

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FIGURES IMPÉRIALES

Voici deux « personnages » de l'âge impérial. Ces gens n'étaient ni des empereurs ni de puissants seigneurs. Pourtant aujourd'hui, chaque citoyen, chaque polard est capable de raconter leur histoire. Les rues de papiers sont remplies de débats et de batailles sur chaque point de leur biographie, et il y a des romans, des pièces de théâtre et des blagues salaces sur chacun d'entre eux.

NELLIE DORGELLE

La jeune Nellie naît esclave, dans l'élevage d'hysnatons d'un petit marchand batranoban de Mah'ien. Jolie à regarder avec son allure elfique et sa crinière rousse, elle est élevée par la fille du marchand, qui en fait son amie autant que son animal de compagnie. Nellie apprend rapidement à mentir pour éviter les coups et les corvées. Elle découvre aussi les épices en compagnie de sa maîtresse, et devient une junkie avant d'être femme.

Dès ses premiers sangs, lorsque sa beauté s'affirme, elle est remise à l'étal et vendue. De mains en mains, elle finit dans un bordel de Pôle. Tenue par une dame de la petite noblesse, l'établissement est calme, spécialisé dans la jeunesse fortunée. Habituee à traiter avec une propriétaire amicale, Nellie parvient à se faire aimer de sa nouvelle maîtresse. En quelques années, elle passe de simple putain à hôtesse d'accueil, pour finalement aider à la gestion de la maison entière. Du point de vue de sa maîtresse, c'est un accord idéal ; en plus d'une gagneuse efficace en soirée, elle a une aide adorable, une confidente et une comptable pas trop chère. Pour la demoiselle, c'est un arrangement parfait. En plus d'un toit et de clients ni trop malins ni trop brutaux, elle peut trafiquer les comptes à loisir, piquer dans la caisse et s'offrir enfin tous les épices de ses rêves.

Le destin de Nellie est scellé un soir de 455 dN où un voyageur vient au bordel dépenser un pactole gagné aux arènes. Il infecte plusieurs filles d'une fièvre vénérienne brutale, attrapée dans un coin paumé de Mortepente. La maladie, quoique rare, est bien connue des autorités médicales. Elles ne mettent pas longtemps à remonter la piste quand les premiers clients viennent se plaindre de gratouillis étranges, et de vomissement sanglants. Le bordel est fermé manu-militari, les filles mises à l'asile de soins ou abattues comme un bétail mal soigné, selon qu'elles sont libres ou esclaves. Protégée par sa maîtresse, Nellie échappe à la rafle et disparaît peu après, emportant autant d'or et de bibelots qu'elle peut en porter.

En quelque mois, elle a fumé son pécule, et repris le chemin de la rue. Volant ses clients, mentant et squattant, elle traverse Pôle en tous sens, répandant la fièvre de Morne'del partout où elle passe. En quelques semaines, la maladie s'aggrave et les victimes tombent comme des mouches. Les autorités, cette fois, sont incapables de localiser la source, et l'épidémie prend des allures de fléau biblique. Les épices que Nellie consomme par poignée lui permettent de tenir plus longtemps que ses victimes ; mais ces mêmes épices vont aussi la tuer. Un soir de douleurs trop violentes, elle pousse la dose et meurt d'une attaque cérébrale, perdue au cœur d'un rêve extatique. Elle est mise dans une urne sans nom, au frais du quartier, sans que personne ne se doute de son identité ou de son crime.

Si son nom est parvenu jusqu'à nous, c'est par ses lettres. Intelligente, elle comprit vite qu'elle était la cause de l'épidémie. Après une crise de panique et une nuit d'angoisse à se battre avec sa conscience, elle prit une décision. Se sachant condamnée, elle décida de montrer à la glorieuse Pôle ce que les esclaves et les femmes asservies pensaient d'elle. Dès lors, elle choisit soigneusement ses clients pour maximiser les pertes et frapper aux points les plus faibles. Dans un monde meilleur, sa compréhension instinctive de la maladie et de ses mécanismes aurait fait d'elle un excellent médecin. Mais comme virus, elle ne se débrouilla pas si mal.

