

Bienvenue au Pays des Sables

Un nouvel archipel pour P'tites sorcières

auteur : Karkared (alain.curato@yahoo.fr)

Pierre lança une poignée d'herbes aromatiques dans le feu ; des volutes suaves emplirent la pièce. Les enfants déjà fatigués surent aussitôt qu'il était temps de cesser de jouer. Chacun alla s'asseoir entre les genoux de sa mère, les plus petits sur ses genoux, et l'on fit cercle pour écouter le grand-père.

« Au commencement du monde, entonna ce dernier, quand l'homme ne savait pas qui il était et quand la forêt poussait sur la mer...

- Pourquoi sur la mer, grand-père ? demanda le jeune Touaniré.

- Parce que les volcans recouvraient la terre, et que les arbres n'avaient pas la place d'y pousser. Je l'ai raconté hier, mais tu t'étais endormi. Donc les arbres poussaient sur la mer et dans ces arbres, vivait un oiseau qui aimait regarder les chasseurs... »

Longtemps après, comme les enfants étaient presque tous endormis, chaque mère les posa sur leurs lits et tira la moustiquaire. Puis elles allèrent se coucher elles aussi.

Pierre restait seul avec l'aîné de tous les enfants. Antoine était vif et intelligent. Il aimait rester avec son grand-père et nul n'y redisait rien, car Pierre lui apprenait beaucoup de choses.

« Grand-père, demanda Antoine, j'ai beaucoup aimé ton histoire, comme d'habitude, mais j'ai une question à te poser...

- Comme d'habitude, sourit Pierre.

- Dans tes histoires, tu parles de gens qui se battent. Parfois même ils se tuent. Personne ne se tue ici. Qui sont ces gens qui nous ressemblent, mais qui ne font pas comme nous ? »

Pierre sourit à cette question. Antoine avait fini par comprendre.

« Tu as tout à fait raison, ces gens ne sont pas comme nous. Ce que je vais te raconter maintenant, tu ne le répèteras à personne, pas même à ta sœur Mathilde qui va devenir Sorcière. Car l'histoire que tu vas entendre n'est pas pour tout le monde... »

Il se passa encore longtemps dans les reflets du feu mourant, tandis que Pierre parlait. Puis sa voix se tut et Antoine réfléchit un bon moment. « Donc nous devons rester les seuls à savoir, grand-père ? demanda-t-il enfin.

- Oui Antoine, seuls les Griots doivent connaître cette histoire. Le mois prochain, tu iras à l'école de Port-Ivoire et tu apprendras bien d'autres choses. Mais celle-là, personne ne la répétera et tu la garderas secrète.

- Pour que la paix demeure.

- Oui Antoine, pour que nul, jamais, ne sache comment on peut défaire ce qui a été fait, et pour que les peuples de Pile vivent heureux. »

Le feu mourut sur le sourire de Pierre, qui avait réussi sa tâche : une fois de plus, le secret s'était transmis de Griot à Griot.

Préambule

Si vous avez lu *Voyage au Pays des Sables*, vous avez déjà eu un avant-goût de cet archipel méridional de Pile. Voici maintenant la description complète de ce pays, avec ses paysages, ses habitants et ses magies.

Géographie générale

L'archipel des Sables, paradoxalement, apparaît couvert de jungles aux nouveaux arrivants. Mais passée cette bande, on trouve des territoires plutôt secs, d'où ce nom.

Du nord (l'axe du Pièce-Monde) au sud (vers le Bord), on trouve :

- **Grande-Terre**, la plus grande île, on l'aura compris. Elle est si grande que trois jours de marche ne suffisent pas à en faire la largeur, et il en faut bien dix dans l'autre sens. Vers le centre et le bord du Pièce-Monde, ses côtes s'affinent et se recourbent pour donner les deux **Caps des Tempêtes**. Elle est donc étirée sur la mer comme un long croissant écrasé. C'est une forme assez peu jolie mais qui a le mérite d'exister, alors, je vous en prie, je vous en prie.
- **Les Opales**, un archipel ou plutôt un ensemble d'archipels d'îlots qui prolonge les pointes de Grande-Terre. On y trouve des cocotiers qui donnent... des noix de coco bien sûr, mais aussi des dattes et des



bananes. Bizarre non ? Les habitants sont donc pêcheurs et arboriculteurs.

- **Les Saphires**, au sud (vers le Bord), est un autre archipel fait d'atolls coralliens, qui s'étale très loin en mer.

Grande-Terre : visite guidée

Nous l'avons dit, Grande-Terre est une très grande île en forme de croissant largement étalé : environ trois cents kilomètres de long en suivant la ligne des crêtes, pour cent de large en son point le plus renflé.

C'est la capitale de l'archipel et la plus peuplée des îles. On y trouve la capitale, **Port-**

Ivoire, et de nombreuses petites villes égrenées le long de la côte.

Grande-Terre est une île très abrupte à l'ouest et très plate de l'autre côté. Cela est dû à la grande chaîne de montagnes qui forme son rivage ouest, et qui s'abaisse à l'est.

Nous allons suivre le chemin d'un voyageur imaginaire qui voudrait rallier les deux côtes en passant par le centre de l'île.

La plage ouest

La première chose que rencontrerait notre globe-trotter serait d'abord une barrière de corail immense. Sur tout le côté extérieur de Grande-Terre, un récif énorme brise les vagues et aide l'éclosion de lagons abrités. Si les surfeurs boudent le coin, les petits villages de la côte sont prospères grâce aux lagons pleins de poissons, de poulpes, de crustacés et de bénitiers perliers.

C'est le **pays des Voiles-Blanches**, ainsi nommé en raison des vastes flottilles qui y prennent la mer chaque matin. Les plages de sable corallien sont d'un blanc argenté : les jeunes filles du lieu se font traditionnellement de l'argent de poche en le vendant aux villes, où on l'utilise en décoration, pour les squares et dans les piscines. Ainsi transforment-elles en réalité la convention monétaire locale, puisque la monnaie de cet archipel se nomme le Sable. On peut dire aussi que leur fortune est bâtie sur le sable, mais restons-en là, voulez-vous...

C'est dans cette région que l'on trouve le plus grand nombre de **conques-téléphones**. Ce sont de beaux coquillages contournés et épineux, souvent nacrés de la plus belle manière. Il suffit d'en laver deux et de dire « à l'eau ? » dedans,

pour entendre la voix du correspondant dans sa propre coquille. Cela ne marche cependant que si les deux coquillages ont été lavés ensemble, dans la même eau, par la même personne, et on ne peut en appeler aucun autre. Cela constitue donc un moyen de communication intime et sûr, et ces objets sont fréquemment vendus sur les marchés des villes, même si le téléphone est connu et si beaucoup de citoyens en ont de portables. On les achète surtout pour que les mères puissent joindre leurs enfants à coup sûr.

Les montagnes

Après les plages, le terrain monte rapidement en une succession de cirques, de pitons et de ravins. Le brouillard y est perpétuel car les nuages venus de l'océan y restent accrochés des mois durant, le temps de dégorger leur humidité. La végétation locale est luxuriante et c'est aussi là, entre deux écharpes de brume, que l'on peut observer des gorilles.

