

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°19 - 18 DÉCEMBRE 2013

Un article de saison, qui se penche sur les grandes fêtes de Tanæphis. Il est consacré aux fêtes communes à l'essentiel du continent. Nous reviendrons, dans d'autres Chagars, sur les grandes fêtes culturelles des diverses nations.

Si vous avez des idées sur ces fêtes, des envies ou des pistes à lancer, c'est le moment ou jamais.

Bonnes fêtes et rendez-vous en 2014 !

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



JOYEUSES FÊTES !

Comme vous le savez, il n'y a pas de culture tanaphéenne unifiée à l'échelle du continent. Il y a toutefois quelques points communs. Nous avons déjà abordé le calendrier, le langage ou l'alphabet dans le livre de base, mais ce ne sont pas les seuls.

Ces éléments, nés sur la côte Gorn, la côte Bathras ou le grand centre, ont été généralisés à l'époque impériale. Les quatre grandes fêtes que voici font partie de ce socle commun qui rassure le voyageur perdu loin de chez lui. On les rencontre dans tout l'ancien territoire impérial, des côtes batranobanes aux terres de l'Hégémone. Seuls le nord et les jungles font exception, quoique des variantes apparaissent parfois chez les piorads, en particulier pour la Récolte et les Sanglances.

LA RÉCOLTE

Dans les zones rurales, la fête essentielle reste celle qui célèbre la fin des grands travaux agricoles locaux. Selon la région, il peut s'agir aussi bien de vendanges que de moissons ou de glanages. La fête est organisée en commun et sert à trois choses.

Pour commencer, elle permet de fêter dignement la fin d'un travail harassant et donne à tous un « but » à garder en tête quand la fatigue ou la lassitude deviennent trop fortes. Ensuite, la fête est l'occasion de brasser la population du village, dans une ambiance un peu moins tendue que les marchés ou les occasions officielles. Enfin, c'est le bon moment pour négocier les tarifs des échanges à venir. Le côté « commun » de la fête évite que certains ne négocient en douce avec les acheteurs au détriment du voisin. D'ailleurs dans les bourgs importants, la pression des guildes tends à faire disparaître la fête des récoltes, remplacée par de simples repas en famille ou des kermesses sans âmes.

La fête des récoltes est aussi un événement suivi de près par les rufians, pillards et prédateurs en tous genres. La présence de récoltes importantes, de paysans saouls et de réserves d'alcools et de vivres est une aubaine rare. Les villages s'organisent donc souvent pour engager des gardes pour encadrer la fête, qu'ils s'agissent de lames-à-louer, de mercenaires au rabais ou de Porteurs en mal de contrat. Parfois, les villages proches s'entraident en organisant un roulement, chacun « gardant » la fête de l'autre, ou organisent des festivités communes pour partager la paie de meilleurs gardes. C'est toutefois une manoeuvre risquée, car la fête devient alors plus importante, mieux garnie en butin et proies, et donc plus tentante malgré la garde...

LE LONG REPOS

Chaque année, lors du premier mois du repos de l'année, les tanaphéens fêtent le long repos. Lorsque les lunes sont en place et que le calme revient dans le monde, les gens prennent le temps de se poser un moment. La fête a lieu après la première semaine du mois, le temps que l'agitation du mois précédent se calme un peu. Elle dure trois jours et commence au soir du premier Sati. On chaume jusqu'au matin du Mercan, à moins que des tâches urgentes ne se mettent en travers. Il est tout de même rare que les gens n'en profitent pas autant que possible ; les moments calmes ne sont pas si nombreux sur Tanæphis.

Le long repos est – traditionnellement – une fête familiale. On se retrouve entre proches pour discuter, passer un peu de bon temps et partager quelques jours tranquilles.

La fête commence par un long dîner en famille, suivi d'une veillée tranquille. On évite les activités trop excitantes – jeux, sorties, danses – pour en rester aux discussions, contes pour les plus jeunes, et saoulerie pour les aînés. C'est un bon moment pour régler les litiges en souffrance : personne ne voulant gâcher le long repos en envenimant une dispute, les gens sont plus conciliants et moins exigeants.

Le Sabet est encore passé en famille, dans un calme facilité par la gueule de bois héritée de la veille. Un village en plein long repos est alors un spectacle étrange, tout en calme et silence feutré. En débarquant là, les visiteurs se demandent parfois si des Sekekiers n'ont pas massacré la population la veille. Notez que les deux possibilités ne s'excluent pas mutuellement, les furies ne pratiquant pas le long repos.

Le Lone et le Marsan sont moins consacrés à la famille qu'aux amis, mais toujours dans une ambiance ouatée et discrète. On sort retrouver de bons camarades, en petits groupes, pour discuter de tout et de rien. Les couples qui se tournent autour depuis des semaines se « réalisent » parfois lors du long repos, sans que personne n'y trouve à redire tant qu'ils ne font pas trop de bruit. Les jeunes, délaissés par des parents trop occupés à glander entre eux, s'amuse en petites bandes, espionnent les adultes ou s'ennuient ferme sans oser le dire. Tant qu'ils ne gueulent pas, ne cassent rien et ne mettent pas le feu, on les laisse faire ce qui leur chante.