Pour signer ses forfait, elle écrivit à plusieurs professeurs, un écrivain réputé et quelques dames impliquées dans la lutte contre l'esclavage, comme il y en a toujours parmi les désœuvrées de la haute. Ses lettres furent l'objet de longues discussions, mais la version compilée et corrigée par Hermelin de Montresson-L'Aubelle les rendirent immortelles. Pour les Dérigions modernes, Nellie est un mélange étrange entre Jack l'éventreur et Robin des bois. Elle mêle l'idéalisme du citoyen opprimé et le vice discret de la courtisane manipulatrice. Sans oublier la folie meurtrière qui habite chacun d'entre nous face à l'injustice, au poids du destin, ou à un fonctionnaire zélé brandissant une feuille à remplir en six exemplaires.

N°25 - 12 MARS 2014

Une culture se compose de grands principes, de croyances, de dates majeures, mais aussi de petits éléments qui rassemblent, même s'ils n'ont pas l'air essentiels. Les personnages marquants d'une culture, qu'ils soient imaginaires ou historiques, sont aussi importants que la géographie ou la langue. Que serait la France sans Jeanne d'Arc, Cyrano de Bergerac, Vercingétorix et Loana ?

Voici un article décrivant quelques personnages dérigions, qui sans grade ni fortune, ont su marquer Pôle de leur empreinte. Vous pourrez les utiliser tel quel pour égayer une discussion, ou comme inspiration pour un PNJ.

Bon jeu !

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.
Illustrations par Le Grümph



MALRENT DOGUGNON, LE DÉFENSEUR

À partir de 750 dN, les Piorads attaquent le Centrepôle de plus en plus violemment. La chute de la chaîne des forts et les assauts répétés de l'hégémone rendent la défense de la capitale de plus en plus difficile, et l'armée ne parvient pas à se réorganiser efficacement. La population de Pôle, plus habituée au luxe et à la culture qu'aux coups de hache dans la gueule, vit mal la situation. Très vite, les quartiers populaires installés aux pieds des murs extérieurs se vident ; les banlieusards terrifiés se réfugient auprès de leurs familles dans Pôle, ou organisent d'eux-mêmes des camps provisoires dans les lieux inoccupés. Les autorités, déjà bien incapables de faire face à la menace piorade, laissent les civils s'organiser seuls. Les chefs militaires sont ravis : ils n'ont plus à s'inquiéter de la défense d'une populace gênante, et en bonus, ils vont pouvoir utiliser les villages abandonnés pour héberger les troupes et préparer l'accueil des nordiques.

Résultat : lors de l'attaque suivante, les réfugiés postés sur les murailles assistent à la destruction de leurs foyers. Les combats font rage une semaine durant, et les piorads entreprennent d'incendier la banlieue pour déloger les soldats dérigions. L'incendie ne ravage probablement qu'un gros tiers de la banlieue nord, et il ne dure sûrement pas plus d'une journée ou deux, mais il terrorise la population. Aujourd'hui, les chroniques historiques les plus populaires parlent d'un incendie d'un mois entier, et l'appellent l'Anneau ardent, puisqu'il aurait ravagé la banlieue sur toute sa longueur. Rappelez-vous, en lisant un livre d'histoire, que le drame l'emporte toujours sur le reportage.

Perdu dans la foule des réfugiés, le jeune Malrent se désole. Il y a peu, il était apprenti boucher chez un bon maître, fiancé à la fille des voisins et plutôt heureux. À présent, perdu au milieu d'une nuée de désœuvrés, séparé de ses amis, sa fiancée disparue en ville, il n'a rien à quoi se raccrocher. Rien d'autre que l'espoir de retrouver un jour sa vie si tranquille. Après l'incendie, même ce rêve est en cendres. Malrent se perd alors dans l'alcool, les épices de bas étage et les plaisirs faciles.