Plus haut dans les montagnes, s'étend un pays secret et presque inconnu, celui des **Montagnes du Rêve**. Malgré le grand nombre de ceux qui s'y sont rendus à travers les siècles, aucun n'a jamais divulgué ce qui s'y cache vraiment. Ce qu'en sait le grand public, y compris les plus jeunes Sorcières, c'est que c'est une terre où des volcans vénérables déversent leur lave dans des lacs d'altitude bouillonnants. Une vie étrange s'y est installée, adaptée aux volutes acides et à la chaleur étouffante ; on y trouve surtout une incroyable variété d'orchidées et de plantes épiphytes, comme une jungle miniature qui vit sur les branches des arbres à moitié morts.

On dit qu'il s'y élève une ville plus ancienne que le Pièce-Monde, une ville qui aurait été

arrachée à son pays natal pour fuir un ennemi terrible. Si elle existe, les griots sablins le savent certainement, mais ils n'en parlent qu'entre eux.

D'autres pensent que les volcans ont des vertus inconnues et que les rares qui se baignent dans les eaux thermales en ressortent avec des pouvoirs uniques, guéris de toute affliction et capables d'une sagesse ineffable. Mais là encore, ceux qui pourraient parler ne le font pas, sans doute par sagesse justement.

Et enfin, il en est pour dire que ces monts sont le souvenir d'un temps où le Créateur du Pièce-Monde ne s'était pas encore décidé à en faire un havre de paix, et qu'il y rôde toujours des êtres terrifiants. Vu ce qui suit, on ne peut que concéder un fond de vraisemblance à ces dires.

S'il traverse les nuages et les pics, notre Marco Polo tombe à présent sur les troisième et quatrième grandes merveilles géologiques des Sables : le Lac Rouge et la Muraille Cendrée.

Le Lac Rouge est un immense lac de lave bouillonnante et de geysers fumants. C'est un lieu très inhospitalier où vivent de nombreux diabolins et quelques **Diab'Rouges**, de terribles entités de lave vivante qui sortent lentement des mares pour happer les passants. On ne peut marcher que sur des chemins de cendre solidifiée et de fréquents tremblements de terre rendent la progression périlleuse.

La Muraille Cendrée est une immense barre de pierre grise qui semble avoir été créée par un géant qui répandait des cendres sur son allée gelée. La réalité est à la fois moins poétique et plus impressionnante. Ce dédale de concrétions est un amas de pierre ponce gigantesque. L'eau des lacs y percole et y

acquiert des qualités exceptionnelles, avant de s'écouler vers l'est en mille ruisseaux, puis en cent rivières, en quatre grands fleuves enfin. Ce qui explique que le pays des Sables soit à la fois dépourvu de nuages et bien arrosé.

Franchissant la Muraille Cendrée donc, notre marcheur traverse des cuvettes grises où ne poussent que des lichens. Il y sera sans doute pris à parti par **les Nestors** : des perroquets de montagne, curieux et espiègles, qui adorent démolir les objets étranges. Ces volatiles verts, à la face rouge et aux rémiges bleues, nichent et dorment là pour échapper aux prédateurs des collines. Ils sont très gentils et on peut les apprivoiser, mais leur naturel espiègle en fait des compagnons assez coûteux.

Les collines

Chaque fleuve et rivière quitte enfin la Muraille par une grotte. Dès lors, son cours passera par mille méandres, car les collines tendres ont été usées par l'eau et le fond des vallées n'offre guère plus de rapides et de cascades, sauf aux rares endroits où une couche d'obsidienne noire affleure et oblige le fleuve à s'éclater en filets verticaux aux bords tranchants de la pierre. On appelle ces endroits **les saignées**, car il est facile d'y voir le sang des fleuves coulant d'une blessure ouverte.

Les premiers kilomètres sont âpres et secs. La proximité des volcans imprègne encore l'atmosphère, de sorte que le soleil y paraît bien plus cuisant qu'il ne l'est en réalité. Les quelques bergers qui vivent là sont vêtus de grandes djellabas et de chapeaux d'osier géants, afin de se protéger ; ils complètent cette tenue par des

sandales épaisses et une gourde de chèvre à leur flanc. C'est le pays des vautours, des renards et des chèvres de montagne.

La savane

À mesure qu'on approche de la côte orientale, l'influence tellurique s'estompe et des brises fraîches marquent le retour de la mer. Bien que sèches, elles ont aidé à adoucir le relief et les fleuves ont enfin pu s'épancher dans leurs propres sables dorés, patiemment arrachés aux collines. Ces dernières finissent par ne plus être que des talus, des tertres et des élévations estompées, seulement marquées par les bosquets d'acacias qui en jalonnent les crêtes.

C'est là le décor de la vie pour un grand nombre de Sablins ruraux : une **savane** tout en longueur, à l'abri des monts. Les herbes hautes qui tapissent le fond des creux, les baobabs qui brisent leur moutonnement, les villages au milieu de tout cela, voilà le vrai visage des Sables.

Chaque élément de ce paysage participe de la vie des hommes. L'herbe bien sûr, nourrit les troupeaux, et les fleuves, rivières et marigots les abreuvent. Mais les baobabs servent de repères géographiques, et les plus grands comme celui de bois-Brûlé, sont creusés de maisons ; en général, un baobab spécialement imposant devient l'arbre tutélaire d'un village. Les acacias eux, donnent des feuillages aux vertus insecticides et médicinales. Les saules, qui ombragent de nombreuses mares, sont eux aussi des simples qui traitent les fièvres et les migraines. Les termitières (souvent squattées par des familles de mangoustes et de suricates) révèlent l'eau souterraine là où les mares

manquent, et elles donnent de l'ombre en fin d'après-midi. Enfin, les rochers servent de marques aux terroirs des différents villages, et on les peint souvent de couleurs vives.

Ce pays est habité par des girafes et des zèbres, des hardes de gnous et de buffles, des éléphants, des hippopotames et des lions. Il y a peu de crocodiles loin des fleuves, car ils n'aiment pas l'eau boueuse.

Les **girafes** sont les vigies de la savane. Leurs longs cous leur permettent de tout remarquer et, n'ayant peur que des lions (et encore), elles viennent souvent voir par curiosité. Suivre des girafes qui détalent est donc un bon moyen de trouver un événement étrange.

Les **zèbres** sont bien entendu des chevaux en pyjama rayé, mais ceux de Pile peuvent être montés si on les adopte très jeunes (ce qui n'est pas le cas des zèbres gaïens, qui détestent qu'on leur touche les pattes). On voit assez souvent un enfant sablin sur son jeune ami zèbre. En vieillissant, le zèbre est généralement libéré, sauf quelques-uns, trop fragiles pour vivre seuls ; ils sont parfois envoyés à la ville où, dans des parcs paysagés, ils portent d'autres enfants contre un sable le quart d'heure. Plus tard encore, on les met à la retraite et ils gagnent le droit de ne plus approcher les hommes que s'ils le souhaitent.

Les **hippopotames** sont comme toujours d'énormes poussahs irascibles. Leur aspect rebondi est un leurre qui cache une force et des mâchoires vraiment redoutables. Bien qu'ils n'attaquent pas les hommes, ils peuvent renverser une barque en toute indifférence. Il en existe une variété naine très familière, dont les petits acceptent de jouer avec les enfants sablins.

