est souverain sur le point de vue sanitaire, mais les cris et les plaintes ne sont pas toujours facile à oublier.

Qui plus est, Maro était un expert de la procédure, et pas un mouton allant docilement à l'abattoir. Quand on vint lui ordonner de rendre ses charges et ses dossiers, il comprit ce qui s'annonçait. Il perçut les manœuvres en cours et les profiteurs au travail. Il vit là un moyen d'oublier sa douleur et de s'occuper l'esprit. Il obéit d'abord, mais nota chaque action des vautours se disputant ses offices. Puis il s'arrangea pour avertir tous ceux qui pouvait en tirer parti, des affaires en cours sur lesquels il devait autrefois garder le secret. Il ne vendit aucun secret. Il donna juste des indications, offrit des avertissements et suggéra des recours. Il se fit des amis, accumula les obligations et les alliés. Et soudain, la ville ne fonctionna plus si bien. Tout le monde s'embrouillait dans les dossiers autrefois si bien gérés, et les marchands semblaient devenir des experts en lois, finasseries et astuces diverses. Maro, insoupçonné entre son deuil et sa discrétion, resta soigneusement caché, attendant son heure.

Un an passa, et la situation devint si intenable que le conseil dû envoyer des enquêteurs. Basran était un gouffre à finance, et les impôts ne rentraient plus, sans qu'on compris ce qui se passait. Les enquêteurs suspectèrent vaguement un lien avec Maro, puisque tout avait commencé à son départ. Mais après un an, il avait couvert ses traces si parfaitement, que bien des manipulations accusaient maintenant ses successeurs. Jusqu'à sa mise à pied, tout se passait pour le mieux. C'est après son éviction – une honte et une grave erreur, selon bien des notables – que tout s'était effondré. Ceux qui avait le mieux profité de la situation se turent, et sur les conseils de Maro, orientèrent les enquêteurs vers le nouveau bureau. Les anciens collègues du légiste, ses successeurs, passèrent pour des incompetents au mieux, des profiteurs pour beaucoup, et pour des voleurs traîtres à l'Hégémone pour certains.

À la fin, on vint même prier Maro de reprendre son poste, au moins le temps de rétablir la situation. Grand seigneur, il déclina mais accepta de désigner quelques amis de l'époque de l'école de loi, et quelques agents locaux prometteurs. Eux étaient, selon lui, capables de reprendre les choses en mains. Et lui de son côté, pourrait toujours leur prodiguer un ou deux bons conseils, en sa qualité d'avocat indépendant, nouvellement enregistré.

Vengé de ses ennemis, entourés d'amis lui devant leurs places ou une richesse nouvelle grâce à ses conseils, Céraſtre Maro reprit sa place dans la bonne société de Basran. Ses comptes en ordre, ses dettes réglées – dans tout les sens du termes – il pouvait maintenant se consacrer pleinement à sa toute nouvelle haine.

Parce qu'il faut un coupable...

Lorsque Maro se retrouva seul, juste après la mort de sa famille, il eut une révélation. Cette maladie, cette horreur tout autour de lui devait avoir un responsable. Pas lui, évidemment, mais un événement étranger à son petit monde. N'importe quoi...

Lorsqu'une vieille bonne raconta à Cérastre ce que sa fille avait avoué dans son délire de fièvre, il comprit qu'il tenait enfin son explication. Ses deux filles, ses deux bébés, se donnant à un soudard ? Impossible. Répugnant. C'était une manœuvre, un pouvoir d'Arme, ou un truc du genre. Tout sauf la malchance aveugle et le hasard froid.

Et si... les Armes-Dieux étaient des morceaux du Néant. Pas des échappées du vide sans âme, mais envoyées pour le répandre, pour happer de bonnes gens et les condamner à... prendre leurs places ? Et si ses chères enfants, séduites par un Porteur – sans doute par magie – avaient entraîné avec elles tout ces autres gens ? Et si Maro n'avait dû qu'à sa force d'esprit, sa rectitude, d'échapper au Néant ?

LA PHILOSOPHIE DES NŒUDS

Pour résumer la pensée de Cérastre Maro, les Armes sont des dangers pour le corps, par leurs pouvoirs et leur tranchant, mais aussi pour l'âme. Ceux qui leur sont liés sont fichus, à l'évidence, mais leur simple fréquentation est aussi un risque mortel.

Pour se protéger, il faut donc non seulement éviter les Armes, mais aussi purger le monde de ceux qui s'en approchent trop. Et ceux qui, par malheur, ont été soumis à un pouvoir, sont le pire danger qui soit. Leurs âmes sont condamnés au Néant, à moins qu'on ne les « sauve » par une action rapide, les empêchant ainsi de répandre la malédiction sur leurs proches.

Le complot aujourd'hui

Maro mit du temps à oser parler de ses théories, mais il finit par partager ses idées avec quelques amis qu'il sentait capables de le comprendre. Avec assez d'influence, de conviction et de bagout, un homme comme l'avocat Cérastre Maro est capable de beaucoup. D'un groupe de discussion informel, les fidèles de Maro et de sa philosophie devinrent une poignée de fervents, puis une véritable secte.

