

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### LES ANNIVERSAIRES SUR TANÆPHIS

(2 SUR 2)

Suite de notre exploration des traditions tanaphéennes concernant les anniversaires. Compte tenu des particularités du calendrier du continent, n'hésitez pas à relire les avertissements du premier volet (cf. Chagar 53) ou la partie du livre de base consacrée au sujet (cf. Métal page 172).

### LES PIORADS

Les nordiques n'ont pas de véritable tradition d'anniversaire, ou les ont oubliées avec le reste de leur histoire en arrivant sur les côtes gornes. Depuis, ils s'en sont très bien passé, chacun ajoutant simplement une nouvelle année à son compte lors du retour des beaux jours. Le repère commun est une date bien connue : la fête de la viande (cf. MdC n°1 page 73). L'habitude – et la fréquentation des autres peuples – poussera un Piorad à dire qu'il a « vingt printemps » plutôt que vingt ans, mais ici, cela ne donne aucune idée de la date de naissance précise. Simplement, la fête de la viande est au printemps...

Dans certains coins pourtant, des reflets des traditions batranobanes ou dérigionnes peuvent apparaître. C'est une conséquence de la vision bien particulière que les Piorads ont de l'esclavage. Avec l'intégration progressive des « invités », on fini aussi par s'approprier certaines de leurs habitudes, de leurs savoir-faire ou techniques utiles, et parfois de leurs traditions. Si la tradition en question pousse à trinquer, à s'offrir des trucs juste pour le plaisir, ou à manger ensemble sans compter les pintes, comment refuser ? Et surtout, POURQUOI refuser ?

### LES THINKS

Les Thunks n'ont aucun intérêt pour les calendriers, la précision à outrance et les obligations. Avec tout ça, autant vous dire que les anniversaires codifiés et les fêtes routinières, ce n'est pas trop leur genre. Si vous ajoutez qu'ils n'ont besoin d'aucune excuse pour se faire des cadeaux, se sauter au cou ou s'avouer tout le bien qu'ils pensent les uns des autres, vous voyez qu'ils peuvent se passer du concept au complet.

La seule chose qu'un anniversaire représente et dont ils ont parfois besoin, c'est de la notion d'âge de chacun. Il n'y a pas de notion de majorité, d'aucune forme, dans la société think, mais il est toujours bon de savoir si Machin est plus ou moins âgé que Machine, ou si la maladie d'un ami est bénigne, grave ou simplement logique.

Pour cela, les Thunks se servent d'un repère simple : les tours. Comme expliqué dans le livre de base, les Thunks vivent en voyageant le longs de « routes », des parcours traditionnels liés à chaque clan (cf. Métal page 43). Une étape particulière de cette route est toujours nommée « le seuil ». Le clan considère son seuil comme une sorte de centre de sa route, à la fois départ et destination de chaque voyage. On ne parle pas d'un « tour » pour parler d'un voyage complet, où le clan parcourrait toutes ses routes avant de revenir au seuil, mais simplement d'un voyage du seuil au seuil, quelles que soient les étapes et la durée écoulée avant de revenir. Evidemment, les routes ne sont pas immuables, et un clan peut parfois faire son voyage à un rythme différent, mais il est traditionnel de passer au seuil au moins une fois l'an, généralement au sein d'une saison donnée.

Pour vous donner un exemple, le clan de l'eau noire a son seuil dans une ravine profonde du centre des monts d'errance. La tradition du clan veut qu'on y passe une fois l'an, si possible à l'automne. Le clan suit une route qui lui fait visiter tout le bas d'errance, une partie de la côte, et parfois frôler le nord du monticule. La plupart du temps, le clan parvient à rallier son seuil à l'automne, mais parfois, il n'y parvient qu'au début de l'hiver. L'an dernier, ils ont même dû renoncer à leur visite, cloués à bolivar par une épidémie qui a touché plusieurs des anciens. Cette année, pour fêter la santé retrouvée de tous les survivants, ils envisagent de passer au seuil dès le cœur de l'été. Ces décalages ne gênent personne. Ce sont des aléas habituels dans une vie. Et si les gens ont un peu plus de « vraies » années que de tours, est-ce si terrible ? Franchement ?

N°55 - 6 MAI 2015

Retour sur un sujet plus léger que les ténèbres des tunnels de Pôle, avec la seconde partie de notre article décrivant les anniversaires sur Tanæphis.

Notez que si votre anniversaire tombe bientôt, il y a peu, ou même pile aujourd'hui, ne vous gênez pas pour considérer ce chagar comme une dédicace personnelle. Ça ne coûte rien, c'est facile, et c'est plutôt agréable. Si on nous demande sur G+ ou Facebook si le Chagar spécial anniversaire « est bien dédié à untel ou unetelle comme ils le prétendent », nous répondrons OUI pour tout le monde.

Pas de jaloux ici. C'est un peu la liste des anniversaires du club-Dorothee, avec des massacres et des perversités en plus...

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 Swal et Le Grümph



## LES GADHARS

Concernant les peuples des jungles [ Insérez la phrase type n°17 concernant la variété des Gadhars, l'impossibilité de généralités et toutes les excuses habituelles ]. Toutefois, [ Insérez la phrase type n°28 concernant nos efforts pour ne pas laisser tomber nos lecteurs, et ne pas passer pour des flemmards en bâclant une sous-section entière ].

On peut tout de même dire que les Gadhars se fichent généralement des dates et des années passées. Et quand je dis qu'ils s'en fichent, ce n'est pas comme votre vieille tante qui dit qu'elle se fiche de son âge, mais prend la mouche si vous lui faites remarquer une ride, puis déprime à chaque approche de son anniversaire. Non, je vous parle de personnes qui se foutent réellement de savoir s'ils ont quinze, trente ou cinquante ans, et ne comprendraient pas pourquoi cela vous inquiète si vous leur expliquiez des heures durant.