Les **lions** sont parfaitement normaux mais il arrive qu'un vieux mâle, lorsqu'il perd sa harde, se prenne d'affection pour un homme ou pour un village. Il dort alors devant sa maison ou sous le baobab, se nourrissant des dons des habitants. On s'explique mal cet élan soudain qui a le bon côté de donner au village un gardien redouté.

Les **mangoustes** et les **suricates** sont deux espèces de petits carnassiers, largement insectivores et aussi omnivores pour les derniers. Ils vivent en familles de vingt individus dans des terriers, souvent creusés dans des termitières abandonnées. Les enfants de chaque village mettent un point d'honneur à visiter chaque famille de mangoustes ou de suricates au moins une fois par semaine avec des insectes à leur offrir ; les intéressés jouent alors avec les petits humains jusqu'au crépuscule, heureux de ne pas avoir à chasser pour la journée. Il est très fréquent qu'une maison rurale ou citadine adopte une mangouste pour tuer les serpents, et ce sont des familiers prisés des P'tites Sorcières.

Les **éléphants** sont aussi nobles, forts et intelligents que sur Terre. Certains, dans les forêts, sont issus d'une longue domestication et peuvent être dressés. Les autres sont sauvages et il faut se méfier de leurs colères subites.

Du côté du ciel, la faune comprend des aigles, des vautours, des cigognes (blanches ou noires), des hérons, des ibis, des becs-en-sabot (sortes de cigognes au bec énorme) et des guépriers (superbes oiseaux jaunes et noirs).

L'oiseau le plus remarquable est pourtant le **P'tit Maçon**, de la famille des diamants, qui construit dans les arbres des nids énormes en forme de meule de foin : un nid peut contenir

jusqu'à deux cents couples, avec chacun sa petite chambre aménagée dans le foin. De plus, il chante fort bien et les villages qui ont la chance d'en avoir à proximité organisent des concerts de maçons : les habitants, déguisés de diverses manières, vont danser sous l'arbre, et les oiseaux effarouchés se mettent alors à chanter en retour. On n'en abuse bien sûr pas car les maçons risqueraient de partir.

La forêt orientale

Après de nombreux méandres, les fleuves et rivières parviennent enfin dans une vaste plaine tout en longueur, où les collines s'enfoncent jusqu'à disparaître. Ici, le sol gorgé d'eau crée les conditions nécessaires à une **forêt tropicale**. Cette forêt, qui forme une sorte de croissant à l'intérieur de celui, plus grand, dessiné par la baie de Grande-Terre, est la grande richesse de l'île. On y exploite le bois, les fruits, le latex et divers autres produits.

Mais surtout, c'est le domaine des **Diplos**. Ces immenses bêtes reptiliennes sillonnent l'île en hardes de vingt individus, passant parfois d'une côte à l'autre par les pointes. Leurs pas font trembler le sol et il est heureux qu'ils soient assez éveillés pour éviter les maisons. Par contre, ils n'ont pas de scrupules à entrer dans les villes et villages, encombrant les rues et défonçant le macadam. Souvent l'un d'eux passe la tête par la fenêtre d'un bâtiment : il faut alors prendre son mal en patience et ranger tout le matériel de bureau, car les Diplos sont de grands curieux (on les surnomme *Diplo-Mate*) et ils adorent manger les papiers qu'on laisse traîner (on les surnomme aussi *Diplo-Docus*).

Malgré tout, les Sablins sont fiers de ces animaux et on leur a aménagé des itinéraires à travers Port-Ivoire, délimités par des fossés. Les Diplos, qui n'aiment pas négocier les accidents de terrain, restent ainsi entre eux et se contentent de tendre le cou vers ces étranges petites bêtes qui grouillent entre les maisons. Les enfants adorent leur caresser le museau à l'occasion.

La côte et les Caps des Tempêtes

Là où ce n'est pas la forêt qui recouvre le rivage, s'étendent des plages de sable et de gravier aussi loin que porte le regard. Des villages de pêcheurs s'y égrènent avec bonheur, riantes taches de couleur dans un décor de rochers blancs et de bosquets de palmiers.

Comme au pays des Voiles, les barques de pêche partent ici à l'aube et reviennent en fin de matinée. Les enfants restent au port à réparer les filets et à jouer dans l'eau. C'est d'ailleurs le pays préféré des dauphins, qui viennent jusqu'au pied des jetées visiter leurs jeunes amis.

De loin en loin, la côte rentre dans les terres et forme des **lagunes** d'à peine un mètre de profondeur, chaudes et très salées. On peut y marcher dans une eau à trente-cinq degrés, un véritable délice. De drôles de rochers rouges, bleus et verts y croissent lentement, poussant leurs têtes rondes hors de l'eau à marée basse : ce sont des **stromatolithes**, d'antiques formes de vie formées d'algues primitives. Certains Sablins font leur profession de couper une ou deux de ces colonies chaque année : ils en font ensuite des lamelles très fines et les polissent des mois durant. À la fin de ce processus, les coupes de rocher montrent des dessins compliqués et ravissants, qui iront orner les murs

des maisons citadines. Ces œuvres d'art ont la réputation de porter chance ; les plus petites rondelles sont d'ailleurs montées en pendentifs et offertes aux enfants le jour où ils savent marcher.

Au nord et au sud de Grande-Terre, les **Caps des Tempêtes** ne sont pas aussi calmes. Les vents et les nuages après avoir couru le long des Montagnes du Rêve, y tourbillonnent en effet en de grands cercles constamment renouvelés. Ces formations peuvent à tout moment se muer en trombes voire en cyclones. Les pêcheurs de ces régions sont donc très entraînés à scruter le ciel et à profiter des vents. Cela en fait des pilotes recherchés pour les navires qui relient les Sables aux autres archipels. Certains deviennent même pilotes d'avions et montent tutoyer les nuages sur leur territoire. D'après eux, chaque homme a sur Pile un nuage qui est son frère : il s'est formé le jour de sa naissance et disparaîtra à sa mort, si ce n'est pas lui qui le tue dans une tempête.

De nombreux navires ont coulé au large des Caps. Par beau temps, on peut parfois entrevoir leurs mâts dans l'eau claire. C'est une destination prisée des plongeurs qui descendent visiter les mérous, les pieuvres et les poissons colorés dans leurs demeures de métal et de bois. Beaucoup espèrent trouver un antique galion et y repêcher un trésor !

De nos jours, les îles des Opales abritent des balises et des phares pour guider les bateaux. On y trouve aussi des postes de secours où des canots rapides attendent le jour où ils devront sauver des marins.

C'est aussi le pays des **Tertres des Fées**, ces grandes collines où dansent les esprits. Les Sorcières des Caps des Tempêtes savent lire les

feux qui s'y allument alors, et elles en déduisent ce qu'il faut faire ou pas dans la lune qui suit.

Bien entendu, les Griots de ces endroits sont experts dans l'art de conter des histoires de navigateurs, de pêches miraculeuses et de fées dansantes. Un bon festival inclut toujours l'un d'eux, venu de loin pour rappeler comment est la vit là où les Sables rencontrent l'océan.

