

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LE DÉSERT DES SAMÉNELLES (par Rafael – 1 sur 2)

Le désert rouge est une bizarrerie géographique, et plus encore si on observe sa position et son environnement. Voici donc un Chagar consacré à cet endroit, à ses particularités, et aux petites bizarreries du secteur.

Un désert, stérile et désolé, coincé entre les grandes jungles du sud et l'un des coins les plus fertiles de l'Hégémone. N'importe où ailleurs, ce serait une source sans fin d'interrogation et de curiosités. Ici, c'est une source de conflits – pour ses richesses et ses mystères – et d'histoires plus ou moins farfelues. En voici quelques unes.

CONTES DU DÉSERT

La malédiction du singe

Le sage Maloé'koba était connu dans toutes les jungles, quand le monde était jeune. Non seulement c'était un sage et un érudit, mais plus étonnant, c'était un singe. Je vous parle de l'époque où les humains, les bêtes et les monstres se parlaient sans soucis, avant le départ des Pères. Maloé'koba était donc un singe et il connaissait les secrets du monde, les noms des plantes et les mystères du néant.

Il n'avait pas grand mérite, car il était aussi vieux que le monde, étant né au tout premier matin. Il avait appris un tour très utile en ce temps-là. Quand il devenait vieux et lent, au lieu de mourir il filait se cacher dans un coin sombre et dormait une année entière. Il se réveillait jeune et beau – du point de vue d'un singe – et reprenait le cours de sa longue vie, accumulant savoirs, contes et secrets. Des gens de toutes les jungles venaient le voir pour connaître ses histoires ou interroger sa sagesse. Les Pères comme les hommes, et les bêtes comme les spectres des plaines, tous connaissaient Maloé'koba.

Un jour vint le voir Sabinata, issue de la tribu des Pères de la côte. Elle était d'une beauté sans pareil et cherchait un mari digne de lui donner un enfant. Maloé'koba connaissant chaque tribu des jungles et chaque grand chef pouvait-il lui conseiller un candidat digne d'intérêt ? Le vieux singe l'invita à dormir sous son arbre, lui disant qu'un songe viendrait la guider dans son choix. Sabinata dormit donc sous son arbre, mais aucun rêve ne vint la troubler. Au matin, Maloé'koba lui dit qu'elle devait attendre un autre signe, car l'absence de rêve indiquait sûrement qu'aucun homme né à ce jour n'était digne d'elle. En attendant, elle devait regagner sa cité et sa tribu.

En route, Sabinata comprit qu'elle n'était plus vierge et qu'un enfant grandissait dans son ventre. Elle courut auprès de sa mère, ne comprenant pas ce qui avait pu se passer. Son ventre s'arrondit, et au bout de trois saisons, elle eut une petite fille. Quand l'enfant fut mise au jour, tout s'éclaircit. Elle avait la beauté de sa mère, ses yeux et sa douceur. En revanche, elle avait une longue queue de singe, souple et soyeuse, tout comme son père. L'enfant fut nommée Malo'saki et elle grandit en sagesse comme en beauté, égalant sa mère en tout point. En revanche, c'était une enfant mystérieuse, secrète et silencieuse. Elle n'était proche que de Sabinata, et ne fréquentait ses cousins que lors des grandes cérémonies.

Un matin, Malo'saki partit pour le nord, et marcha jusqu'à l'arbre de Maloé'koba. Le singe se trouvait là, jeune et plein de force, tout juste régénéré. Sa fille lui demanda :

– Es-tu bien mon père, et as-tu violé ma mère durant son sommeil ?

– Si tu veux le savoir, il te suffit de dormir cette nuit au pied de mon arbre, et un songe te donnera la réponse, répondit-il en souriant.

Ainsi fit-elle, s'allongeant au pied de l'arbre. Au plus noir de la nuit, Maloé'koba descendit, ne croyant pas à sa chance. Il se glissa sur Malo'saki, écarta sa tunique de soie, révélant son corps magnifique, nue et chaud, et sa dague de fer, longue et froide.

Depuis, Maloé'koba pend à son arbre, gémissant de douleur. Des pieux de bois tiennent son corps écorché dans l'ombre du tronc. Chaque jour il vieillit un peu, et chaque nuit, il redevient plus jeune et un peu plus fou. L'arbre du singe se tient au centre du désert, et son sang coule doucement, maudissant la terre de plus en plus loin. Ainsi naquirent les Saménelles, leur sable rouge sang et leur chaleur de mort⁽¹⁾.

