

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Ce qui est bien, c'est que les catastrophes déprimantes finissent par s'arrêter un jour.

Ou se calmer un peu, au moins.

Les élections navrantes, les déclarations minables, les nominations de violeurs et de voleurs, les annonces terrifiantes sur l'état du monde, les guerres qui écrasent les peuples, brisent des familles, avilissent des gamines et défigurent l'histoire.

À un moment, ça doit bien finir par s'arrêter un instant, non ?

Pardon ? Un massacre de gamins dans une école, dans un pays civilisé et en paix, sans aucune raison «valable» ? Dix-neuf gosses morts, et déjà des gens pour justifier et excuser ?

Ok, pardon.

On va causer massacre et terreur dans un univers de fantasy noire, alors. Pour se dire que ça pourrait être pire, si des dieux de métal et de mort s'en mêlaient. Ou juste essayer de rester au niveau.

Bordel...

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.



VIOLENCES PAR ARMES (par Rafael)

Les Armes dieux sont un axe de jeu et de puissance pour les PJs, les héros et les puissants de Tanæphis, mais avez vous pris le temps d'une question. Que signifient-elles pour le commun des mortels ? Parce-que la réponse évidente, c'est la peur. On peut rêver d'être Porteur, ou admirer ces êtres d'exception, mais la réaction première, celle que l'instinct de survie suggère aussitôt qu'une Arme pointe le nez de son Porteur, c'est la peur. Prenons aujourd'hui le temps de parler un peu de l'imaginaire lié aux Armes-Dieux, hors du romantisme épique que trop de gens liés au Métal croient connaître.

LA MORT, TOUT SIMPLEMENT.

Lorsque vous parlez à un quidam, les Armes-Dieux et la mort sont intimement liées. Si un bâton ou une épée peuvent servir à se défendre, une Arme-Dieu est faite pour tuer. Tout le monde connaît une histoire, ou parfois peut témoigner d'un meurtre commis par une Arme. Et le plus souvent, c'est de massacre que l'on parle. Cela peut paraître contre-intuitif, mais la plupart des événements liés aux morts par Armes-Dieux sont des meurtres multiples. Cela vient du fait que les morts courantes, simples, passent souvent inaperçus, alors que les massacres sont presque impossibles à ignorer.

Un exemple ? Un Porteur sent un tire-laine agripper sa bourse dans une ruelle du souk de Tehen. Il décapite le malandrin d'un geste rapide, récupère son bien, et menace du regard quelques gosses des rues, témoins silencieux des faits. Les mômes filent, le Porteur reprend sa route, fin de l'histoire. Maintenant, même scène dans un mauvais jour : le Porteur s'est levé du pied gauche, et il décide de jouer avec sa proie. Il blesse le voleur, le fait courir un peu, et joue les brutes. La scène finit par attirer l'attention, et des gardes du souk débarquent et demandent à embarquer tout le monde. Le Porteur est outré et décapite un garde pour appuyer son refus. Combat général, souffle de feu d'un côté, corne d'alarme de l'autre, vous voyez le tableau. Avant le crépuscule, le Porteur sera en fuite, ou aura corrompu un officiel pour étouffer l'affaire.

Évidemment il y a dix affaires chaque jour comme la première, et une au plus comme la seconde. Mais laquelle fait le plus de bruit ? De laquelle se rappelle-t-on ?

Laquelle est donc la plus « fréquente » dans l'esprit des gens ?

Les porteurs d'Armes sont donc bien des fous sanguinaires qui massacrent comme on respire. C'est un fait connu, commun, presque banal. Une évidence sociale. Et donc une vérité indéniable.

QUAND IL Y EN A UN, ÇA PASSE ENCORE...

Les Porteurs sont globalement des solitaires. C'est une autre évidence, due essentiellement à la rareté relative des Armes. Dans les cités, vu les proportions, on fera moins l'erreur, et à Pôle encore moins. Mais les cités sont une part infime de Tanæphis. En conséquence, si les gens supportent facilement la présence d'un Porteur, ou arrivent à comprendre que deux Porteurs se rencontrent et discutent, ils paniquent lorsqu'un groupe entier de Porteurs débarque.

Paniquer est peut être exagéré, mais l'image colle bien. Le commun des tanaphéens sera stressé et mal à l'aise. Les gens s'imaginent toujours que des Porteurs réunis sont une mauvaise nouvelle. Vont-ils se battre et ravager le village ? Agresser le seigneur local et voler les impôts ? Brûler la maison de passe et massacrer les filles ? Les craintes portent souvent sur ce que craignent les gens en temps normal, ou ce qu'ils rêvent secrètement de faire eux-mêmes, d'ailleurs.

