

la BAGUE d'influence²

Les Seigneurs Noirs



DÉCOUVRIR AUTREMENT LE TERRITOIRE :
Echiré // Germond-Rouvre // Saint-Gelais //
Saint-Maxire // Saint-Rémy // Sciecq // Villiers-En-Plaine

Laurent Cornut

LA BAGUE D'INFLUENCE 2

Laurent CORNUT

La présente édition, en tirage limité, est financée par les communes d'Echiré, de Germond-Rouvre, de Saint-Maxire, de Saint-Rémy, de Saint-Gelais, de Sciecq, de Villiers-En-Plaine à l'occasion du jeu d'investigation « La Bague d'Influence 2 », dans le cadre du festival Regards Noirs 2017.

Dépôt légal 1^{er} trimestre 2017

Couverture : Tony Jandard

I

La Présence n'a guère de répit.

« Que naissent l'ordre et la bienséance et que cesse le chaos. »

Telles sont les vœux qui emplissent son esprit tourmenté.

A une heure où le soleil réchauffe les pierres anciennes du Château de Mursay, l'ombre filandreuse des grands arbres s'étend sur l'herbe rase couverte de feuilles mortes. Le ciel affiche une clarté et une uniformité qui font penser, à tort, que *tout n'est que beauté, luxe, calme et volupté* en cette ère moderne.

Mais il n'en est rien.

Le monde du XXI^e siècle ne s'endort pas dans la chaude lumière voulue, en son temps, par un poète Romantique. Il est en proie à des luttes sourdes et méconnues des mortels. Aux attaques sournoises et dévastatrices des Forces du Mal s'opposent depuis la nuit des temps quelques âmes bienfaitrices, coincées sur Terre, dont La Présence fait désormais partie.

Sans le vouloir, le fantôme de cette grande Dame de France a même accentué l'affrontement éternel. Car il est détenteur d'un bijou unique (*la Bague d'Influence*) dont les pouvoirs ont éveillé convoitise et prospection.

La Bague d'Influence 2

Tandis que passent toujours plus vite les jours et que s'émerveille l'être humain devant les progrès techniques qui lui permettent de mieux vivre son quotidien, l'enveloppe invisible de ce qui n'a jamais subi la moindre mutation depuis des millénaires s'assèche, craquèle, se révèle...

Au moment où le Territoire du Pôle Nord de la Communauté d'Agglomération du Niortais se passionne pour les joutes politiques, des entités maléfiques s'approchent sans bruit, répandant leur haleine fétide dans les nuques insouciantes qui cheminent devant elles.

La Présence, si elle pouvait soupirer, exhalerait un long souffle de dépit.

II

Des êtres invisibles, tapis dans l'ombre, hantent les humains. Tels des vautours un cadavre, ils ont flairé la Bague et compris à quel point celle-ci pouvait nourrir leurs sombres desseins.

Ce sont les Seigneurs Noirs.

Nés au XVI^e siècle, à une époque où Niort avouait une insalubrité et une pauvreté édifiantes, ils se sont délectés des supplications torturées des uns et des aspirations arrivistes des autres. Leurs rangs et leur influence ont grandi. Leur pouvoir de nuisance aussi.

Ils ont engendré un fléau mortel en 1603 et se sont livrés à des sévices innommables. Petit à petit, ils ont coordonné leurs actions et uni leurs forces. Avant de chercher un repaire commun qu'ils ont fini par trouver, un peu plus de deux cents ans plus tard, en 1876 : à l'angle de deux rues crasseuses de la préfecture deux-sévrienne, s'élevait un vieil hôtel dont la porte immense, encadrée de deux atlantes supportant un balcon, s'ouvrait sur un antre maléfique, théâtre de tourments, de douleurs et de possessions. Cette date fut d'ailleurs gravée au-dessus du balcon pour rappeler que cette année-là, au milieu d'immondices, de déjections, de porcs et autres animaux malodorants, à quelques pas d'un petit fossé à ciel ouvert qui charroyait ses eaux encombrées dans le canal du Merdusson, une terreur plus grande que la peste venait de s'installer durablement.

Les Seigneurs Noirs avaient établi leur repaire aux portes du Territoire où se nichait l'anneau dont ils comptaient tirer les meilleurs bénéfices. Un repaire bicéphale. Car à deux pas de cet Enfer déguisé se dressait une seconde porte derrière laquelle se dissimulait le Logis de l'Hercule. On torturait derrière les Atlantes et on complotait au Logis.

Emissaires des Enfers, les Seigneurs Noirs, dont l'âme corrompue réside entre la voûte céleste et les tréfonds terrestres, ont toujours attendu le moment propice pour faire sourdre les légions infernales et pour chevaucher les dragons dont la statue orne aujourd'hui la rue Ricard à Niort. Chevauchant les cracheurs de feu, ils pilleraient alors la préfecture puis rameraient le Territoire du Pôle Nord.