Mise en action

L'idée simple des Nœuds invisible, et que les Armes sont un poison de l'âme. Leurs pouvoirs, leur fréquentation, et même les effets de leurs actions, doivent donc être combattus. Notez que s'attaquer aux Armes n'est pas – encore – au programme, tant la différence de pouvoir est évidente, et les risques terrifiants.

Les Porteurs n'ont rien à craindre, mais pour les gens qui se sont approchés d'eux, c'est une autre histoire. Et il y a plusieurs façons d'approcher une Arme-Dieu !

- Engager des Porteurs, quelle que soit la raison. Protection, boulot, enquête...
- Être recherché par une Arme qui a besoin d'une info, d'un témoin, ou de vous confier un boulot dans votre branche.
- Une affaire officielle : c'est ennuyeux, mais certains officiels sont parfois obligés de fréquenter les Armes de passage pour leur travail. Les Nœuds espionnent ces rencontres s'ils le peuvent et malheur à celui qui fraternise trop, ou se retrouve obligé de les héberger.
- Une simple rencontre courante, mais un peu trop longue. L'exemple des filles de Maro est un peu extrême, mais assez représentatif de ce qui peut conduire à une condamnation par le Grand Nœud.

Le Grand Nœud

C'est le nom – un peu douteux, mais on ne peut pas être bon partout – que les Nœuds invisibles ont choisi de donner au tribunal qui décide de qui doit être surveillé, de qui peut rejoindre le complot, et de qui doit être « sauvé ».

Ce dernier terme, « Sauvé », est évidemment un euphémisme pour désigner un assassinat. Car l'obsession de Maro est de s'assurer qu'aucune famille ne subira le sort de la sienne. Ses filles, innocentes victimes au début de sa psychose, sont au fil du temps, devenues les fautives de l'histoire. Ce sont elles qui en s'offrant à un Porteur ont amené la ruine, le malheur, en un mot le Néant, sur la famille.

Je sais : ce n'est pas cohérent. Les filles sont victimes à un moment, coupables à un autre. Est-ce elles qui l'ont séduit, attirant le malheur, ou était-ce un pouvoir de l'Arme justifiant la malédiction ? La réponse est simple : c'est une secte. Selon votre rang et ce qui arrange le chef, la réponse changera. Même dans la tête de Maro, la réponse change trois fois par jour. Mais l'important n'est ni de comprendre ni d'expliquer. C'est d'agir ! Agir pour la sauvegarde de Basran, des âmes, des hommes, des familles ! AGIR ! COMPRENEZ VOUS ?! (1)

AGIR

Les Nœuds se sont donné un signe de ralliement : une cordelette nouée, rappelant les « liens » qui sont sensés nous sauver du Néant. Certains la porte autour du cou, du poignet, ou l'intègre à leurs vêtements. L'important, c'est de pouvoir le voir, le toucher, et le montrer au besoin.

Et ce nœud est aussi, une symbole qui sert pour « sauver ». L'étranglement est une méthode évidente, et quelques membres commencent à exceller dans l'usage du garrot et du nœud coulant. L'outil est d'ailleurs laissé-là, soigneusement noué autour du cou de la victime. Ces meurtres un peu trop semblables inquiètent la milice, mais se limitent heureusement au petit peuple et à la frange.

Dans la bonne société, quelques suicides – des pendaisons le plus souvent – pourraient inquiéter un enquêteur trop curieux. Là aussi, un nœud inutile est toujours présent, sur une chaînette, sur un mouchoir, ou sur une mèche de cheveux de la victime.

Mais le complot prenant doucement de l'ampleur, il faudra apprendre à mieux camoufler les meurtres. À s'étendre aussi, pour protéger et sauver les bourgs proches. Le poison est une solution idéale, discret et versatile, surtout avec les bons contacts. Bien sûr, la symbolique du Nœud restera présente, mais on fait tout cela pour sauver les gens, n'est-ce pas ?

ET MAINTENANT ?

Je crois qu'on a fait le tour de ce petit complot trop commun, qui disparaîtra un jour, comme il est venu. À force de prendre ses aises, il fera une erreur, et attirera l'attention des mauvaises personnes.

Ce sera peut-être un milicien plus malin, flairant un sale coup et demandant une aide extérieure. Ou juste des curieux, tombant par hasard sur un meurtre et cherchant une explication satisfaisante. Ou, et ce serait le pire, les Nœuds tueront-ils la mauvaise personne. Un proche de passage, un allié, un ami d'une Arme, qui viendra alors chercher des réponses, et appliquer la seule justice qui compte sur Tanæphis...

(1) Le plus drôle dans cette histoire, c'est que la plus jeune fille de Maro attrapa sa maladie bizarre en respirant les poussières d'une cave humide et négligée. C'est son père qui lui avait donné cette punition après une dispute, économisant ainsi l'embauche d'un journalier pour cette corvée.