Les Porteurs sont habitués à ces comportements, et n'y font pour ainsi dire plus attention, à moins d'avoir envie de se défouler. Chercher la merde n'est pas forcément difficile dans un environnement comme Tanæphis, mais pour un porteur d'Arme, c'est d'une facilité déconcertante. C'est exactement pour ça que les gens les plus polis et les plus conciliants qui soient, sont souvent une bande de Porteurs venant de se rencontrer. Mais allez faire comprendre ça à une meute de loquedus racistes...

ET QU'EST-CE QU'ILS FICHENT ENSEMBLE D'ABORD ?

En parlant de racisme, une des raisons principales pour lesquelles les gens craignent les Porteurs, surtout en groupe, relève précisément du racisme le plus basique. Les Armes aimant la variété et les voyages, il n'est pas rare que les groupes de Porteurs soient... bigarrés, pour rester dans la mesure.

On peut voir se côtoyer, disons, un Thunk, un Piorad et une Derigion. C'est un mélange absolument inhabituel, et normalement détonant au possible. Les deux nordiques n'ont rien à faire ensemble, et on attendra de la Dérigion qu'elle souligne la situation en insultant les autres d'un trait d'esprit assassin et hautain. Des images d'Épinal donc, racistes et stéréotypées, mais réelles dans la plupart des cas, non ?

Sauf que tenir une Arme aide à bien comprendre qu'on est souvent Porteur avant d'être quoi que ce soit d'autre. Si une Arme veut mener le combat des royaumes contre les clans thunks, elle restera dans le Nord est aura en face d'elle des Armes ayant des positions compatibles. Si un groupe s'est composé et parcourt les routes du continent, c'est en général pour y faire quelque chose de plus important pour les Armes ou les Porteurs, que les vieilles histoires de familles des couillons restés au pays. C'est simple, compréhensible, et assez sain au fond.

À ceci près que les mortels aux mains vides, ne comprennent pas cette évidence. Pour eux, un Piorad est un Piorad, un Thunk est un Thunk, et une Dérigion hors de Pôle est sûrement une catin. C'est simple le racisme : ça facilite les choses, ça classe les gens, et ça aide à vivre en comprenant un peu mieux le monde. Du coup, lorsque des Porteurs se baladent en groupe mal assortis, on a encore plus peur, on attend l'explosion, et on sait bien que ça finira mal.

LES DIFFÉRENCES

Il y a une autre crainte très commune dans la population, c'est celle de la différence. Je ne parle pas de xénophobie, ici, mais juste de la certitude partagée que se distinguer du commun risque d'attirer l'attention. Et on parle évidemment toujours des Armes.

Parmi les particularités agaçantes des Armes-Dieux, leurs petites obsessions, leurs passions bizarres et leurs attentions aux détails n'ont pas échappé aux non porteurs. Les gens communs ont, en gros, des passions communes. Ils aiment les choses qu'on est supposé aimer, et vivent des vies moyennement intéressantes. Les Porteurs, eux, ont toujours des fixations étranges. Du coup, être particulier, remarquable, spécial, est souvent vu comme un danger. Comme souvent, c'est un sentiment particulièrement fort hors des cités, mais même là, cela reste une préoccupation.

Pour illustrer cette crainte de la différence, rien de mieux qu'un exemple. Commençons par une particularité positive : disons que dans un petit village, naissent un couple de jumeaux. Ni trop beaux, ni trop malins, juste extrêmement jumeaux. De vrais reflets l'un de l'autre. Aucune raison d'avoir peur jusque là. Mais voilà Hernyale, Hache-Dieu tordue et malaisante. Elle adore provoquer des combats pour s'amuser, et aime varier les styles. Dans ce village, elle craque sur les jumeaux, et veut les voir se battre à mort. Elle commence par proposer de l'argent, des épices, mais devant leur refus, se résout à sévir. Elle tue quelques amis des frères, et assure qu'elle foutra le feu au village si elle n'a pas droit à son combat. Alors ?



Peu importe la fin de l'histoire. Comment croyez-vous que réagiront les locaux à la prochaine naissance de jumeaux ? Et les obsessions et fixations des Armes sont sans fin. Tout peut être un danger. Être trop beau, bien sûr, mais trop laid aussi. Être le seul hysnaton notable d'un coin trop normal, ou le seul grand dans un coin de Thunks. Être trop malin, trop blond, trop savant sur un sujet, ou trop passionné sur un autre. Tout, et n'importe quoi.