Consciente de l'expansion des Seigneurs Noirs dès le XVIII^e siècle, puis de l'avènement de leur influence nuisible en 1876, la Présence a pris des mesures pour faire en sorte que la mémoire collective ignore la Bague et pour échapper non seulement aux puissants Seigneurs, mais également à un second ennemi antédiluvien : la Confrérie des Sept.

Créée pour fouiller les sept communes que la légende populaire associe au bijou, la Confrérie exterminatrice s'est égarée dans la Plaine qui entoure St Rémy et Villiers, a disparu dans les oubliettes de la forteresse d'Echiré ou dans les couloirs secrets du château de St Gelais. Elle s'est affaiblie en suivant les méandres fluviaux qui serpentent

depuis St Maxire ou Sciecq jusqu'aux contrebas de Germond.

Aujourd'hui elle n'est plus. Ne subsistent que les Seigneurs Noirs !

Pour surveiller les agissements de ces derniers, la Présence a discrètement fait ériger un observatoire à quelques toits du repaire maudit, dans une rue connue aujourd'hui pour ses passages et ses galeries. Dans cette maison presque anodine se sont succédés plusieurs Observateurs assez puissants pour intervenir en cas d'action malveillante des émissaires des Enfers et suffisamment discrets pour espionner l'ennemi et aviser La Présence de ses projets.

Au début du XXe siècle, la demeure connut un habitant différent des précédents : pour la première fois un bébé naquit. Un bébé qui devint vite un jeune garçon espiègle, à l'esprit imaginatif, qui ignorait tout des agissements héroïques de ses parents. Jusqu'au jour où il sut. Jusqu'au jour où il comprit que le vrai monde n'est pas forcément celui que nos yeux nous révèlent et qu'on peut changer la réalité. Il se dit d'ailleurs qu'il en ferait son leitmotiv...

Pour compléter son dispositif de surveillance, la Présence fit appel à deux créatures immobiles le jour, postées au second étage de l'un des murs majeurs de ladite rue, actives la nuit, jaillissant de l'ombre pour attaquer au sol leurs adversaires. Observant les rues sombres depuis les airs, elles chargeaient les Créatures que les Seigneurs Noirs lâchent le soir pour se nourrir des pauvres hères. Il est mentionné dans les archives tenues par les Observateurs que les gargouilles ont déjà affronté et vaincu des Seigneurs Noirs, se servant de leurs ailes pour se propulser

lourdement vers les entités maléfiques et les terrasser. C'est dire si le rôle des deux serviteurs de la Présence était primordial.

Les mesures pour surveiller la Confrérie des Sept furent semblables, malgré l'emprise déclinante de la communauté. Un Gardien fut nommé dans chacune des sept communes du Territoire du nord ouest.

La Présence pouvait désormais contrôler les Forces du Mal : les Seigneurs Noirs à Niort et la Confrérie des Sept à l'entour.

Elle y est presque arrivée.

Presque.

Mais un souffle a balayé récemment les rues de Niort. Une rumeur s'est propagée de St Rémy à Germond, de Villiers à St Gelais. Les Seigneurs Noirs se sont emparés de la Confrérie des Sept et ont placé leurs plus valeureux serviteurs à la tête du groupuscule. Bravant l'injonction de ne pas apparaître en public, ils ont intensifié leurs investigations et ont fini par retrouver la trace de la Bague. Ils ont aussi définitivement changé en pierre, pendant leur sommeil diurne, les gargouilles qui perturbaient leurs activités nocturnes.

La terre a tremblé en Nouvelle-Aquitaine. Un grondement sourd, venu des profondeurs, a troublé la quiétude automnale. Des miasmes pestilentiels se sont échappés des anciens marais desséchés de Niort, le sol fragile couvrant d'anciennes carrières s'est effondré à St Rémy, l'Egray est entré en ébullition à St Maxire. La nouvelle Confrérie des Sept, devenue le fer de lance de l'inquisition Noire, a communiqué aux Enfers le nom de

l'endroit où la Bague se cachait et ces derniers ont exprimé leur satisfaction.

Il se murmure même, certains soirs, que l'une des statues des dragons niortais remue la gueule et le bout de la queue, présages d'un envol proche...

La Présence a pris une décision impérieuse : démanteler le joyau pour en limiter le pouvoir et en dissimuler les fragments sur les sept communes du Pôle Nord. Un par commune et le socle permettant de les réunir dans un endroit mystérieux. Huit lieux différents. Huit chances de préserver ce monde du Mal qui rôde et qui convoite.

