

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°45 - 17 DÉCEMBRE 2014

Un chagar «contes et légendes» cette semaine, avec une vieille histoire de la belle côte levantine. Si vous avez visité cette région, vous avez sûrement aperçu sur les hauteurs ces pierres levées, massives et sombres, plantées au milieu de nulle-part.

Qui a bien pu transbahuter ces énormes machins jusque là, les planter dans le sol et les laisser comme ça, tout juste bons à faire de l'ombre pour les ronces ?

Toutes les réponses, et bien plus, dans ce numéro du chagar.

Notez que quand je dis «toutes les réponses», c'est un affreux mensonge. Et quand je dis «et bien plus», c'est un odieux stratagème marketing destiné à vous pousser à lire jusqu'au bout ce numéro un peu faiblard.

On fait ce qu'on peut, vous savez ...

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



LÉGENDE DE L'EST : LES BRISES MORTES

Sur la côte est, du centre des Delinelles au sud du Versan, les vieux racontent le conte des brises mortes. C'est une histoire aussi vieille que la mémoire des peuples, mêlant légende, fantasma, et un strict minimum de réalisme. Pour parfaire la recette, les vieux ajoutent souvent au conte une belle dose de méchanceté gratuite, histoire de terroriser un peu les mômes.

Cette légende remonte aux temps des mythes, et parle des plus anciennes populations de la côte : une population éparse sans nom ni chef pour les unir, des fermiers vivant en petits clans clairsemés dans les régions fertiles. C'était une époque dure, où des barbares hantaient encore le continent entier, s'attaquant aux sédentaires, pillant leurs villages pour s'emparer de vivres, de richesses ou d'esclaves⁽¹⁾. Les villages changeaient parfois d'emplacement pour fuir ces dangers, ou trouver un meilleur emplacement pour les mouillages ou l'élevage. Pour les plus chanceux, ils essaient en installant de nouvelles fermes, exploitant davantage de terres pour assurer la survie – ou la richesse – du village central. C'est là, lorsque de nouvelles forêts étaient déboisées, de nouveaux champs retournés, que frappaient les brises mortes.

LES TROIS MALHEURS DES BRISES MORTES

Tout commençait par un orage ou une tempête venu des terres, balayant le village et glaçant l'air sous un ciel opaque. Quelques villageois tombaient malades, toussant et s'affaiblissant rapidement jusqu'à ne plus pouvoir quitter leur couche. C'étaient les seuls présages, avant que frappent les trois malheurs des brises mortes.

Pour commencer, les nouveaux-nés et les marmots vivaient tous une nuit de cauchemars, réveillant le village entier de leurs cris. Agités de tremblements incessants, brûlants de fièvre, ils vociféraient parfois dans des langages inconnus. Au matin, ils s'éteignaient les uns après les autres, morts d'épuisement et de terreur. Le plus souvent, les femmes enceintes les suivaient avant le soir.

La pluie s'abattait toujours plus fort sur le village, les gens se terraient chez eux, pleurant leurs morts, comprenant peu à peu que les brises mortes étaient sur eux. Il y avait toujours des conflits entre les cartésiens, rejetant ces "craintes de bonnes-femmes", et les affolés, prêts à tout pour fuir ou empêcher la suite des événements. C'est dans ces conflits que germait le second malheur, et qu'éclataient les combats de la nuit rouge. La violence frappait une à une chaque maison, les disputes s'envenimant jusqu'à ce qu'un père attrape une fourche, une mère un couteau de cuisine, un jeune sa serpe à raisin. Très vite, tout le monde ou presque se lançait dans la danse, et les morts s'accumulaient, parmi ceux-là même qui pleuraient quelques heures plus tôt.