Et ainsi tous se rappellent du prix de la colère des femmes du Sud.

N°169 – 24 JUILLET 12019

Une semaine sans histoire, de nouveau, et croyez-moi, ça fait du bien. Bon, je tape encore de biais, à côté des touches, et à la vitesse d'un escargot déprimé sous Tranxene, mais c'est un peu plus stable, et c'est toujours mieux que rien.

Donc bilan positif, et on avance doucement sur les projets. On essaie de vous en dire plus à la rentrée, si tout continue comme ça.

En attendant, une petite inspi de saison – et de circonstances – avec une visite guidée du désert des Saménelles.

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 forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



REPRISE DU LIVRE DE BASE (PAGE 135)

« Presque minuscule comparé à son cousin du Haas, le désert des Saménelles présente un aspect assez uniforme : un paysage de dunes sales faites d'un sable rouge sombre. Ce sable ne ressemble à rien que l'on puisse trouver ailleurs sur le continent et se comporte de manière étrange. Une dune qui était stable et bien en place à un instant peut soudainement se révéler traîtresse à l'extrême et aussi dangereuse que des sables mouvants. De loin en loin, un arbre fossile rompt la monotonie du lieu. La faune du désert se compose surtout de petits animaux, mammifères et reptiles, mais aucun oiseau. En fait, il règne sur les Saménelles un silence pesant qui porte sur les nerfs. Les anciens prétendent qu'en creusant les dunes du désert, on peut avoir la chance de trouver des nodules de métaux rares, voire même des pierres précieuses. Des aventuriers, principalement venus de l'Hégémone, tentent régulièrement leur chance mais peu reviennent vivants.

Les tribus installées à la frontière entre les jungles et le désert savent en éviter les pièges et viennent y chasser le serpent géant ou l'homme blanc. Il existe aussi des histoires racontant que le désert des Saménelles n'existait pas autrefois et qu'il serait le résultat de batailles effroyables entre les armées civilisées et les bandes gadhars de l'Orée. Les sables écarlates des Saménelles sont certainement à l'origine de cette fable. Il est vrai, en revanche, que ce désert est une source presque inépuisable de monstres et de morts-vivants. »

1 - Il n'y a bien sûr aucune trace de l'arbre, du singe ou d'un quelconque mystère dans ce genre au centre du désert. Cela dit, si vous voulez qu'il y en ait un bien caché, ne vous gênez surtout pas.

2 - Là encore, on est plus près du fantasme que de la réalité. La légende est sûrement parfaitement exacte, à part tous les points erronés. C'est à dire l'emplacement, les intervenants et l'époque précise. C'est le souci avec les légendes. Elles sont bourrées de bonnes infos, mais malheureusement, les conteurs sont souvent bourrés aussi !

3 - Bah, là non. C'est de la bonne info, prête à l'usage, sans machin planqué ni pipeau en embuscade. Enjoy.

Les têtes-qui-révent

Autrefois, au temps des Pères, avant les Armes et les palots, vivait une tribu de petits hommes au tempérament rieur. Ils n'aimaient rien tant que s'amuser avec les bêtes des bois, manger les mousses-qui-font-les-chants-dans-la-tête, et s'aimer du soir au matin. Ils vivaient comme toutes les autres tribus, chassant et cueillant, travaillant parfois. Mais sitôt les corvées finies, ils se trouvaient quelque chose d'amusant à faire, entraînant avec eux autant de leurs frères et sœurs que possible. Leurs voisins les évitaient autant que faire se peut. Ils étaient très amusants, c'est vrai, mais leurs terres étaient dangereuses et sales, délaissées par leurs gardiens. Et des bêtes erraient là, sans surveillance, s'attaquant aux faibles et aux isolés.

Une nuit, un fils de cette tribu que la légende nomme Celui-qui-parle-dans-le-vide se perdit dans la jungle, trop enivré pour retrouver son chemin. Il s'endormit loin du village, et rêva d'une pierre qui parle. Le rêve était étrange, et il revint plusieurs nuits de suite, poussant Celui-qui-parle-dans-le-vide à retourner dans la jungle, pour retrouver où il avait rêvé. Il retrouva la combe, et découvrit plusieurs pierres ressemblant à celle de son rêve. Il les rassembla, et dormit près d'elle. Le rêve revint, plus fort, plus doux, plus agréable. Il rentra au village et convainquit son aimée et plusieurs de ses amis de le suivre. Eux aussi, cette nuit-là, firent le rêve-qui-change-les-hommes.

