

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°58 - 17 JUIN 2015

Un chagar léger, sur les cirques, baladins et troupes d'amuseurs du continent. Peut-être y trouverez vous une idée de soirée originale à proposer à vos Porteurs, ou un cadre un peu inhabituel pour une enquête ou un voyage.

Et avant que vous demandiez, oui, il s'agit bien d'une référence, hommage, retour, sur la thématique de l'écran de ce bon vieux Bloodlust édition classique.

UNE SORTIE AU CIRQUE ?

Partout sur Tanæphis, on peut trouver des cirques ambulants et des caravanes de baladins. Ils sont une distraction bienvenue presque partout, et ont un statut bien particulier. Voici un passage en revue des « genres » d'amuseurs les plus fréquents.

LES BALADINS

Les troupes de baladins sont des groupes souvent familiaux, réunissant jusqu'à trois ou quatre familles étendues. S'y ajoutent quelques spécialistes, invités ou simples accompagnateurs, qui vivront avec la troupe un moment, avant de la quitter ou de s'intégrer par une union maritale. Du point de vue sociologique, ces troupes ont tout de la tribu, et beaucoup font remonter leurs racines à l'âge des mythes, ce qui pourrait bien être vrai pour certaines. Une grande majorité des troupes sont d'origine Sagrime. Issus des anciens Bathrahabs, les Sagrimes sont aujourd'hui très différents de leurs cousins batranobans. Ils professent d'ailleurs un mode de vie basé sur la liberté et l'indolence, bien loin des traditions de l'Ouest.

Les troupes réunissent des musiciens, danseurs, amuseurs et conteurs d'histoires. Leur travail est d'organiser des fêtes dans les villages qui les accueillent, puis de les entretenir quelques jours durant. Le talent d'une caravane consiste à choisir le bon genre de fête, l'ambiance adaptée et la durée convenable. L'idée est de quitter le village quand les gens sont à la fois satisfaits, amadoués, et assez fatigués pour convenir que le moment est venu de se reposer. Le but est bien sûr de partir avec le plus de cadeaux possible, offerts par des villageois ravis de la fête, et désireux de voir revenir la caravane. Un bel échange de bons procédés, d'espoirs et de bonne volonté.

Notez que les Sagrimes profitent déjà des réserves du village à la fête, lors des festins. En gens prévoyants, il n'est pas rare qu'ils commencent des réserves à ce moment-là, en picorant les restes, en nettoyant les tables en fin de soirée, ou en monnayant quelques services auprès des locaux. À ce sujet, contrairement à ce que beaucoup de gens imaginent, les Sagrimes pratiquent rarement la prostitution, ou du moins pas de façon claire et organisée. Si un Sagrime couche, c'est davantage pour obtenir des faveurs ou pour charmer un notable que pour de simples questions d'argent.

LES CIRQUES

Inventions assez récentes, les cirques sont apparus dans l'Est peu après la grande révolution. Le premier d'entre eux était une réunion d'esclaves libérés, d'origine gadhare, désirant se trouver un travail honnête dans le nouvel ordre vorozion. Certains d'entre eux, autrefois libres, commencèrent à parcourir les routes du Sud, capturant des animaux exotiques dans la jungle pour les revendre dans l'Hégémone.

Rapidement, ils s'aperçurent que les gens croisés le long des routes adoraient voir passer leurs convois. Ils payaient même parfois pour qu'on ouvre les charrettes, afin de contempler les bêtes les plus étranges. Au fil du temps, l'idée de coupler les spectacles et la vente de bêtes devint évidente, jusqu'à ce que le spectacle dépasse la vente. Quelques amuseurs rejoignirent les rangs du cirque pour assurer l'ambiance, animer les visites et faire un peu de publicité en avance du convoi. La troupe du Cirque des Cirants-Grés-Noirs était née.

De nos jours, il y a plus d'une trentaine de cirques en vadrouille sur les pistes, routes et grandes voies de l'Hégémone, et quelques-uns s'aventurent même jusque dans les terres impériales. Les Vorozions ne voient pas ça d'un trop mauvais oeil, puisque les cirques sont une excellente couverture pour leurs espions, et contribuent à rafler quelques monnaies impériales.

Le contenu du spectacle proposé dépend du cirque que vous croiserez, mais on peut souligner quelques constantes. Pour commencer, il y a le zoo itinérant. C'est l'occasion, pour beaucoup de sédentaires d'admirer des animaux bizarres, étranges, exotiques, ou parfois carrément fantaisistes quand le propriétaire a plus d'imagination que d'honnêteté à offrir. Selon les bêtes, les montreurs se contentent de faire défiler les badauds devant la cage, ou organisent de petits numéros pour amuser la foule et récolter quelques pourboires.

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



Les cirques recrutent aussi des amuseurs, histoire d'animer les entrées et les allées du cirque, ou de parcourir les rues proches. Souvent moins impressionnants que de véritables baladins, ils font office de rabatteurs ou d'annonceurs, et occupent les clients pendant les moments creux des visites.

LES COURS

Les cours sont un genre bien particulier de cirque, montrant non pas des bêtes exotiques, mais des « monstres » de toutes sortes. Ce ne sont, en réalité, que des bandes d'Hysnatons aux apparences très marquées ou rares.

Souvent incapables de vivre des vies normales, ces gens seraient sûrement des parias ou des mendiants sans la cour, qui leur offre une famille et un métier. Protégés par les lois de l'Hégémone contre l'esclavage, les gens des cours s'organisent entre eux, et évitent ainsi de se retrouver à la merci d'un « normal » sans scrupule. Ce sont souvent de petites bandes très effrayantes, décalées et bizarres, mais plus heureuses que les gens de l'extérieur ne peuvent le croire.

