

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

- Non, mais sans déconner ! Ça fait déjà 250 Opus parus. Tu réalises ?
- Oui, ça fait une semaine que tu en parles. Du coup, j'ai bien compris...
- Mais 250 ! Quand même...
- En fait, 251 maintenant.
- Sans rire ? 251 ? Woowooow !
- Ok. Ça ne s'arrange pas, donc...

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

DE L'ORIGINE DES ARMES DIEUX (2/2 - par Rafael)

L'HÉGÉMONE

On accuse parfois les Dérigions d'être des m'as-tu-vu chauvins et délirants, mais au moins leur principale croyance sur le sujet du jour concerne une peur commune et ancestrale. Chez les Vorozions, la dernière croyance en vogue est chauvine, délirante, et franchement dangereuse. En effet, une secte propage actuellement le conte des anciens « nés-d'acier » et remporte un succès effrayant.

Les nés-d'acier étaient un peuple chimérique d'une grande puissance, apparu sur Tanæphis au tout début de l'histoire du continent. C'étaient des sages, des magiciens puissants, mais surtout, des pacifistes convaincus. Il faut dire qu'une particularité aidait beaucoup cette position : les Nés-d'acier, bien qu'humains d'apparence, étaient faits de métal vivant, parcouru de fluide. Infiniment résistants, leurs corps étaient aussi immortels, et ils guidèrent les premières tribus humaines dans leur marche vers la civilisation.

Puis vinrent les elfes. Jaillissant, comme fait toujours le mal, du centre du continent et de Pôle la maudite, ils massacrèrent les Nés-d'acier par pure jalousie. Les tribus humaines sous la protection des sages de métal furent martyrisées elles aussi bien sûr, mais réussirent à survivre, emportant avec elles les corps de leurs protecteurs déçus.

Ces corps devinrent des idoles, que les fidèles du métal protégeaient contre tous. Puis un jour les elfes bâtirent la route de l'Est, et revinrent s'en prendre à ceux qui se rappelaient des Nés-d'acier. Dans l'urgence de la situation, une tribu se résolut à utiliser le métal de leurs idoles pour fondre des armes. Les premières Armes-Dieux étaient nées, mêlant la magie des Nés-d'acier et la volonté des tribus fidèles. C'étaient les ancêtres des premiers Gorns, évidemment, et grâce à leur don à Tanæphis, les elfes furent chassés et l'Humanité sauvée.

Les tribus fidèles est un mouvement clandestin, qui propage et entretient ce conte dans tout l'Hégémone. Fondé par un noble Vorh, Laerion Dubarrd, ce groupe se compose de quelques penseurs – essentiellement nobles ou légistes – et d'une véritable armée de fanatiques à tous les niveaux de la société. Né des délires racistes de Dubarre, le conte des Nés-d'acier ne repose sur rien de concret, mais après presque une soixantaine d'années d'existence, le corpus de textes, recherches et thèses réalisés par la secte a fini par se supporter tout seul.

Quelques Armes ont joué le jeu pour profiter de la situation, sans toutefois s'en mêler réellement pour ne pas créer une situation trop gênante. Il faut dire que les membres du culte sont parfois extrêmement embarrassants. Mais le groupe survit, en partie parce que l'histoire est bien conçue et intéressante – Laerion avait un petit talent – et d'autre part parce que le groupe ratisse des tonnes de rams chaque année. Les ventes des fascicules, les versements de soutien, et les collectes régulières sont la source de plusieurs fortunes au conseil. Et c'est le genre d'histoire mêlant gros sous, scandale politique et histoires d'Armes-Dieux, qui fera du bruit en s'effondrant. Du bruit... et des morts.

LES ROYAUMES

Dans le Nord piorad, la meilleure histoire qu'on vous racontera jamais concernant l'origine des Armes, est d'une simplicité enfantine : l'origine des Armes-Dieux, tout le monde s'en fout. Simple non ? Et encore mieux, c'est vrai et c'est presque partagé par tous. Il faut dire que l'esprit piorad est simple et direct. Une Arme magique qui fait des flammes, t'enseigne à mieux te battre, ou jette des malédictions à tes ennemis, il faudrait être fou pour lui chercher des poux dans la tête. Les Armes ont une version simple de leur histoire. Alors c'est la bonne. Et c'est bien suffisant.

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

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 Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.

Il y a bien une légende qui est vaguement périphérique à ce sujet et éclaire au moins la position des Piorads sur la façon de voir les Armes. Elle est essentiellement répandue dans les milieux nordhs, et dans les vieilles bänds du nord des plaines de Rockford. L'origine exacte de l'histoire s'est perdue, et beaucoup la considèrent plus comme une parabole que comme une vérité, mais elle garde un poids certain dans la manière de voir des auditeurs.