Le pire, c'est que cela finit par être un danger de tous les jours. Parce-que même si aucune Arme ne pointe son nez pour vous reprocher votre particularité, vos voisins le feront, chaque jour de votre vie. C'est une des particularités délicieuses de la campagne tanaphéene ; ce conformisme terrifié, et donc menaçant pour quiconque sort du lot. Une expression dit à peu près cela : « Le clou qui dépasse doit être frappé, jusqu'à ce qu'il s'aligne ». Délicieux, je vous dis.

LE TEMPS NE FAIT RIEN À L'AFFAIRE

Pour finir, il existe une peur encore plus bizarre liée au Armes, qui frappe bizarrement davantage les vieilles familles nobles, les dynasties commerçantes et les milieux traditionalistes. J'en vois qui bichent déjà devant cette introduction. Permettez moi de vous dire que c'est extrêmement méchant, quoique très compréhensible. Et accrochez vous, vous allez adorer la suite.

Toutes ces personnes ayant la richesse en commun, vous pensez peut-être à la peur du vol. Pas faux, évidemment. La crainte de voir un taré homicide rentrer chez vous pour massacrer tout le monde et faire main basse sur vos biens durement acquis existe évidemment. Sauf que les puissants de ce monde craignent cela d'un peu tout le monde, et pas seulement des porteurs d'Armes. C'est même pour ça qu'ils passent autant de temps à réseauter, négocier et assurer la stabilité de leur secteur. Une société tranquille et des gardes obéissants sont efficaces sur la populace, comme sur le commun des Porteurs.

Non, la vraie particularité des riches et des puissants, c'est leur histoire.

Demandez à Youssar, le savetier gadhar de la rue du puits-neuf, quel est le parcours de sa famille. Il saura sûrement vous dire d'où arrivait sa mère, et où vivent ses deux frères encore à Pôle, mais rien de plus. Un polard plus installé ou un fermier d'un coin un peu perdu connaîtra peut être plus la vie de ses grands parents, quelques noms et une paire d'anecdotes. Mais si vous trouvez un guignol qui remonte plus haut, et peut raconter l'arrivée de L'arrière grand-père et ce qu'il a fait à qui, je vous parie qu'il y a là un pécule en plus de l'histoire.

Les grandes fortunes ne se sont pas faites en un jour, dit le proverbe. C'est totalement faux. Elles se sont faites en un jour, et ont simplement eu la chance de perdurer. Un salopard, un profiteur ou une brute sans remords a amassé une somme correcte, et a réussi à la faire fructifier. L'argent appelant l'argent, il a continué sur ce chemin, et l'histoire de la famille a commencé. Les enfants ont poursuivi l'œuvre du fondateur, et génération après génération, les soudards sont devenus des nobles, les profiteurs des commerçants réputés, et les mafieux des notables respectés. Et tout va bien dans le meilleur des mondes.

Sauf qu'en plus de l'argent, des réseaux et des dossiers sur tel ou tel, la famille a aussi une histoire. Et parfois, cette histoire peut ressurgir. S'il n'y avait pas les Armes, tout serait très simple : le passé est le passé, et tout le reste n'est que médisance. Mon aïeul était un marchand d'esclaves de plaisir, et il vendait même ses cousines contre une prime ? Il n'existe aucune preuve, et j'ai des documents certifiés pour l'affirmer ! Ma famille a été fondée par un bandit de grand chemin ? Vous devez confondre ; notre ancêtre était un héros de guerre et un bienfaiteur. Si vous avez la position sociale, les fonds et les relations, vous pouvez affirmer ce que vous voulez sans craindre d'être contredit... sauf par une Arme.

Notez que les Armes-Dieux se fichent généralement de rétablir la vérité historique ou de dire qui a fait quoi dans telle ou telle guerre. En général, quand une Arme débarque chez vous pour vous parler de vos ancêtres, c'est souvent pour se venger.

C'est cette peur là, dont les puissants sont les heureux dépositaires. Celle de voir s'abattre sur eux une histoire dont ils ne savent rien, sur laquelle ils ne peuvent rien, et dont ils vont devoir solder les comptes.

Pour finir, signalons que les mêmes soucis menacent les villages, communautés et lieux marquants, du moment qu'ils sont assez anciens. Là aussi, même si le plus vieux des aïeuls séchant sur un banc ne se rappelle plus d'une sale histoire, le métal peut la ramener au jour. Les mémoires, les rumeurs et les archives sont faillibles, et l'oubli est un redoutable allié du Néant. Les Armes oublient aussi, mais c'est plus long. Et elles adorent se rappeler de ce qui ne vous arrange pas du tout...