

N°91 - 14 SEPTEMBRE 2016

Comme promis dans le n°81, voici un numéro entier consacré au destin des peuples pré-impériaux.

Maintenant que vous avez appris à les connaître dans le Chagar 81, puis à les aimer dans le prologue d'Éclats de lune, vous êtes fin prêts pour assister à leurs morts, leurs disparitions ou leurs lentes décadences. Enjoy.

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Les Batranobans et le Tareks

Pendant l'âge des elfes, le vieux peuple bathrahaban se brise en deux entités, avec les Batranobans d'un côté, et les Tareks de l'autre. L'essentiel du conflit concerne la survie des cités du berceau, survie à laquelle les Batranobans ne croient plus. Le temps et l'avancée du désert leur donnent d'ailleurs raison. Au fil des siècles, les Tareks s'habituent peu à peu au désert, et deviennent vite capables d'y vivre, d'y voyager, et d'en tirer de plus en plus de richesse.

Parmi ces richesses, il y a évidemment les épices. En plus d'assurer la survie des Tareks, le commerce des épices garde vivant le lien entre Batranobans et Tareks. Malgré le schisme, les guerres et les anciennes querelles, les vieilles alliances survivent. Lorsque l'alliance du centre attaque l'Ouest lors de la guerre des cendres, les Batranobans et les Tareks sont traités comme un seul ennemi. Une fois vaincus, ils sont regroupés sous le seul terme de Batranobans par l'Empire, et lorsqu'ils se libèrent, ils restent unis.

De 948 à 956 dN, de nouveaux heurts apparaissent tout de même (cf. Métal pages 87-88), prouvant que l'Ouest n'est peut-être pas aussi solide qu'il le pense.

Les pillards dangs

Les Dang restent un problème pour l'Ouest jusqu'au second siècle avant Néennes. À cette époque, l'expansion des Batranobans met les deux peuples en opposition trop évidente. Les Batranobans décident de régler le problème, et financent plusieurs chefs Dang pour favoriser leur montée en puissance. Le peuple Dang subit alors plusieurs tentatives d'union par des chefs mégalomanes, qui se soldent par de terribles massacres.

Lorsque l'Empire attaque l'Ouest, les Dang ne sont presque plus un problème. Lors de la domination dérigionne, les derniers clans de pillards sont éliminés. La culture dang ne survit guère, ensuite, que dans quelques tribus always ou villages reculés. Dans les forêts Sangres, d'où venaient les Dang à l'origine, on raconte que des clans seraient revenus et auraient fondé les premières bandes de voleurs locaux. Soigneusement pourchassés pendant l'ère impériale, ils ne sont aujourd'hui qu'une ombre, préoccupante mais un peu ridicule, de la sauvagerie du peuple pillard de l'Ouest.

Les Shindis

Lorsque l'Empire s'empare de l'Ouest, le Nord de la future Nation n'est encore qu'une zone sauvage, laissée à la merci des locaux et des pillards dangs. Les Dérigions, désireux de faire fructifier la totalité de l'Empire, ordonnent aux Batranobans de coloniser la région, et d'en tirer tout ce qui peut améliorer la vie de Pôle.

Jusqu'à la découverte des mines du Nord-ouest, la ressource première du secteur est sans aucun doute le bois, dont on trouve une grande variété d'essences, aux usages tout aussi variés. Mais les Shindis, qui habitent précisément ces secteurs, ne le voient pas du même œil. Et si le peuple Shindi n'est pas fait pour cohabiter avec les Batra, l'inverse est tout aussi vrai.

Les Shindis sont doux et calmes de nature, mais rebelles à l'autorité, ce qui les rend pour ainsi dire allergiques aux Batranobans comme aux Dérigions, qui s'attendent à être obéis aussitôt, à chaque ordre donné.

Ultime point de blocage, les Shindis resteront, jusqu'à leur disparition, imprégnés de leurs origines et du souvenir des Ronciers. Que les Shindis leur résistent, c'est déjà beaucoup pour les Batranobans, mais que ce soit au nom d'une soumission volontaire au souvenir d'un peuple chimérique, c'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. En quelques décennies, les Shindis sont exterminés, les villages brûlés et la population mise à mort ou aux fers.