Un jour, une Arme se perdit dans les plaines glacées du grand Nord. Ce fut un enfant qui la retrouva. Il participait à sa première expédition, et il s'était éloigné de la troupe des chasseurs pour savourer la paix et le silence de la neige, malgré les risques. Il aimait sincèrement le froid qui gèle les chairs, rigidifie les articulations, et fige même l'air, donnant au monde l'air d'une image gravée. Ce goût étrange fit le salut de l'Arme, faisant passer à portée d'elle un mortel capable de la ramener au monde.

Lorsque l'enfant ramassa l'Arme, elle sut qu'il ne serait pas son Porteur. Il était jeune, mais surtout il n'avait pas l'âme d'un guerrier. Il s'était douté en voyant la lame étrange et le pommeau travaillé qu'elle était un Dieu, et des risques qu'il prenait en la ramassant. Il l'avait fait pourtant.

— Si j'avais vu un homme dans la neige, je l'aurais porté jusqu'au camp aussi. Je ne veux pas me lier à toi, mais te sauver, j'y suis près. Me laisseras-tu faire ?

— [*Bien sûr, et pour honorer ton acte, je serais l'Arme de ton père ou de ton frère préféré ! Choisis à qui tu me donnes, et nous ferons une fête en ton honneur.*]

— Mon père est vieux, et c'est un bon chasseur et un bon époux, mais pas un guerrier. Je lui ressemble en tout pour ça. Et je n'ai pas de frère. Juste des sœurs qui ont enfants, époux ou promis. Je vais te donner au roi en revenant à Rockford. Il a une Arme pour t'accueillir, et deux fils en âge de vouloir te porter. Tu seras mieux là-bas que partout ailleurs, et le roi sera content et honorera ma bänd. Je ne demande pas plus que ça !

Impressionnée par l'esprit clair et l'humilité de l'enfant, l'Arme réfléchit un instant.

— [*Si tu ne veux pas me porter, ni m'offrir à ton père, ni profiter de ma protection, je veux tout de même t'honorer. Tu es un enfant, et les enfants ont toujours mille questions en tête. Je suis une vieille Arme, et un puits de sagesse. Pose moi une question et j'y répondrai sans faute. Ce sera la monnaie par laquelle je paierai ton acte du jour, que tu le veuilles ou non.*]

L'enfant réfléchit un long moment. Craignant d'avoir vexé le Dieu en repoussant une à une ses propositions, il décida de trouver une belle question, importante, digne de l'offre de l'Arme. Finalement, il la trouva, et se dit qu'il était content d'entendre la réponse.

— Merci, Dieu de l'épée blanche, pour ton cadeau. Voici ma question : qu'est-ce que les Armes savent, dans leur monde étrange et effrayant, et que les Hommes ignorent, alors que c'est important pour les deux, Hommes et Armes ?

L'Arme réfléchit un instant, et ronronna comme un chat.

— [*Je regrette que tu ne veuilles pas être mon Porteur, car tu as choisi la meilleure question possible, au meilleur moment. J'ai promis et je répondrai donc, mais je n'irai pas chez le roi et je quitterai ton camp ce soir, car cette réponse sera une récompense suffisante pour ton aide.*

Ce que nous savons et que vous ignorez, c'est que le monde court à sa fin. Nous avons terminé l'âge des commencements, des empires et des constructions. C'est l'âge des fins et des destructions qui commence. Et Tanæphis brûlera bientôt, comme bien des terres avant elle. Et alors viendra un monde différent, où tous porteront une Arme-Dieu.

Voilà ma réponse, enfant du Nord. Un jour, le continent brûlera, et ne resteront debout que ceux qui auront conquis et accepté un Dieu. Les autres s'effaceront dans le Néant. Alors, la mer honnie de ton peuple, s'élèvera et engloutira le continent.]

Au soir, comme elle l'avait promis, l'Arme partit avec un jeune guerrier pour ne jamais reparaitre. Mais les Piorads savent, maintenant, et il n'y a plus d'enfant qui n'aime le combat et plus de main incapable de saisir une Lame.

Car l'incendie vient, et la mer...

QUELQUES VARIATIONS SUR THÈME

Les **Thunks**, comme les Piorads, se fichent pas mal de l'origine des Armes. Eux, en revanche, se fichent globalement des Armes en général, et les Armes le leur rendent bien. L'Errance est sûrement le secteur le moins propice à la vie d'une Arme-Dieu, aussi ce mépris mutuel ne gêne réellement personne. Le conte courant – Cosme, ennuie, métal – suffit à tout le monde, et il n'est même pas un conte courant chez les jeunes Thunks. Cela donne une idée du désintérêt pour la chose, vu l'amour des Thunks pour les histoires.