Un an durant, les choses sont calmes aux abords de la capitale. Une guerre de succession occupe les piorads dans le nord, et l'Empereur prend ce répit pour une paix durable. Il envoie ses Noblesses combattre les Vorozions ou rétablir la paix dans le sud à la frontière des jungles. C'était mal connaître les nordiques, qui aussitôt leurs querelles réglées, reviennent piller le Centrepôle pour fêter leurs nouvelles alliances. La nouvelle de l'approche des pillards tombe sur Pôle comme un orage glacé. La milice réclame des renforts, les militaires lancent des messagers vers toutes les troupes à portée, mais personne ne se fait d'illusion. Sans défenseur, les portes ne tiendront pas. Avant longtemps, les piorads seront dans Pôle et s'en sera fini de la belle cité.

La nuit qui suit l'annonce, les polards se jettent dans la débauche pour oublier le néant qui menace. Les débits de boissons sont pris d'assaut, les arènes débordent et les bordels organisent des files d'attente jusque dans la rue. C'est, de mémoire d'ivrogne, une des plus belles nuits de l'histoire de Pôle. Au matin, sans qu'il se souvienne bien comment, le jeune Malrent Dudogon est devenu chef de guerre.

Il a commencé la soirée dans un bouge, à écluser des gnôles variées. Il en est à son troisième bouge, quand il trouve une Arme-Dieu sur une table. Son propriétaire l'a laissée là après une engueulade de trop, et elle écume de rage au milieu de cette « bande d'imbéciles effrayés par leur ombre ». Le jeune homme la ramasse et entreprend de s'engueuler avec elle à son tour, trop saoul pour comprendre sa chance, trop énervé pour se calmer. Toute la nuit, ils débattent des chances de Pôle, de la puissance des Piorads et des talents des Dérigions. Lorsque l'Arme parvient à convaincre l'homme qu'il reste une chance de vivre, il se lève et entreprend de relayer le message auprès des poivrots et des réfugiés terrifiés. Au matin, alors qu'une partie de la cité lutte avec une gueule de bois épique, Malrent harangue une foule titubante sur la place des huit belles. Réfugiés, soldats en retraite, veufs et veuves de guerre, orphelins, tous ont une raison de vouloir se battre. Tous ont entendu la rumeur de ce fou qui veut marcher contre les Piorads. Tous voient en lui un moyen dramatique et glorieux de mourir, en emportant peut-être un ou deux de ces salauds de nordique. L'Empereur, trop occupé à rassembler des troupes et à fortifier les haut quartiers, décide de laisser faire. Quand on apprend que les partisans du fou ont envahi une caserne pour s'armer, on laisse encore faire. Et quand plusieurs chefs de mafia connus se mettent de la partie, on décide qu'il est trop tard pour tenter quoi que ce soit.

Le reste est sans grand intérêt, sauf pour les amateurs d'histoire militaire ou de boucherie sordide. Qu'il suffise de dire que Malrent et ses gars utilisent les ruines de leurs villages comme autant de pièges mortels ; que les techniques de guérilla les plus vicieuses sont employées, enseignées par des ordures considérables à des citoyens désespérés ; que le néant emportent plus de défenseurs que de Piorads, mais que la peur, pour une fois, change de camp. Car on ne s'attend pas à ce qu'un chien de salon sache mordre, et quand il le fait, on ne sait comment réagir.

Malrent surviva à la bataille, mais seulement pour mourir peu après de ses blessures. Il a perdu son Arme pendant les combats, aussi se souvient-on surtout du nom de l'humain. Pour les Dérigions, il est le fondateur de la culture des défenseurs de Pôle. Il est celui qui ne s'est pas agenouillé devant la menace du néant, qui a fait reculer les Piorads. Davantage que l'Empereur, ses nobles ou sa cour, il est l'image de la Pôle survivante, de sa gloire et de son entêtement imbécile, pas forcément incompatibles.