Pour un Gadhar – et je généralise encore, excusez-moi – il y a quatre âges dans la vie. L'enfance est cette époque bénie ou vous glandez avec férocité, occupé seulement à apprendre les bases de votre vie future tout en faisant connerie sur connerie, avec la seule excuse de votre immaturité. L'adolescence commence quand votre regard croise un autre regard et que cela finit par un orgasme plutôt qu'une partie de cache-cache. A cette âge, on vous confie quelques travaux ou de nouveaux apprentissages, mais soyons franc, vous ne pensez qu'à faire coucherie sur coucherie, avec pour seule excuse vos hormones en furie. Puis vient l'âge adulte, où les responsabilités, les tâches ingrates, les honneurs et les manigances vous font oublier tout le reste. C'est un abîme noir, où on oublie de vivre et où on se contente de « gagner sa vie ». Mais bien vite, l'âge aidant, la sagesse vient et on devient un ancien. On peut alors reprendre les conneries en faisant passer ça pour des manies, et les coucheries sans aucun risque, la semence et le sol étant devenus secs. On s'amuse des bêtises des plus jeunes, on aide un peu les gamins à grandir, les jeunes à s'amuser, et on empêche les adultes de faire de trop grosses gaffes.

Pour un Gadhar, se ranger dans un de ces âges est bien suffisant. Pas besoin de savoir combien de lunes sont passées, ou combien d'années. Et s'il faut désigner un aîné, on trouve toujours un vieux pour se rappeler qu'untel est né juste avant untel, mais que c'est untelle l'aînée, puisqu'elle est née juste avant la tempête de l'année des grandes pluies. Ce n'est pas précis, ok, et un légiste vorozion ferait sûrement une attaque en lisant un rapport dans ce genre. Mais on s'en fiche, non ? Tant que ça marche ?

## LES SEKEKERS

Vous pensiez que les Gadhars se fichaient de leur âge ? Alors attendez-vous à être impressionné par les Sekekers. Ici, la date de naissance a la même utilité que l'origine ou le nom « d'avant ». Des informations sans importance, oubliées bien avant le premier combat. Pour les Sekekers, il n'y a qu'une seule date, une seule naissance : l'initiation.

Lors de son adolescence, chaque Sekeker subit ce rite (cf. Métal page 60). La nature des épreuves et des mutilations, l'âge où elles se déroulent, tout peut varier, sauf la signification de la cérémonie. Lors de son initiation, la fille quitte le monde des victimes, des femmes et des esclaves, pour rejoindre la tribu et le combat. Son ancien Moi cesse d'exister, aussi bien celui d'avant l'enlèvement que celui de l'entraînement et de la formation initiale. Le nouveau corps, marqué, blessé et changé, est un corps neuf, qui n'appartient qu'à la tribu. Il est mal vu de continuer à penser à l'avant, et nombre de Sekekers en profitent pour laisser derrière elles les mauvais souvenirs et les poids inutiles. Certaines inimitiés nées lors de l'entraînement disparaissent, et on tisse de nouveaux liens, parfois avec les rivales de la veille. Des amitiés meurent aussi, par facilité, ou parce que la vie de guerrière est plus simple sans lien trop fort.

Compte tenu de la difficulté de la vie de Sekeker, on ne compte pas les années passées. Chaque tribu a ses propres comptes : nombres d'enfants enlevés, d'ennemis tués, de villages pris en mains ou rasés. Les exemples ne manquent pas, et reflètent les choses auxquelles la tribu tient, ce qui l'intéresse ou l'inquiète vraiment. Mais l'âge de ses membres est une donnée trop fluctuante, trop compliquée à conserver. Surtout, ce compte-là mène trop facilement à celui des mortes, et à l'espérance de vie dans la tribu. C'est le genre de compte dont aucune tribu ne veut, de crainte d'affronter un avenir horrible, une promesse trop proche.

Pour résumer, une Sekeker est une enfant (avant l'initiation) ou une guerrière (aussitôt après). Le reste n'est que finesse de civilisés, sans intérêt. Rafrâchissant, non ?

### ET LES ALWEGS ?

Aussi longtemps que vous gardez les règles du calendrier en tête, vous pouvez vous amuser à inventer ce qui vous amuse pour les régions les plus reculées, ou les villages always de votre invention.

Par défaut, vous pouvez utiliser la méthode dérigione, largement répandue à l'époque de l'âge d'or impérial. Mais ce n'est qu'une possibilité.

Vous pouvez décider qu'un astrologue local tient un compte précis des mois et des dates de naissance, et annonce régulièrement les anniversaires à venir. Peut-être en profite-t-il pour faire des prédictions et demander un impôt sous une forme ou une autre.

Vous pouvez décider que chaque villageois entretient un arbre planté le jour de sa naissance, le décore d'une certaine façon année après année, et sera banni si son arbre meurt malgré ses soins.

Vous pouvez décider que personne ne comprend cette drôle de notion « d'âge », et que les villageois accusent les étrangers d'attirer le Néant avec leur superstitions bizarres sur « le nombre d'années qui passent ».

Vous pouvez inventer un calendrier rigide, maintenu dans un coin paumé, basé sur un nombre de mois fixes dans l'année et mis en conformité avec le cycle solaire grâce à un mois flottant tous les quatre ou cinq ans. Le tout sous le regard inquisiteur d'une Arme-Dieu obsédée par la précision, la régularité et l'ordre.

Ou alors, vous pouvez vous débrouiller, inventer votre propre truc et me fiche la paix, un peu. Vous croyez que je n'ai que ça à faire, remplir des colonnes avec des digressions sans fin ?

Hein ? Non mais !