Les P'tites Sorcières

L'ordre des Sorcières sablines est ancien et respecté. Comme partout ailleurs sur Pile, les femmes aident à la vie de tous les jours et réparent les grands désastres. On les consulte souvent pour régler des litiges, lorsque les anciens du village ou les juges citadins ne parviennent pas à trancher.

Les Sorcières sablines reconnaissent bien sûr l'autorité des plus anciennes, qui se réunissent chaque mois. En cas d'urgence, la plus accessible est généralement la doyenne de l'école de Port-Ivoire.

Les P'tits Griots

Les Sorcières sablines vivent souvent avec leur famille et comme elles adorent leurs frères et réciproquement, il est normal que des secrets soient dits en toute innocence. Pour encadrer ceux des garçons qui ont ainsi appris des choses pas ordinaires, on a créé **l'Ordre des Griots**.

Un P'tit Griot ou même un Griot ne peut pas faire même le dixième de ce qu'une P'tite Sorcière peut réaliser en matière de magie. Mais ils compensent avec un esprit curieux de tout. Là où une Sorcière va fabriquer une potion et passer à autre chose (c'est une caricature, elles le font rarement), un Griot va chercher la moindre miette

de renseignements et s'atteler au problème jusqu'à ce que ses efforts donnent une solution applicable partout dans l'Archipel. Une démarche scientifique empirique, appliquée avec constance et soin par des générations de Griots.

De ce fait, les Griots sont le réceptacle du savoir non magique des Sables. Ils étudient les légendes pour devenir conteurs, l'Histoire pour devenir archivistes, la littérature pour devenir écrivains et critiques, le journalisme pour devenir reporters, la psychologie pour devenir conseillers familiaux, et cent autres domaines de connaissances pour en faire bénéficier leurs compatriotes. Tout cela avec le fonds de magie et d'astuce qui en fait véritablement les frères cadets des Sorcières.

Si un joueur souhaite interpréter un P'tit Griot, il crée normalement son personnage, mais il n'a pas accès aux compétences de sorcellerie comme une P'tite sorcière. Par contre, il peut choisir 2 compétences générales supplémentaires au niveau 7 (chevronné) pour appuyer son érudition.

Les fétiches

En plus de leurs nombreuses potions, les Sorcières sablines maîtrisent l'art de la création d'objets enchantés. Ces objets ne sont pas de simples gadgets : chacun a sa personnalité et ne se prive pas de le faire savoir.

Il s'agit d'une nouvelle compétence de sorcellerie dénommée « Fétiches ». Le niveau à atteindre est donné pour chacun des fétiches en question.

Action d'éclat en Fétiches : il est vraiment très efficace et le Meneur de jeu est invité à chaque fois à en tenir compte.

Catastrophe en Fétiches : l'objet se brise et les Esprits sont vexés. Il n'y aura pas moyen de les charmer, même avec un cadeau, pendant un petit temps.

Les **fétiches protecteurs (niveau 6)** sont les plus courants. Fixes, sous forme de décorations dans une maison, ou portables, sous forme de colliers et bracelets, ils ont pour mission de prévenir tout dommage fait à leur propriétaire. Hélas, seul ce dernier peut les fabriquer ; par défaut, il faut recourir à des formules très difficiles et très longues à réaliser (**niveau 10**), de sorte qu'on ne dispose que rarement de fétiches « génériques » et que ceux qu'on a se gardent avec soin au sein des familles. Ce sont en général les enfants qui en profitent, bien entendu, mais cela implique une grande responsabilité : un fétiche perdu doit absolument être retrouvé.

Les **fétiches scrutateurs (niveau 6)** sont une autre catégorie commune. Ces statuette aux gros yeux enregistrent tout ce qui se passe dans leur champ de vision et même derrière eux. Ils ne sont pas très malins, sauf pour les mieux réussis, et il est possible de les duper avec des déguisements basiques.

Les **fétiches locomoteurs (niveaux 5 à 7)** revêtent une grande variété de formes. Il y a bien sûr le classique balai, que les Sorcières sablines ne dédaignent pas. Mais sinon, le choix est vaste : il y a par exemple des animaux de bois miniatures, qui grandissent sur ordre à la nuit et portent leur maître jusqu'à l'aube. Des paniers qui s'envolent avec leur passager. Des jarres qui, refermées, vous envoient dans n'importe quelle autre jarre vide de l'archipel. Des pirogues autonomes ou même volantes. Des ailes de plumes qui permettent vraiment de voler. Sans parler du chic absolu, la chaise à porteurs reposant sur les épaules de quatre solides statues de bois. *La compétence de Ballottage est nécessaire pour les diriger et les contrôler.*

Plus rares, les **fétiches messagers (niveau 8)** sont aptes à délivrer un message oral ou à porter de petits objets. Ce sont souvent des statues humaines ou d'oiseaux.

Certaines Sorcières expérimentées savent enfin fabriquer des **fétiches guerriers (niveau 9 ou 10)**. Ces terribles créations sont employées pour chasser les fauves et les crocodiles. Ce sont des statues armées de lances, ou des lions rugissants, ou des oiseaux lance-flammes. Il est bien entendu que nulle ne doit en faire usage contre des humains, sous peine d'un exil définitif.

Les esprits

La magie naturelle de Pile s'exprime au pays des Sables par une grande variété d'esprits invisibles qui observent les hommes et les affectent parfois. C'est en charmant ces esprits que les Sorcières créent des fétiches, mais une façon moins brutale de procéder consiste à simplement leur faire des cadeaux.

Charmer un esprit demande un jet réussi en Fétiches. Par contre, et à la seule discrétion du Meneur de jeu, un cadeau peut dispenser de ce jet.

Les pouvoirs d'un esprit sont imprévisibles. Certains refusent de devenir fétiches, d'autres exigent un cadeau en plus du jet.

Les fées

L'archipel des Sables est habité par de nombreux êtres étranges, prétextes à de nombreuses légendes et contes de veillées.

Les montagnes sont le domaine des **Dos d'Argent**. Ces énormes gorilles au poil argenté sont censés être les plus vieux et les plus sages de l'espèce. Après une vie passée à guider leurs troupes, ils montent dans les brumes et se

baignent dans les sources chaudes des volcans. Une vigueur nouvelle les habite alors et ils peuvent vivre des siècles ; de plus, ils acquièrent le don de parole. Lorsqu'un Homme les trouve, ils le soumettent à des épreuves de vaillance et d'intelligence avant de l'admettre dans leur château, une haute tour volcanique où, dit-on, coule la plus pure des sources.

Plus bas, outre les **Diab'rouges**, ces monstres de lave dont il a déjà été question, la Muraille Cendrée est infestée de **mange-cailloux**. Ces gnomes au corps gris se nourrissent de pierre ponce. Mais lorsqu'ils repèrent quelqu'un qui porte du métal, du verre ou toute autre substance minérale, ils le suivent et tentent de lui voler ses possessions pour les manger. Il est difficile de les voir et de les attraper, mais si on les empoigne par la peau du cou, ils sont alors forcés d'obéir au premier ordre qu'on leur donne.