LA CHUTE

Même si les nations tanaphéenes ne partagent pas grand chose, les hommes ont tout de même un bon souvenir en commun : la disparition des elfes. Il faut dire que la fin de siècles d'esclavage et la possibilité de sortir pour regarder le ciel sans terreur sont des moments assez marquants. Depuis presque deux millénaires, les hommes se réunissent donc à la fin du printemps pour célébrer « la chute ». Même si personne ne sait ce que sont devenues les chimères magiciennes, on fête leur disparition, leur mort, leur immense souffrance dans un enfer lointain en ignorant obstinément la possibilité de leur retour. En fait, celui qui évoquerait cette éventualité lors de la fête finirait sûrement au fond d'un trou avant le matin.

La chute est une fête joyeuse, dont le but essentiel est de célébrer la disparition d'une race en se fracassant le tête à coup de gnôle, d'épices et de tout ce qu'on pourra trouver de plus ou moins narcotique. Même si l'alcool est un élément essentiel de beaucoup de fêtes, pour la chute, se saouler est une nécessité primordiale. Celui qui finit la soirée debout, se rappelle de ce qu'il a fait, ou se retient un tant soit peu, a définitivement raté sa fête. Cela donne un style bien particulier à la chute, et pas mal de travail de ménage le lendemain.

Sous cette joie étincelante d'ébriété et de vertiges camés, la chute est aussi une fête amère où on célèbre la fin d'une race en brûlant des effigies en pleine rue. Selon l'endroit, on se contente d'une petite fête de village et d'une poupée de chiffon aux longues oreilles (Vorène), on fait des bals et des spectacle de rues (Pôle) ou on immole de véritables hysnatons elfes vêtus et maquillés pour l'occasion (Durville). Cette dernière habitude - aussi immonde et inhumaine qu'elle soit - plait beaucoup aux demeures de l'Ordre nouveau. Ils ont décidé de s'approprier politiquement cette fête et, depuis deux siècles, la faction fait de son mieux pour transformer la chute en une manifestation anti-hysnatons, raciste et haineuse. Les résultats sont très inégaux, mais dans quelques coins du continent, la chute est bien devenue une tribune pour l'Ordre.

LES SANGLANCES

Lorsque l'automne a laissé la place à l'hiver, que la neige a fait son apparition et que les jours paraissent trop courts, les tanaphéens ont besoin de se rassurer sur l'avenir.

La fête des sanglances sert à cela, en particulier pour les plus jeunes, qui n'ont pas vu assez d'hivers pour avoir la certitude du printemps.

La fête est organisée le soir du solstice d'hiver. La date est généralement annoncée par l'astrologue local, le vieux rebouteux un peu fou, ou n'importe quelle autorité versée dans la lecture des lunes. C'est, au départ, une fête familiale, mais dans le genre étendue. On invite la plupart des parents, cousins, oncles et tantes, une ou deux épaisseurs de grands-parents, et les inévitables pique-assiettes par alliance. Dans certains villages reculés, cela donne une fête commune à tout le patelin.

Les sanglances pourraient n'être qu'un gros repas arrosé sans la tradition du Bonconvive. Il s'agit d'un animal qu'on a engraisé pour l'occasion, chouchouté et honoré tout au long de l'année. Qu'il s'agisse d'un porc, d'un veau ou d'un mouton, il a été le favori de tout le monde. Puis, le soir des sanglances, on le monte sur la table commune, on le tue, et on se partage sa viande qu'on consomme aussitôt sur des braseros décorés, dans une ambiance festive, familiale et délicieusement barbare.

Les jeunes enfants ont parfois du mal à accepter qu'on dévore ainsi l'animal qu'ils ont aimé et choyé la veille. Les sanglances sont d'ailleurs un bon moyen de les préparer aux complexités de la vie d'adulte, tout en les traumatisant un peu, pour le fun. Pour amortir le coup, on offre aux plus jeunes de petits cadeaux, confectionnés ou achetés pour l'occasion. De même, afin que le père ou l'oncle qui procède à la mise à mort ne soit pas détesté des bambins, il est toujours déguisé. Il porte un large tablier de cuir rouge sombre, taché de sang, et une capuche couvrant les cheveux et le visage. Quelques longueurs de fourrures finissent de masquer ses traits, lui donnant l'air d'un étrange vieillard. Ce personnage, le Bon-vieil, est un mélange de gentillesse - il donne les meilleurs morceaux aux tout-petits - et de terreur - lorsqu'il massacre le Bonconvive.

Les parents n'hésitent pas à se servir de lui au fil de l'année pour calmer les marmots trop turbulents : « Mange ta soupe, ou le Bon-vieil te rajoutera au ragoût lors des prochaines sanglances ! »