Au plus fort de l'orage, alors que l'odeur de sang envahissait chaque recoin, les survivants subissaient la troisième épreuve. Le fumet des morts changeait soudain. D'abord écœurante, l'odeur du sang et des chairs blessées devenait plus subtile, chaude et épicée. La violence se teintait de convoitise, et bientôt, la fureur se changeait en voracité. Selon les versions et l'auditoire, les conteurs vorozions évoquent des orgies violentes et perverses, ou une débauche cannibale sans aucune retenue. Parfois, lorsqu'on raconte cette histoire à des marmots, on se contente de parler d'une danse sans fin où les habitants du village s'épuisent jusqu'à la mort. C'est glauque et terrifiant, mais ça évite de faire des pauses pour expliquer certains concepts compliqués. Cette version rappelant les danseurs d'Éphis est d'ailleurs la plus connue lorsqu'on s'éloigne de la côte. Les bateleurs n'ont jamais peur de trafiquer un peu les histoires pour les adapter à un nouveau public.

(1) Notez qu'à la même époque, les premiers Dess s'épanouissaient dans le Centre, en tenant précisément ce rôle de pillards dominateurs. De nos jours encore, les Piorads et les Sekekers perpétuent ces belles traditions. Les conteurs vorozions aiment toutefois renvoyer ces horreurs dans les brumes du temps, histoire de rassurer l'auditoire. Le Vorozion moyen aime se voir comme un phare de modernité dans un monde en pleine évolution, et les barbares ne font pas joli dans ce tableau idyllique.

LE PEUPLE DES CIMES

Le plus souvent, l'auditoire ne s'interroge pas sur les origines de la malédiction. Une belle fin bien sanglante suffit à son plaisir. Une fois retombé le dernier rôle du conteur, illustrant la dernière mort du village, chacun reprend ses activités ou retourne à sa bière, ravi de savoir qu'ailleurs, des gens vivent plus malheureux et plus terrifiés que lui. Mais sur la côte, on connaît le fond de l'histoire. Les brises mortes ont même une origine, et mieux, des coupables : ceux des cimes. Ils s'agit d'un peuple de chimères très ancien, habitants des forêts situées à l'est des deux chaînes côtières – Delinelles et Eyes.

AUJOURD'HUI...

Les brises-mortes ne sont que des légendes, d'horribles contes que les parents utilisent pour apprendre aux petits à craindre les bois et à ne pas s'éloigner du village. Mais c'est heureusement tout ce qu'elles sont. Il n'y a aucun événement de ce genre dans les annales de l'Hégémone, quoique certains affirment que c'est une grossière manipulation destinée à rassurer les masses.

Les seules traces réelles des brises-mortes sont les marnerins : de massives pierres levées, se dressant à deux ou trois mètres au-dessus du sol, profondément enfoncées afin de ne pas être renversées par le vent des tempêtes. Elles sont gravées de fresques basiques, souvent de simples frises mêlant des motifs de serpentins et des formes rappelant un papillon.

Les marnerins étaient des avertissements, dressés après une brise-morte par ceux qui trouvaient les restes fumant du village en ruine. Le plus souvent, après de telles horreurs, les villages proches évitaient soigneusement le secteur, ou ne le traversaient qu'avec crainte. Parfois pourtant, un village dans le besoin s'emparait des terres à l'abandon. Dans tout les cas, pour ne pas répéter l'erreur des disparus, on marquait d'un marnerin l'origine probable de la malédiction. C'était en général un champ nouveau, en plein défrichage, ou une frange forestière en cours de déboisement.

Personne n'exploitait les terres ou les bois proches du marnerin, et on s'installait rarement plus haut sur les pentes que ne l'indiquait la pierre. Le plus souvent - sagesse populaire ou simple hasard - cela suffisait à éviter le retour de la malédiction.

Aujourd'hui, les marnerins existent encore, et si les gens du coin savent encore ce qu'ils représentaient, ils sont surtout un sujet de curiosité pour le visiteur de passage.

Alors que le monde était jeune, et que les humains n'étaient encore que des tribus apeurées cherchant leur place dans le monde, ceux des cimes vivaient déjà dans de petits royaumes forestiers. Ils ressemblaient à des enfants, fin et gracieux, portant dans le dos des ailes légères, d'un profond bleu irisé, comme celles des papillons d'orge qui envahissent les champs à l'été. Doux et calmes, ils commerçaient avec les hommes, échangeant les produits de la chasse des tribus contre des objets étranges et superbes qu'ils fabriquaient dans leurs villages.