La savane abrite les **hommes-lions**, les **hommes-hyènes** et les **hommes-léopards**. La légende veut que ce soient d'antiques tribus vaincues, qui auraient choisi de se réfugier dans le monde des animaux afin de rester pures. Leur attitude s'est depuis adoucie et il arrive que l'un d'eux vienne chercher un conjoint chez les villageois : il peut alors l'emmener dans son monde, rester au village et vivre normalement, ou alterner les deux possibilités, mais en secret.

Les hommes-lions sont des guerriers admirables et des sages ; sans doute faut-il y voir l'origine des lions villageois, qui seraient leurs amis ou leurs frères. Les Griots cherchent constamment à découvrir leurs noms. Ceux qui y parviennent ont un grand prestige.

Les hommes-hyènes sont des farceurs et des voleurs, que les lions se sentent forcés de corriger chaque fois qu'ils les croisent ; **les femmes-hyènes** elles, sont au contraire particulièrement fortes et intelligentes, presque autant que les lions, mais vicieuses et cruelles, et elles s'opposent à eux en des guerres nocturnes.

Enfin **les hommes-léopards** sont les seuls à ne pas se mêler aux humains, sauf quand ils veulent les punir pour des méfaits plus ou moins réels. L'homme ou la femme-léopard exerce alors sa propre justice qui peut être aussi bien rapide et sanglante, que longue et terriblement raffinée, par exemple lorsqu'il épouse le fautif et lui donne des enfants avant de les lui enlever sans préavis. Les vendettas des hommes-léopards sont une des pires calamités des Sables, et les Sorcières doivent souvent les démasquer et les forcer à renoncer à leur vengeance.

Dans la savane vivent aussi les **hommes-taupes**. Comme les rats-taupes, ils ont de grands yeux rouges, une peau pâle et plissée comme celle d'un bébé, et vivent sous terre, sous les termitières et les fourmillières et n'en sortent qu'à la nuit. Ils font tous moins d'un mètre de haut, ce sont les lutins de la savane, ni malicieux ni naïfs. Ils acceptent de parler aux hommes qui savent les trouver, et peuvent faire de grandes choses pour leurs amis. Mais si on les trompe, ils iront saper la maison de l'homme et enverront leurs amis les insectes manger sa nourriture.

La jungle qui ceinture l'île est arpentée par la **Marabunta**. Ce terrible esprit fourmi mène une vaste colonne de soldates myrmécéennes implacables et voraces. Lorsqu'elle arrive dans une région, les hommes se portent au-devant

d'elle et la précèdent pour enlever tout ce qui peut être sauvé, les plantes rares, les animaux, les maisons, les objets manufacturés. En cette occasion les Sorcières font usage de la potion de Marche-Bois, qui permet aux arbres de sortir leurs racines de terre et de se déplacer de quelques kilomètres. On replante ensuite la forêt à son emplacement originel, chaque arbre retrouvant son trou sans trop de mal. Une autre solution pour les maisons, est d'asperger de vinaigre tout ce qui touche le sol.

Dans les îles vivent les **Ondines**. Ces êtres marins, équivalents à des sirènes, ont pour forme naturelle une masse d'eau à l'allure féminine. Elles montent souvent sur la plage pour danser ; on peut alors les approcher et, si l'on sait leur parler (elles sont très farouches), partager leurs jeux. L'ondine sera alors charmée au point de pousser quelques poissons de plus vers les filets des pêcheurs le lendemain, mais pas plus longtemps car elles ont la mémoire courte.

À chaque pointe de Grande-Terre s'élève une colline qu'on appelle le **tertre des Danseuses**. Le tertre des Danseuses du nord sert à chaque pleine lune ; celui du sud, à chaque nouvelle lune. Ces nuits-là, les fées prennent l'apparence de jeunes femmes et viennent danser loin des hommes sur ces collines. Elles fuient si un mâle approche ; mais les femmes peuvent tenter de se glisser parmi elles, et de les amener à accomplir l'un ou l'autre fait de magie en leur faveur. Il faut bien peser ses mots cependant, car les fées usent d'une magie à double tranchant et sont promptes à se tromper sur le sens des mots. Et s'il peut paraître plus facile de s'immiscer durant la nouvelle lune, en

revanche la magie des fées devient encore plus sinistre à cette période.

Port-Ivoire

Port-Ivoire est la capitale de Grande-terre et des Sables. Elle a eu une histoire tourmentée, que l'on a pourtant du mal à imaginer aujourd'hui, face à cette métropole bien agencée et harmonieuse.

Il y a cinq cents ans de cela, un roi de l'archipel des Turquoises décida de se créer un empire commercial. Bientôt les navires des Turquoises vinrent croiser au large du Cap des Tempêtes. Descendant la côte, ils arrivèrent à une grande lagune – aujourd'hui le port – où un chef local vint les accueillir en grande pompe. Il leur offrit de grandes richesses, or, fruits, tissus et animaux, en cadeau de bienvenue, ce qui était une erreur.

Voyant qu'ils avaient de bonnes épées, des cuirasses et des canons, les explorateurs décidèrent en effet non plus de commercer, mais de se servir eux-mêmes. Le lendemain le chef était leur prisonnier et c'est son frère, trop heureux de sa promotion, qui prit le commandement de la tribu, avec pour objectif de profiter de la campagne de pillage des étrangers.

La guerre fut âpre dans les forêts et les mangroves. Finalement, des enfants eurent l'idée d'aller chercher les Diplos que le bruit avait fait fuir. Les envahisseurs, qui n'en avaient jamais vu, se trouvèrent soudain sur le chemin des monstres que les enfants avaient jetés sur leur campement en pleine nuit !

La suite fut une déroute totale. Croyant avoir affaire à des dragons invulnérables (et de

fait, seuls des canons auraient pu les blesser), les étrangers s'enfuirent, se perdirent dans les mangroves et furent tous capturés. On les amena ensuite devant le chef de guerre élu par les Sablins, entouré des enfants héroïques.

Pierre Toumaniré, le chef de guerre, voulut d'abord les tuer, mais les enfants le firent changer d'avis. En effet, en abordant les navires encore à l'ancre, ils y avaient trouvé deux enfants des Turquoises, des mousses qui n'avaient jamais voulu de mal à personne. L'échange avait été immédiat et les enfants firent comprendre aux adultes qu'il ne servait à rien de se haïr quand on pouvait si facilement démarrer une amitié.

Toumaniré dut se rendre à la sagesse des enfants et libéra les étrangers après un marché spécial : en échange d'une part des richesses de chaque tribu (ce qui était pure bonté de sa part), ils laisseraient leurs armes et armures là où ils avaient abordé. Puis ils repartiraient en paix et pourraient revenir commercer chaque fois qu'ils le souhaiteraient, mais toujours sans armes.

Sur les Sables cependant, le marché ne fit pas que des heureux. À présent que les tribus avaient de quoi repousser les étrangers, la question se posait de la gestion de l'arsenal. Comment allait-on répartir les épées et les canons ? Qui saurait empêcher la poudre de se mouiller, le fer de rouiller ? Et surtout, les gardiens n'allaient-ils pas s'en servir contre les autres tribus ?