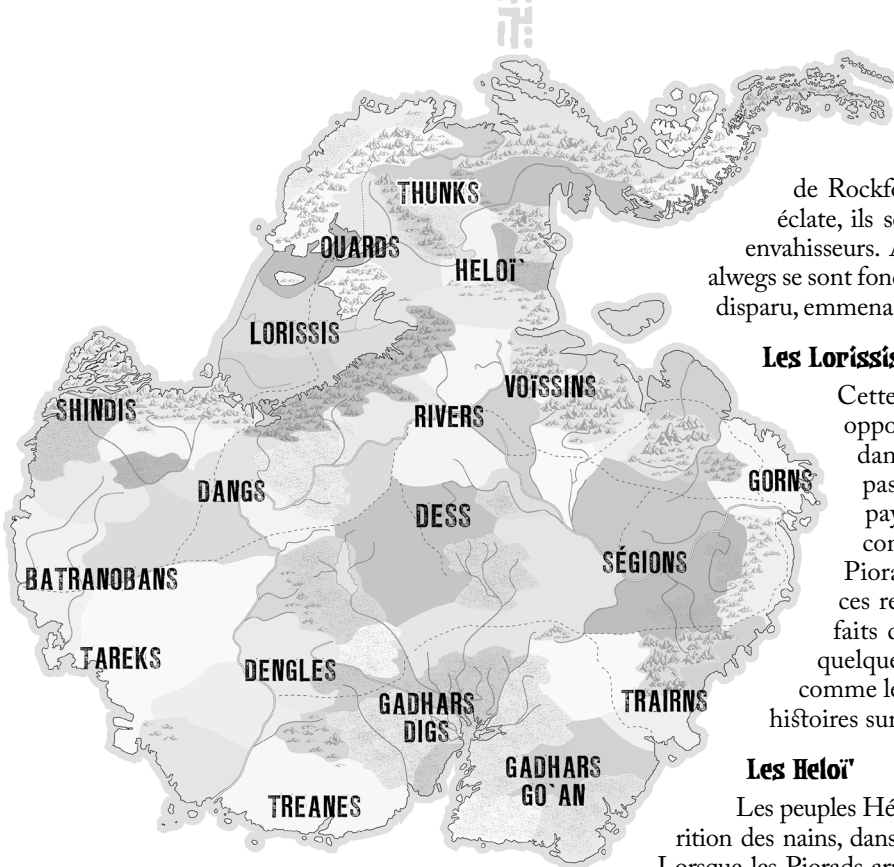
S'il reste aujourd'hui de vagues souvenirs de ce peuple, on les trouvera dans les archives du conseil, au chapitre des pertes nécessaires, ou dans le folklore des Renâcles. Un peu de leur sang survit sûrement dans de petites communautés always au fond des forêts, mais après tant de temps, à quoi cela peut-il bien ressembler ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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





Les Ouards

Fiers, intransigeants, sûrs de leur bon droit et de leur héritage, les Ouards refusent de quitter l'escalier de Rockford à l'arrivée des hordes piorades. Lorsque la guerre éclate, ils se posent en « dernier rempart » du Nord contre les envahisseurs. Au final, alors que tant de petits peuples et de clans alweps se sont fondus sans trop de dommages aux Piorads, les Ouards ont disparu, emmenant avec eux dans la tombe leur fierté et leurs certitudes.

Les Lorissis

Cette peuplade des basses-terres choisit un destin presque opposé à celui des Ouards. Lorsque les Piorads arrivent dans les basses-terres, les Lorissis ne les comprennent pas bien et ont du mal à interagir avec eux. Ce sont des paysans, des éleveurs, presque étrangers à la guerre. Par contre, ils disposent de ressources importantes, et les Piorads s'aperçoivent vite que les Lorissis savent exploiter ces ressources mieux que personne. Des efforts sont donc faits des deux côtés, souvent à deux et dans le noir, et en quelques générations à peine, les Lorissis sont des Piorads comme les autres. Qui a dit qu'il n'y avait pas, parfois, de belles histoires sur le continent ?