On trouve de tout dans les cours. Sans oser une liste exhaustive, citons les hermaphrodites, les Hysnatons quasi-parfaits d'une race ou d'une autre, ou au contraire, ceux aux traits inédits. Les géants, nains, obèses énormissimes ou brindilles d'une maigreur absolue sont aussi de grands succès. Plus le gars est tordu ou inhabituel, mieux c'est. C'est une fille ? Encore mieux ! C'est impossible à dire à l'œil nu ? Jackpot !

Il y a parfois quelques véritables monstres dans les cours, mais il s'agit de ces monstres « légers » qu'on prend pour des Hysnatons particulièrement mal fichus. Les plus sains d'esprit peuvent vivre dans la caravane, parfois longtemps, avant que le mal ne finisse par leur griller la cervelle et qu'ils ne cherchent à tuer ou manger leur prochain. De toute façon, la frontière n'est pas si nette pour les gens entre un monstre, un fils de chimères, ou un gars vraiment très moche.

Si certaines cours se contentent de « montrer » leurs pensionnaires aux visiteurs, les meilleurs utilisent des artifices pour améliorer le spectacle. Les trois plus courants sont le mensonge, la mise en scène et les tours.

Le mensonge consiste à inventer une origine, une histoire ou des talents mystérieux aux membres de la troupe. C'est facile, souvent très folklorique, mais les gens ne sont pas vraiment attachés au réalisme quand ils vont voir un spectacle de cirque.

La mise en scène est un art plus raffiné, qui consiste à mettre en avant les monstres de manière amusante, horripilante ou bizarre. On citera par exemple la charrette de Charles le géant, un lutteur de deux mètres soixante, aussi sympathique que titanique. La charrette, de l'extérieur, est énorme, presque disproportionnée. Lorsque les gens la visite, ils constatent que les objets sont massifs, difficiles à manipuler et lourds comme la mort. C'est assez logique, puisque Charles ne vit pas dans cette charrette en réalité, et que les objets sont inutilisables, lestés au plomb, et trop grands même pour Charles lui-même. En revanche, quand Charles apparaît sur scène, les pièces de son équipement sont très légèrement plus petites que la normale de manière à le faire paraître encore un peu plus gros, vu des gradins. C'est subtil, mais diablement efficace.

Pour finir, les tours sont des numéros, que les membres de la troupe apprennent auprès de baladins croisés sur la route, ou inventent entre eux en fonction de leurs apparences. Le seul impératif est que le tour doit mettre en avant les particularités de l'artiste : tour de force pour un géant, danse pour un Hysnaton très beau ou léger, magie pour un « bizarre », tour gore ou gênant pour un gars très laid ou biscornu. Les combinaisons sont classiques, pas forcément étonnantes, mais tant que cela rassure et amuse le client, que demander de plus ?

Il existe des cours en dehors de l'Hégémone, mais elles sont un peu différentes. Sans la protection de la loi vorozione, sans la réputation bizarre qui protège les Sagrimes (cf. Métal page 55), les membres des cours font des proies assez tentantes pour les esclavagistes. C'est pourquoi, loin de l'est Vorh, les cours sont toujours protégées par une bande de soldats solides et entraînés. Ce sont parfois des membres des familles des pensionnaires, d'autres fois des employés payés et nourris par la caravane.

Il arrive aussi que des hysnatons solides, sans talent artistique ni apparence amusante, trouve là un moyen d'aider une troupe de leurs pareils à survivre sans s'incliner devant la peur et la haine des « normaux ».

Notes liées à l'encart :

(1) Les faces grises - Métal page 297

(2) Les gris-des-hauts - Le MdC n°1 page 17

LES FACES GRISSES

Vous voulez un exemple d'Hysnaton parfait pour les cours ? Alors prenez une face grise⁽¹⁾. Reconnaisable à leurs visages sans yeux, souvent légèrement allongés, les traits fins mais arrangés bizarrement, les faces grises sont une particularité de l'est / nord-est vorozion.

Souvent confondues avec des bébés malformés, les faces grises atteignent rarement l'âge adulte, délaissées par des parents honteux ou négligents. Celles qui grandissent découvrent peu à peu que la vue n'est pas essentielle quand on est malin, attentif, et doué pour « lire » les gens autour de soi. Car si les faces grises ne peuvent voir votre visage, ils entendent votre voix et vos silences. Et ils savent les lire et les sonder mieux que votre mère ne le faisait lors de vos pires mensonges d'adolescent. Ne mentez pas, elle m'a tout raconté, et vous devriez avoir honte...

Les faces utilisent ce talent plus ou moins bien, pour se faire passer pour des médiums, des cartomanciens ou des chiromanciens efficaces. Comme le reste de la profession, ils ne peuvent rien deviner de bien magique, mais se servent de vous pour vous rassurer ou vous exalter. Ils savent ce que vous souhaitez entendre, sur quoi vous voulez être rassuré, et après cinq minutes de discussion, ils savent de qui dire un peu de mal pour vous faire beaucoup de bien.

Ce talent et les légendes liées au gris-des-hauts⁽²⁾ font que la populace ne doute pas franchement des pouvoirs des faces grises. La plupart sait toutefois rester modeste, pour ne pas énerver les superstitieux, et ne pas exciter une Arme en lui faisant de la concurrence. Après tout, leur « magie » n'est pas bien différente d'une empathie un peu poussée, dans la majorité des cas...