Ce furent à nouveau les enfants qui apportèrent la solution. Ils firent valoir que nulle part sur la côte, on ne trouvait aussi bon mouillage que dans la lagune ; les armes devaient donc y rester, et n'en sortir que si les

étrangers revenaient pour se battre. De plus, comme chaque tribu avait payé pour les avoir, elles leur appartiendraient en indivision et chacune donnerait un guerrier pour s'en occuper. Enfin, la lagune ne serait plus à personne, mais à toutes les tribus en même temps, et nul ne pourrait y frapper un autre Sablin.

On applaudit à cette idée et bientôt un fort de terre durcie au feu s'éleva au-dessus des eaux vertes. C'était un ingénieux pentagone de pierres non taillées, enchâssées dans une gangue d'argile cuite pour devenir dure comme du béton, selon une technique connue des villages des hautes terres. De surcroît, les tribus de la côte avaient donné des os de Diplos et des troncs énormes pour armer les murs. Pour les tester, on tira un coup de canon contre ces derniers et il ne fit qu'un trou de dix centimètres de profondeur.

Le fort ne servit jamais car les habitants des Turquoises ne revinrent qu'en paix. Ils furent suivis de navires d'autres îles et très vite la lagune accueillit les maisons d'un nouveau genre de Sablins, les marchands.

L'arrivée d'un commerce d'ampleur bouleversa la vie des Sables. Les tribus eurent beaucoup de mal à réglementer cette activité et les disputes surgirent inévitablement. On crut un moment que la guerre allait éclater et que les armes du fort serviraient bientôt.

C'est alors que les enfants aux Diplos intervinrent à nouveau. Ils avaient grandi, mais gardé leur sagesse et leur ingéniosité ; beaucoup étaient Griots ou Sorcières. Ils se réunirent dans la maison de l'un d'eux et parlèrent, puis chacun repartit vers son pays et alla voir les anciens. Les

disputes, dirent-ils aux conseils, venaient de ce que les tribus ne se parlaient pas ; il fallait qu'elles se concertent pour que le commerce marche mieux et que chacun en profite. Le meilleur endroit pour cela était la lagune, où aucun guerrier ne pouvait entrer sauf ceux du fort, et où tous les marchands étaient réunis quand ils ne couraient pas les routes.

Encore une fois personne ne put réfuter cette suggestion et un Conseil du commerce fut fondé dans la ville naissante.

Le temps passa et l'usage s'imposa de la nommer Port-Ivoire. Les marchands étrangers venaient toujours et s'installaient parfois. Ils amenaient avec eux des artisans, des artistes et des soldats qui travaillèrent pour les Sablins et firent vivre la ville de plus belle. Des comités de quartier se créèrent qui finirent par élire un maire et une administration.

Pour finir, Port-Ivoire devient si grand et si complexe que plus personne n'y comprenait rien. Il y avait le fort, avec ses gardes qui faisaient la police ; le Conseil, qui avait ses inspecteurs et ses douaniers ; le maire, qui s'était entouré de fonctionnaires. Tout ce monde se marchait sur les pieds et se disputait de nouveau pour des histoires de compétence et d'impôts.

Les enfants aux Diplos parlèrent alors une dernière fois. Ils avaient encore grandi, ils avaient eux-mêmes des enfants et des petits-enfants, mais ils avaient gardé le contact entre eux et plusieurs habitaient à Port-Ivoire.

« Nous sommes face à un choix, dirent-ils. Si Port-Ivoire continue dans cette voie, il y aura à nouveau la guerre. La guerre est terrible en soi, mais celle-ci va aussi nous priver des grains et

des médicaments des autres archipels. Les enfants seront malades et les mères pleureront de faim. Les esprits seront choqués et ils n'écouteront plus les Sorcières. Les Griots n'auront plus que des histoires tristes à raconter. Et les Sables tomberont plus bas que jamais, car après cela il faudra des siècles avant que la confiance en revienne entre les tribus. »

Les Sablins écoutaient en silence, ils avaient déjà deviné ce qui allait suivre.

« Les tribus ne doivent pas disparaître, poursuivirent les orateurs, car sans elles un homme n'a plus de famille et les esprits n'ont plus d'amis. Mais elles ne peuvent plus tout décider. »

« Tu parles comme les étrangers, dirent certains. Nous vivons avec les tribus depuis toujours, et toi tu voudrais les détruire pour nous enlever notre liberté. »

« Les étrangers n'ont pas de tribus et ils sont libres quand même. De plus, les tribus ont déjà commencé à s'effacer. Elles ont à Port-Ivoire une armée qui est plus forte que la plus forte d'entre elles. Le Conseil du Commerce décide de presque tout pour elles. Et les Sorcières aussi se réunissent à Port-Ivoire plutôt que dans leurs tribus. Je le répète, nous n'allons pas abolir les tribus, seulement nous allons créer une tribu de tous les Sablins, un seul pays pour tous, afin que nous soyons libres pour toujours et que la paix ne reparte jamais. »

Il y eut encore de longues palabres et pas mal de compromis, mais finalement chaque tribu accepta de devenir une pièce du nouveau pays des Sables et on élit un président qui, bien entendu, s'installa à Port-Ivoire. C'était il y a quatre cent cinquante ans et la ville a grossi

depuis, tandis que les Sables s'installaient dans leur nouvelle vie.

Malgré son nom, on ne voit presque rien de Port-Ivoire depuis la mer. Il y a pourtant bien un port, il est même vaste et bien aménagé, car de nombreux bateaux y viennent pour charger les produits des Sables (fruits, bois, électronique et médicaments sortis des usines des faubourgs) et y amener ceux des autres archipels. On y voit même souvent des hydravions venus des Turquoises, qui se font fort d'amener sur les tables de leur archipel des mangues et des ananas cueillis le matin même près de Port-Ivoire. Ce commerce de luxe est une cible favorite des pirates de l'air des Turquoises, et il fait rêver bien des enfants sablins.

Le port de Port-Ivoire est aménagé dans la fameuse lagune où les premiers navires avaient accosté. Il faut régulièrement le draguer pour le désensabler, mais ce n'est guère contraignant car le produit de ces opérations sert à bâtir en ville. On exporte même le meilleur sable pour les aquariums exotiques, même si celui de la côte opposée est bien plus fin et doux.

Autour de la lagune s'étendent les quais. C'est un ensemble de longs hangars de tôle couverts de palmes pour que la chaleur n'altère pas les marchandises. Plusieurs couples de grues, de hérons et de marabouts nichent sur les toits. Les allées entre les hangars sont toujours bien dégagées pour laisser passer les camions et les chariots qui amènent les produits au port et du port aux navires. La capitainerie est un grand immeuble aux murs blancs de chaux, qui domine tout le paysage du haut de ses trois étages. Une tour blanche aussi s'élève non loin, du haut de

laquelle un phare et des vigies aident les navires à s'orienter vers les entrées de la lagune.

De part et d'autre du port s'étend un réseau complexe de bayous nés du delta des fleuves. Ce sont de petits coins de paradis où des plagettes bien cachées, agrémentées de nombreuses baraques à frites, glaces et boissons, accueillent les familles, les amoureux et les enfants. On s'y amuse des après-midis entiers en nageant et en plongeant tout autour des îlots et, parfois, des pattes des Diplos qui viennent souvent manger là. La police patrouille en jet-ski le long des canaux pour empêcher la pollution, les pickpockets et les quelques rares crocodiles de l'endroit de gâcher les loisirs des Sablins. De temps en temps hélas, une vague de moustiques vient gâcher les lieux ; il faut alors rentrer chez soi et attendre que ça se passe.