Pour que « naissent l'ordre et la bienséance ».

Pour que « cesse le chaos »

III

Mais le Mal se grime et change de visage à loisir. Pour instaurer le doute ou se dissimuler. Il se cache parfois derrière l'innocence, il se repait des rires et des connivences. Il est là où on ne l'attend pas.

Les Seigneurs Noirs ont appris la patience et la discrétion. Ils se sont fondus au milieu des mortels en appliquant le précepte suivant : plutôt que de s'exclure de la collectivité en se montrant sous l'habit malfaisant, il vaut mieux côtoyer l'Homme et changer la figure du mal.

Ils ont ainsi infiltré le Très Grand Conseil Mondial des Clowns qui répète à l'envi que « ça ne tourne pas rond sur la planète et qu'il faut trouver des solutions pour « rézouder » tous les problèmes de ce monde ». L'idée consistait à contraindre tous les clowns à œuvrer pour les Forces du Mal. Cela aurait pu marcher tant les clowns sillonnent les campagnes du Territoire du Pôle Nord et les rues de Niort, invités par les communes pour divertir les plus jeunes. Sous les masques, les pouvoirs de l'Ombre auraient évincé le regard complaisant pour ne laisser que deux cavités dépourvues du moindre effet comique. Il n'y aurait eu nul sourcil burlesque, nul éclat audacieux. Il n'aurait subsisté que deux lentilles convergentes braquées sur les traces de la Bague.

Toutefois les Seigneurs Noirs ont échoué car les clowns ont des pouvoirs insoupçonnés. Ils savent que le monde qui les entoure ne résulte que de ce qu'ils croient. Et

leur croyance est forte. Ils croient au rire, à l'amusement et à ce qu'il y a de meilleur en l'Homme. Ils croient que leur rôle est de révéler, tel un miroir, la beauté et l'innocence de l'âme. Ils croient que le rire libère, ils croient que le rire émancipe. Leur croyance n'a pas de limite et ne saurait être pervertie.

Vint très vite le temps de la révolte. Les clowns ont repoussé l'emprise des Seigneurs Noirs et ont affiché non seulement leur allégeance au Bien mais aussi leur alliance avec la Présence, promettant même de concevoir un objet qui annule le pouvoir maléfique de l'Ombre.

Les clowns ne sont pas les Seigneurs Noirs. Les Seigneurs Noirs ne seront jamais les clowns.

Cet échec a décuplé la colère de l'Ombre qui a décidé d'intensifier les recherches et d'éliminer au plus vite la Présence, les Gardiens, les Clowns et toute personne susceptible de les aider...

Aujourd'hui, en 2017, la rivalité entre la Présence et les Seigneurs Noirs revêt une forme nouvelle. Subtile. Insidieuse. L'une a désolidarisé la Bague d'Influence et a fondu les sept fragments en autant de pierres distinctes, les autres les traquent pour reconstituer l'objet magique. Les seigneurs Noirs se déguisent, se fondent, usurpent l'identité d'un ami, d'un proche pour s'approcher de leurs cibles. La division est au service du Bien, la candeur au service du Mal !

La Présence a un atout : si des pierres, isolées, il n'émane aucun pouvoir, de la régénération de la Bague jaillit la toute puissance. Serties ensemble sur un écrin sur mesure, elles rongeront l'obscurité et détruiront les Forces du Mal. L'écrin est désormais en place, dans un lieu aussi symbolique que mystérieux. Il n'attend plus que le retour des pierres.

Les Seigneurs Noirs le savent. Bien qu'ils ignorent où se cachent les pierres et où se situe l'écrin qu'ils doivent évacuer du lieu mystérieux avant de pouvoir s'en servir.

Qui triomphera ?

Longue sera la quête ! Palpitantes seront les aventures !

Protégée dans son château, il se peut que la Présence, finalement, se réjouisse...

Le... ..

Le... ..

Le... ..

Le... ..

Le... ..

Le... ..

Le... ..

Le... ..

Des lieux secrets, des énigmes, des Gardiens, la dangereuse Confrérie des Sept, une Amulette d'Immunité et surtout un trésor à chercher. Et quel trésor ! Une bague. La Bague d'Influence qui appartient à la Présence, fantôme d'une personnalité connue du Territoire du Pôle Nord de la Communauté d'Agglomération du Niortais (sept communes, de Saint-Rémy à Germond-Rouvre, en passant par Sciecq, Villiers-En-Plaine, Saint-Maxire, Echiré, Saint-Gelais)

la BAGUE d'influence 2

Les Seigneurs Noirs

Un récit autour d'un projet culturel et ludique, soutenu par les sept municipalités et la CAN, dans le cadre du festival Regards Noirs.