Peu à peu, de plus en plus de membres de la tribu rejoignirent celui-qui-parle-dans-le-vide. Partout dans la jungle, ils rassemblaient des totems de pierres ressemblant à d'énormes têtes d'hommes, fait de pierres plus petites collées les unes aux autres. Un jour, ils chassèrent les derniers rieurs de leurs terres, et devinrent Ceux-qui-parlent-au-vide.

Peu de tribus se souviennent d'eux, car ils étaient prudents et mauvais. Longtemps, ils n'étaient qu'une rumeur au loin, un vague voisin. Puis un jour, quelques-uns des fils de votre tribu partaient chez eux, attirés par des rumeurs de rêves magiques et de secrets. Puis vous trouviez de grosses têtes de pierres assemblées sur vos terres de chasses. Il était trop tard, alors, pour s'inquiéter. Quelques lunes plus tard, vous dormiez avec les rêveurs, ou vous fuyiez vos terres, chassez par vos propres fils.

J'aimerais vous raconter qu'un chasseur courageux les a détruits, ou qu'un belle gadhare a séduit leur chef et brisé le rêve. Mais il n'en est rien. Ils avaient conquis les terres de cent tribus et les Pères eux-mêmes tremblaient devant eux, quand ils furent enfin punis. Ce sont les elfes qui sont descendus du ciel et ont fait pleuvoir le sel, le sang et la mort sur leurs corps et sur leurs têtes-qui-révent. Ces mêmes elfes, dont les gens du nord parlent si mal, sans comprendre ceux dont ils insultent la mémoire. Les blancs ne comprennent rien aujourd'hui, et ne respectent rien. Ils ne comprenaient rien hier, et respectaient moins de chose encore.

Les Saménelles sont les terres brûlées de Ceux-qui-parlent-au-vide. Les sables, sont les restes mêlés de leur magie du rêve, de la magie des elfes et des cendres de la jungle. Les pierres et les métaux que les Vorozions récoltent sont les restes maudits des têtes-qui-révent, brisées et réduite au silence⁽²⁾.

La tour de l'elfe

Au nord des Saménelles, à un jet de pierre de l'Orée, se trouve une tour abandonnée. C'est un endroit étrange, tout en pierres et en angles, comme seuls savent en construire les palots de la cité blanche. En fait, selon les voyageurs qui sont parfois passés dans le coin, c'est sans aucun doute un site d'origine elfique, plus vieux même que l'Empire.

Les Gadhars l'évitent comme la peste, à cause de la bizarrerie qui s'y déroula il y a bien longtemps. Un homme sans tribu s'y installa, et y vécut quelque temps, passant parfois au village proche pour acheter matériel et nourriture. Il vécut une longue vie tranquille, si on excepte un détail mineur : ses visites s'espacèrent dans l'histoire du village en question, et couvrent plusieurs générations ou une poignée de siècles, selon les conteurs. Il ne semblait s'apercevoir de rien, seulement étonné de ne pas revoir tel ou tel marchand, mais ne voulant pas se mêler au village, ne s'en préoccupant pas plus que cela.

Un gamin du village, curieux, voulu se rendre à la tour, pour se rendre compte lui-même. Il ne croisa pas l'homme sans tribu, mais rencontra une étrange femme blanche, qui lui raconta qu'elle habitait là. Elle lui dit que « la tour flottante » n'était la maison de personne, et que ceux qui y pénétraient devaient apprendre seul à la « guider ». Elle lui dit aussi qu'elle était navrée, et qu'elle espérait qu'il retrouve un jour son chemin. Quand il rentra au village, le petit ne trouva que des ruines anciennes et de vagues traces d'un village disparu. Il trouva aussi une Arme dans les ruines, qui lui dit avoir passé un siècle ici, perdue et seule. Il devint un grand guerrier et un grand voyageur, mais ne revint jamais dans les jungles.

Les histoires autour de la tour ressemblent à cela⁽³⁾, entre moments évanouis et long voyage par-delà le temps. Le genre de chose qui amuse ou émerveille les palots, mais terrifie les Gadhars. Chez nous, la tribu est plus importante que le village. Les gens plus importants que les choses. Perdre un jour, ce n'est rien au fond, mais manquer les premiers pas d'un enfant, les souvenirs d'une saison, c'est pire que cinq morts.