Derrière cette mangrove commence la ville. C'est un vaste quadrillage de rues larges et bien tracées, les unes goudronnées, les autres en terre battue. Les maisons sont des bungalows et n'ont que rarement des étages ; les couleurs vives des rideaux et des tentures tranchent sur les murs de bois peints en blanc ou en bleu. Chaque maison ou presque a un jardinet qui l'entoure et la sépare de ses voisines ; certains quartiers anciens sont cependant constitués d'immeubles bas à la manière des Sourires, souvenir des maisons des étrangers.

Le plus frappant pour le touriste, c'est que les quartiers sont eux-mêmes séparés par des grillages et des fossés qui délimitent ainsi des couloirs de cinquante mètres de large. Les rues se poursuivent entre les quartiers, mais des grilles viennent boucher les accès si nécessaire.

Ce n'est pas par méfiance que les Sablins s'enferment ainsi : c'est simplement parce que l'on ne veut pas empêcher les Diplos de passer sur ces terres, et on les laisse donc errer librement entre les pâtés de maisons tant qu'ils ne viennent pas piétiner les bungalows. Ce souci de nature se retrouve partout : les jardins sont des mini-forêts, les oiseaux chantent partout et aucun animal n'est attaché.

De loin en loin, le terrain monte et sur ces collines sont bâties des tours. C'est là que les Sablins travaillent quand ils ne sont pas à leur propre compte.

Le rez-de-chaussée et les premiers étages de chaque immeuble sont aménagés en galeries marchandes animées et bien achalandées. Certaines tours accueillent aussi à ces étages des commissariats de police, des cabinets médicaux et d'autres services importants.

Quand on monte, on entre ensuite dans les bureaux des administrations et des compagnies commerciales. Difficile de s'y croire aux Sables : l'air est ici climatisé et la décoration très sobre, presque impersonnelle. Des milliers de gens y travaillent pour faire tourner le commerce, les banques et l'État. Hélas, ces gens qui croient faire le bonheur des autres ne rient eux-mêmes pas bien souvent. Certains même, qui n'ont pas pris la peine de s'acheter une maison et logent donc dans les tours, sont sinistres à en pleurer.

Au sommet des tours, les derniers étages sont occupés par des gens riches qui voient ainsi toute la ville, le pays et la mer. Cette vue splendide ne suffit pas à leurs enfants qui s'ennuient souvent beaucoup.

Une seule colline n'est pas couverte de tours, c'est l'École de Magie et le Collège des Griots. En effet Port-Ivoire ne manque pas de magiciennes en herbe et il faut bien un endroit où tout ce monde pourra étudier en paix. La colline est donc ceinte de bungalows réservés aux enseignants et aux élèves internes ; plus haut, les arbres cachent à moitié une trentaine de grandes cases de bois dont le toit est sculpté en forme d'animal tutélaire (lion, hippopotame, cigogne, etc.). Ce sont les salles de classe où les P'tites Sorcières sablines apprennent la magie, tandis que les P'tits Griots, leurs frères, passent leurs journées à écouter et répéter les histoires millénaires de l'archipel, puis à apprendre l'écriture et les sciences humaines. Un double conseil des anciennes et des anciens gère l'école, mais les Sorcières ont toujours le dernier mot face à leurs frères.

Quand on sort de la ville, on traverse d'abord une ceinture où les maisons sont remplacées par des bâtiments fort différents. Ces ensembles bâtis de plain-pied ou à un seul étage, entièrement vitrés, sont des laboratoires de cosmétique, d'agronomie ou de pharmaceutique. On y exploite les propriétés des plantes de la forêt des Sables pour produire des huiles, des médicaments, des produits de beauté et des herbicides écologiques. C'est là aussi que l'on trouve les usines où les Sablins fabriquent leurs voitures, leurs mobylettes et leurs engins de chantier, et des studios de cinéma très actifs.

Après, Port-Ivoire achève de se fondre dans la nature au rythme des plantations et des champs. C'est le seul endroit où les Diplos n'ont pas droit de cité car ils dévoreraient toute la récolte. On a donc planté de loin en loin des haut-

parleurs qui diffusent un son très ténu qu'ils n'aiment pas du tout, et qui les renvoie vers des parties moins sensibles de la ville.

Bois-Brûlé (un village typique)

Ce village tient son nom d'un arbre calciné sur une petite éminence. Cet immense baobab est creusé de pièces qui forment la maison de Madame Racine.

Le village lui-même est installé dans un large méandre du fleuve Toubiri, et compte sept cents habitants. C'est un marché animé, on y vient trois fois par semaine (mardi, jeudi et dimanche) pour échanger, discuter et s'amuser. Les maisons sont de vastes cases rectangulaires disposées en cours, elles-mêmes réunies en quartiers à peu près carrés. Chaque cour est habitée par plusieurs familles parentes. Presque tout le monde a un jardin le long du fleuve, de sorte que les champs des villages successifs se rejoignent presque. Il y a une école, un dispensaire (l'hôpital est à Port-Ivoire, il faut prendre le chemin de fer), un stade et un gymnase.

On va à vélo ou en mobylette, souvent attelées de petites remorques pour les enfants et les petits chargements. Le train qui dessert la vallée, le delta et la côte passe de l'autre côté du fleuve ; de nombreuses embarcations de toutes tailles vont et viennent sur le fleuve, jusqu'à la mer et au-delà.

Madame Racine

Madame Racine est la Sorcière résidente de Bois-Brûlé. Sa demeure est creusée dans le baobab géant. On y entre par une porte entre deux racines, puis un escalier en spirale mène aux deux pièces qu'elle habite : en bas le lieu de travail et salon, en haut sa chambre et lieu de divination. Encore plus haut, une plate-forme couverte entre les branches sert de terrasse les jours les moins chauds.

L'intérieur de l'arbre est poli, çà et là sculpté de masques et de scènes champêtres : c'est la marque de la reconnaissance de nombreux artisans du village, qui ont décoré sa maison pour la remercier de l'un ou l'autre bienfait. Dans la première pièce, on trouve aussi un nombre impressionnant de jouets et d'objets divers, tous très décorés, qui ont été fabriqués par des enfants guéris par elle. Les femmes, enfin, payent Madame Racine en lui offrant des habits de reine et des plats succulents, qu'elle les invite d'ailleurs à partager.

Madame Racine n'est pas du tout noueuse et ridée comme son nom pourrait le laisser croire. C'est une grande dame fine et gracieuse, aux cheveux ramenés en un chignon soigné. Elle se maquille très peu et porte pour tous bijoux, deux bracelets et deux boucles d'oreille (par contre, elle en change chaque jour).

L'archipel des Ossements

Ou l'envers des Sables

Avant-propos

L'archipel des Ossements ici décrit est plutôt primitif et violent. Il ne faut pas y voir ma vision de Face tout entier, mais simplement une volonté de créer un endroit qui ait un parfum de début du monde, d'aube des temps, un lieu où la passion prime sur la réflexion et où l'on puisse laisser libre cours à ses envies au lieu de se demander « suis-je assez gentil ? ».