Les **Sekek**ers ne sont pas assez organisées pour transmettre des histoires valides entre tribus. Quelques-unes en revanche ont déjà inventé des origines bizarres et répugnantes aux Armes, juste pour entretenir leur réputation de tarées ultimes de Tanæphis. La plus gratinée et sûrement celle des Mange-langue, dans la région du corridor.

Selon cette histoire, les Armes apparaîtraient pour tuer une personne précise, et resteraient ensuite en récompense pour leur mission. Et les plus douées d'entre elles, les meilleures d'entre les meilleures, seraient celles qui parviennent à s'incarner... dans la victime. En effet, depuis quelques années, les Mange-langue ont dans leurs rangs plusieurs Armes au look particulier, mélange de morceaux d'ossements, de pierres étranges et de morceaux plus ou moins organiques. La meneuse de la tribu porte ainsi Rackkr, une Lame articulée au look de colonne vertébrale affûtée, et son second, Peligre, est un Fouet de tendon humain, hérissé de dents.

Après leurs attaques, les Mange-langue explorent soigneusement les corps des prisonniers à la recherche de nouvelles Armes attendant d'être révélées. Pire encore si c'est possible, elles laissent maintenant des poignards d'os décorés et d'autres armes « organiques » enfouies dans les corps de leurs victimes, afin de faire savoir aux Armes que quelqu'un les attend et connaît leur origine dans le corridor.

Cette histoire est même parvenue à Pôle, provoquant une petite mode pour ce style de décoration ethnique si particulière...

Les **Hysnatons**, pour leurs parts, n'ont pas de croyances communes notables. L'immense majorité connaissent les histoires courantes et s'y réfèrent. La légende dérogieuse concernant les elfes est évidemment bien connue des Hysnatons elfes, qui ont souvent reçu quelques cailloux pour rappel. Mais cela ne fait qu'une raison de plus de regretter son héritage, et elles ne manquent déjà pas...

Seule histoire notable, même si elle n'est pas aussi connue que l'héritage des elfes, c'est la piste naine. Elle est d'une grande simplicité, et son manque de succès étonne souvent les érudits. Selon cette histoire, les Armes seraient une invention des nains pour éradiquer leurs ennemis elfes. Compte tenu des connaissances et des merveilles techniques supposées des nains, l'idée que les Armes-Dieux, des outils en apparence, seraient précisément des outils conçus pour combattre les mages paraît d'une grande évidence.

Seul souci pour cette version : aussi crédible et cohérente qu'elle soit, aucune preuve tangible n'existe pour l'étayer. Pas de légende pour soutenir cette position, ni de restes de nains Armés ou de combats. Et comment expliquer que les nains, vainqueurs en théorie de ce conflit puisque les elfes ont fui, aient disparu eux aussi ? L'absence absolue de preuve ne convainquant que les abrutis et les conspirationnistes habituels, l'idée de l'origine naine reste donc minoritaire.

Pour l'anecdote, il y a pourtant un groupuscule « pro-hysnaton » qui réfléchit énormément à cette possibilité. Le groupement d'études des caves savantes est un club vorozion comme il en existe tant, regroupant nobles oisifs, érudits de seconde zone et légistes en manque de protecteurs. À l'origine créé par une famille Vorh extrêmement marquée par l'héritage nain, le groupe vivota quelques années, avant qu'un ingénieur nommé Petrus Belamonte ne propose un projet de financement de ses travaux.

Il exposa la théorie de l'origine naine des Armes, et soutint l'idée que l'Hégémone pourrait réitérer l'exploit et apprendre à créer des Armes-Dieux, pour la légion évidemment. Ni une ni deux, le groupement d'études des caves savantes devint un véritable lobby, cherchant des financements et des mécènes, pour promouvoir et aider les travaux de Belamonte et de ses collègues.

Petrus Belamonte est déjà Porteur d'une Arme mineure, mais rêve d'un grand destin de bienfaiteur de la légion, de l'Hégémone. En fait, il rêve même un peu plus que cela, se voyant déjà Commandeur d'un nouvel Hégémone, à la tête d'une légion de Porteurs reconnaissants pour leurs Armes améliorées. Autant vous dire qu'avec ce style d'ambition, Belamonte ne recule devant rien pour découvrir les secrets de l'incarnation. Les forges tournent à fond, les ateliers de tests aussi, et il s'est composé une petite armée de collaborateurs. Dans le sud-est, sur la zone frontalière, là où les règles deviennent floues et les consciences monnayables, il a ordonné la construction d'un camp de travail, où des serfs condamnés sont exécutés dans des circonstances inhumaines, pour tester telle ou telle théorie.

Compte-tenu du succès du groupement, de ses soutiens et du nombre de personnes vivant à ses crochets, cela n'est pas près de s'arrêter. À moins que des gens ne tombent dessus ou ne s'y retrouvent mêlés d'une manière ou d'une autre.