Les Heloï'

Les peuples Héloïles et Héloïtes ont tous deux évolués, depuis la disparition des nains, dans la peur et la certitude d'une fin prochaine du monde. Lorsque les Piorads arrivent dans le Nord, les Heloï' sont donc apeurés, mais pas franchement surpris. L'avantage, lorsque toute votre éducation et toutes vos croyances vous préparent au pire, c'est qu'il ne vous faut pas grand-chose pour rendre la journée meilleure. Et la façon dont les Piorads choisissent d'intégrer autant de locaux que possible, plutôt que de massacrer tout le monde, fait beaucoup pour le moral des Heloï'.

Bien-sûr, les chefs Heloï', en gardiens des traditions et garants de la culture, ont un peu plus de mal avec cette soumission tranquille. Des assassinats, empoisonnements et autres manigances politiques surnoises sont donc organisés. Mais les Piorads mettent vite un terme au chahut en décapitant la caste presque entière, afin de pacifier la population. Le peuple Heloï', encore une fois, fait preuve de sa résignation et de son défaitisme, sauvant ainsi sa vie. Il ne reste presque rien de cette culture, mais il n'y a pas un Piorad dans le Guerl qui n'ait du sang Heloï' dans les veines.

Les Voïssins

Les Voïssins, à peu près à l'époque du débarquement Piorad, sont secoués par un mouvement de conquête opéré par un Voÿ particulièrement virulent. Ce chef régional bouscule les habitudes en étendant son territoire par le biais de défis ciblés, jusqu'à ce qu'une alliance commence à se former contre lui.

Heïki – c'est son nom – fait alors appel aux gardiens des traditions, sorte de sages locaux, pour faire valider ses conquêtes. Les avis sont partagés, mais les populations en viennent à soutenir Heïki, parfois contre l'avis de leurs propres Voÿs. Une guerre civile menace alors, qui force les chefs à se soumettre aux règles du défi.

À la fin de cette période, Heïki est devenu le « Grand-Voÿ », et il instaure de nouvelles règles de succession, favorisant un pouvoir héréditaire. Les Voïssins ne sont plus ; les Vossiniks viennent de naître, et se préparent sans le savoir à un court et sanglant destin.

Les Gadhars

La séparation entre Digs et Go'an, aussi amusante et génératrice de conflit qu'elle soit, ne survit pas à la venue de l'Empire. Pendant toute l'histoire impériale, les jungles subissent une foule d'agressions diverses. Les guerres de l'orée opposent les Gadhars les plus agressifs aux colons envoyés par l'Empire et aux travailleurs de diverses grandes compagnies, venues prélever du bois, des fruits ou des fourrures dans le secteur. Les esclavagistes sont aussi une plaie évidente et permanente sur toute la période.

Excédés par la résistance des Gadhars, les autorités de Pôle en viendront même à vouloir faire reculer la jungle en certains endroits, par une exploitation intensive et des incendies ciblés. Si l'impossibilité du projet ou son apparente imbécilité vous choquent, vous n'avez pas bien compris comment marche l'esprit dérigion.

Tous ces conflits finissent par poser les nouvelles limites : étrangers d'un côté, et habitants des jungles de l'autre. La rupture entre Digs et Go'an s'efface peu à peu. Quand le danger est tel qu'on ne peut plus se passer d'un seul allié potable, l'endroit d'où venaient les lointains ancêtres de l'allié ne paraît plus si important.

THUNKS, DESS,
RIVERS ET SÉGIONS ?

Juste pour éviter la question, et même si la réponse peut paraître évidente : nous ne traitons pas de ces quatre peuples dans ce chagrar, et c'est tout à fait volontaire. Les Thunks ont leur propre chapitre dans Métal, et les trois autres finiront par former le peuple dérigion.

POURQUOI MAINTENANT ?

Le timing de cet article peut vous paraître bizarre, mais il est en fait assez logique, juste après le prologue.

Si vous avez utilisé l'aide de jeu n°1, vos joueurs se sont sûrement amusés, au fil de leurs réponses, à rencontrer certains de ces peuples et à tisser des liens avec eux.

Dans le premier scénario de la campagne ÉdL, lorsque les Armes retrouveront enfin la lumière du jour et découvriront le continent dans sa version moderne, ils voudront savoir ce que sont devenus certains de leurs points de repères.

Et vous avez maintenant les réponses à leurs questions, ou au moins les infos utiles pour improviser ou construire votre propre version de la chose !