Il y a plusieurs versions de la chute de ceux des cimes, mais le début et la fin sont toujours les mêmes. Tout commence par une alliance de trois tribus humaines au pieds de l'Eyes, menée par un chef puissant et pratiquant volontiers la guerre contre ses voisins les plus faibles. Selon les conteurs, l'alliance entra en guerre contre ceux des cimes, parfois pour leurs terres, parfois pour leurs richesses, parfois encore pour capturer leurs artisans et les forcer à produire leurs colifichets pour l'alliance et elle seule. Pendant la guerre, les hommes s'aperçurent d'un fait inconnu jusque-là. La chair de ceux des cimes étaient un délice sans pareil. Il commencèrent à se repaître des vaincus, puis des prisonniers, puis poussèrent leurs expéditions de plus en plus loin. A chaque village, c'était autant un massacre qu'un banquet, les hommes ayant perdu l'esprit, plus obsédés par la saveur de leurs adversaires que par la victoire.

Ceux des cimes finirent par comprendre qu'ils étaient condamnés, confrontés à des bêtes sauvages animées d'une faim dévorante, mais "presque intelligentes" selon les critères chimériques. Ils choisirent de partir d'eux-mêmes, et de mêler à leur suicide une malédiction comme seule les chimères peuvent en imaginer.

Lorsque les hommes s'assemblèrent autour de la dernière ville de ceux des cimes, ils virent des flammes s'élever au dessus des palissades, et entendirent des mélodies dans une langue inconnue. Les chants devinrent vite des cris, et un parfum s'éleva de la cité : celui de la chair de leurs adversaires, brûlant hors de portée de leurs appétits, noircissant sous les ruines de cette civilisation, sans qu'aucun homme ne puisse plus s'en repaître.

Les guerriers de l'alliance entrèrent dans une fureur terrible et perdirent tout contrôle. Ivres de rage et de faim, ils se tuèrent et se dévorèrent les uns les autres toute une nuit durant. Au matin, lorsque les survivants se levèrent, il ne restait en eux que la rage et la faim. L'étincelle qui faisait d'eux des hommes étaient morte dans le brasier en même temps que leurs ennemis. En troupes dispersées, ils repartirent vers les plaines pour se repaître de leurs frères, de leurs épouses et de leurs enfants, comme ils l'avaient fait de ceux des cimes. Les gens qui les virent arriver ne les reconnurent pas car ils étaient devenus gras de leurs festins infâmes, et la laideur de leurs âmes avaient coulé de leurs gueules et enlaidi leurs visages.

Car selon les légendes du Versan, c'est ainsi que furent créés les Trolls. Ils n'étaient pas des chimères comme les autres, ni les rejetons vomis par un monstre comme le croient les barbares des Grimauds. Ils étaient l'incarnation de la bêtise humaine, de son amour de la violence, et de sa faim dévorante qui un jour, engloutira le monde...

MAUUUUDITS !

Les brises mortes étaient une survivance de cette malédiction. Elles frappaient quiconque touchait aux terres de ceux des cimes, dérangeait un de leurs cimetières, ou approchait trop près des restes de l'un d'eux. Seuls les marnerins (cf. colonne) témoignent des endroits à éviter. Et même si plus personne ne croit à ces vieilles histoires, cela ne coûte pas si cher d'éviter les endroits marqués par les pierres, et de rester dans les plaines quand la forêt devient trop noire.

Jouer les brises mortes ?

Les brises sont – normalement – une chose du passé. S'il vous prenait tout de même l'envie d'en jouer une, veillez à utiliser soigneusement les règles basiques d'un scénario de X-Files. Ce sont celles qui s'adaptent le mieux à un incident de ce genre.

- Situez le scénario dans un coin perdu, où les gens en savent plus que les personnages, mais ne parlent qu'après de longs silences, et ne disent jamais tout.

- Faites jouer la brise morte en multipliant les incidents, les choses étranges, mais sans laisser un moyen à vos joueurs de réellement sauver la situation.

- Proposez une ou plusieurs explications possibles (marnerin renversé, un chantier, une mine en percement) mais surtout aucune certitude.

- Ne laissez pas trop de témoins, et aucun d'importance. Un groupe de gosses, quelques gogos, une famille de paysans, ça va. Mais le maire, le légiste du coin et les notables doivent y passer !