Les Trairns

Lorsque les Piorads débarquent sur les côtes de l'Est, ils massacrent ou asservissent une bonne part de la population gorne, mais pas avant que des milliers de gens n'aient fui les zones proches. Au fil de la guerre, ces réfugiés partent dans deux directions.

Ceux qui fuient vers l'ouest garnissent les faubourgs des villes ségionnes, ou deviennent guerriers ou serviteurs chez les Dess et les Vossiniks. Ceux qui partent vers le sud arrivent en terre trairne, où ils déclenchent, bien malgré eux, une nouvelle guerre.

Méfiant, xénophobe, les Trairns refusent l'arrivée des réfugiés, et tentent, selon les coins, de les chasser ou de les asservir. Les combats et leurs diverses conclusions transforment peu à peu la région, en mixant les populations de plusieurs manières. De plus les Trairns réagissant de manières variées, ils s'opposent même entre eux, chacun jugeant l'action du village voisin insuffisante ou exagérée, inhumaine ou laxiste.

Au final, les Trairns disparaîtront au profit de plusieurs zones de cultures mixtes, entre Gorns, Trairns et Alwegs. Ce canevas, plus alweg qu'autre chose, au final, survivra un temps, jusqu'à ce que l'Empire, puis l'Hégémone, viennent leur proposer un peu d'aide.

Les Tréanes

Si vous avez bien lu la description des Tréanes et si vous vous souvenez de la description des feux d'Hélès et de sa population, vous savez globalement ce que je vais vous dire : les Tréanes sont toujours là, et si leur situation politique a changé, eux sont toujours un peu les mêmes.

Après quelques siècles de tranquillité, les Tréanes ont vu leurs terres conquises par la Nation, et ont dû se soumettre à la loi des Bathras. Installés là depuis des siècles, ils n'ont pas eu le réflexe de fuir plus loin. Aujourd'hui, pourtant, si on observe leurs manières de gérer la domination batra, on ne peut que reconnaître les Tréanes, fuyants, calmes, aussi malins que venimeux.

Un dernier point original de la mentalité locale, prouve encore la parenté entre Tréanes et Embrûlés : si les gens de l'Hélès luttent encore contre le joug batranoban, ce n'est pas par rage, haine ou patriotisme. C'est par pure et simple rancœur, et un peu par esprit de contradiction. Les Batranobans sont venus sans qu'on les invite, on pris le pouvoir, et dérangeant maintenant sans arrêt la tranquillité des locaux, leurs petites affaires, et parfois même leur sieste. Cela justifie tous les assassinats, massacres et vols que les Embrûlés peuvent commettre en « juste vengeance ».

Les Dengles

Et pour finir, les Dengles, ou si vous préférez un terme moderne, les Vaštokais. Pragmatiques, calmes, sûrs de leur bon droit dès que la survie de leur société est en jeu, les Dengles ont lentement évolué pour survivre, grandir et s'enrichir.

Jetons rapidement un coup d'œil au Chagar n°80, consacré à Vaštok :

Vaštok est vieille. (...) Dans les plus vieux textes bathrababans, on évoque déjà la cité de Vaštok, là-bas, de l'autre côté du désert et de la Wilkes. Au début, c'était certainement un petit bourg d'une nation disparue dans les limbes du temps des mythes ; ou un royaume minuscule, survivant malgré les dangers des forêts trop proches. Les mauvaises langues disent même que Vaštok l'ancienne n'était pas humaine, et que les Vaštokais n'ont fait qu'envahir une cité chimérique à l'abandon.

Tout cela est vrai. Vaštok existait déjà, et c'était bien un bourg Sinut, mais qui fut rasé par les elfes. Les Dengles reconstruisent peu à peu une société et un peuple autour de ce vestige, puis entreprirent de conquérir la région. Mais calmement, progressivement, sans faire de vague ni provoquer trop d'ennemis.

Lorsque l'alliance du Centre vint s'emparer des terres batranobanes, les Dengles furent parmi ses premiers alliés. Lorsque l'Empire s'effondra, les Vaštokais gardèrent le meilleur de l'âge impérial, laissant le reste tomber en poussière. Et aujourd'hui, alors que le conseil des Bathras est en ruine et que Pôle relève la tête, les opportunités ne manquent pas pour la petite province perdue de Vaštok.

Qui a dit que la patience ne payait plus ?