Si vous lisez les contes africains, vous vous rendrez compte qu'ils sont bien souvent violents. Comme partout, d'ailleurs ; en effet les contes servaient au départ à expliquer la cruauté et la méchanceté de notre univers. La civilisation occidentale l'a simplement oublié au fur et à mesure que nous construisions une bulle de sécurité pour nos enfants, bulle dans laquelle seuls des récits édulcorés comme ceux de Disney étaient autorisés, au détriment de la sauvagerie primordiale des Frères Grimm. De surcroît, en Afrique, les origines sont souvent imparfaites, et il faut un peu de violence pour faire naître l'univers.

Pour rendre une ambiance de mystère, de magie et de danger, j'ai donc choisi une vision de l'Afrique qui ressemble plus à celle du *Monde Perdu* de Doyle, de Tarzan, de Rahan le fils des âges farouches, de Tounga le Ghmour et de Yoko Tsuno (*Le Matin du Monde*), qu'à Kirikou (qui a lui, sa place sur Pile). Pour Port-Ebène, lisez la BD *Dayak* de Philippe Adamov (Glénat 1993).

Ceci dit, passons à notre sujet.

Vous ne trouvez pas ça trop propre, ce pays des Sables bien dessiné, avec sa Grande-Terre en forme de croissant, ses Saphires et ses Opales bien égrenés ? Ses volcans qui ne gênent personne ? Ses dinos gentils et inoffensifs ? Ça vous paraît trop net pour être honnête, avouez ?

Vous avez raison, les Sables sont une des faces du miroir. La « bonne » face, celle qui a eu droit au meilleur de la Création. Il y a une autre face... Face.

Descendons à présent sous les Sables, pour quitter peu à peu le domaine de Pile. À l'aplomb des volcans et des collines s'étend un gigantesque squelette, la carcasse d'un monstre de légende dont chaque osselet pourrait écraser Port-Ivoire. Ses vertèbres sont les montagnes, ses côtes sont les collines, sa tête et sa queue forment les deux Tertres des Danseuses, et la fournaise encore chaude de son cœur active le feu des volcans.

D'où sort ce dragon cosmique ? À-t-il jamais pu naître sur le Pièce-Monde, y est-il tombé dans son agonie ? Quel âge pouvait-il bien avoir pour qu'il ait atteint de telles proportions ? Comment a-t-il pu s'enfoncer si profond dans le Pièce-Monde ? Autant de questions sans réponses...

Sauf peut-être pour les sages de l'Autre Côté.

Un éclair fendit les ténèbres et révéla les visages ruisselants des guerriers. Kikonbo les trouva effrayants dans cette lumière, mais c'était ses aînés et il se sentait rassuré de les avoir là. Il avait peur de ce qui l'attendait, mais ce jour-là il marchait avec les hommes et il comptait bien mériter leur confiance.

Il avait aussi une raison personnelle d'être là : il devait venger l'un de ses proches, emporté dans la nuit par des mâchoires terrifiantes. Le monstre avait fondu sur le village sans avertissement, écrasé plusieurs cases, et disparu dans le noir avec les restes de plusieurs victimes surprises dans leur sommeil.

Hagiré, le chef de l'expédition, le fit appeler de proche en proche et Kikonbo se sentit poussé par les bras puissants, presque soulevé de terre, jusqu'à ce qu'il se retrouve accroupi auprès de Hagiré. La pluie coulait en ruisseaux sur la peau de gorille argentée du grand guerrier. Autour d'eux, les hommes se cachaient rapidement et silencieusement. Bien que plus de trente hommes vêtus de peaux noires peuplassent les ténèbres, on ne voyait aucun d'eux, à moins de savoir où regarder. Les guerriers du clan des Pics Gris connaissaient chaque buisson de leur territoire.

« Es-tu prêt ? » souffla Hagiré.

« Pour venger mon oncle, oui, » répondit Kikonbo.

« Tu es bien jeune, mais tu es le seul sorcier qui nous reste. Si nous échouons, le monstre nous détruira, nous, puis toi, puis le village. Tu le sais. »

« Je suis prêt. »

« Alors chante ta potion. Nous allons en avoir besoin. »

« Abritez-moi de la pluie. »

Sur un geste de Hagiré, quatre hommes formèrent une tente vivante de fourrure pour abriter Kikonbo. Minuscule sous les larges épaules, le petit Sorcier vida son sac et mélangea ses ingrédients. Puis il secoua les flacons et marmonna quelques mélopées. Pour finir, il vida tout dans un bol et huma profondément. L'odeur était âcre et forte. Exactement comme son oncle lui avait dit, des mois auparavant.

Satisfait, il fit un geste à Hagiré. Un à un, tous les hommes vinrent tremper leur lance dans le bol de Kikonbo et s'enfoncèrent dans les buissons. Kikonbo resta seul sous la pluie, au pied d'un tronc ; il n'osait se l'avouer, mais il grelottait de froid et de peur.

Longtemps, bien longtemps après, ils revinrent, tous sauf deux. Plusieurs de leurs lances étaient brisées, certains étaient couverts de bleus et de coups, et ils étaient recrus de fatigue.

« Ta potion a été efficace Kikonbo, » déclara Hagiré blessé au flanc. « Le tyrex, fou de douleur, s'est jeté du haut de l'à-pic avec nos deux frères. Ce soir nous célébrerons leur mémoire, mais nous fêterons aussi notre nouveau sorcier. Viens, nous rentrons au village ; allons réassurer les nôtres. »

Kikonbo ne répondit pas. Rayonnant de fierté du haut de ses quatorze ans, il emboîta le pas aux guerriers. Son oncle dormirait en paix.

Loin sous les Sables, les os du monstre émergent pour créer un pays de cauchemar. Bien que semblable en son essence à celui de Pile, l'archipel de Face est sinistre et hostile.

- **Grande-Terre** est ici appelée **La Grande Côte**. Les os qui forment les collines y sont apparents, et le sang du dragon continue de ruisseler vers la mer en ruisseaux de feu.
- **Les Opales**, ici nommées **les Osselets**, se réduisent à des chapelets de récifs au large des deux Caps des Tempêtes (qui ne changent pas de nom). Ces cailloux pelés abritent des pêcheurs et quelques naufrageurs.
- **Les Saphires** deviennent ici **le Long Souffle**, car elles sont nées de la dernière bouffée du monstre.

La technologie des Ossements est très primitive. On connaît certes le travail des métaux, mais il ne sert qu'à la magie et aux bijoux. Le fer et le bronze ne sont pas assez solides pour donner des outils viables. L'éclairage se fait à l'huile ou aux torches, les voyages à pied ou en pirogue.

Les Ossements n'ont pas non plus de gouvernement unifié. Les chefs de tribus se rencontrent à leur idée, le plus souvent avant ou après une guerre. Les Sorciers échangent un peu plus, mais seulement à l'intérieur de leurs écoles.

La Grande Côte et Port-Ebène

La Grande Côte est un mélange de volcans, de collines blafardes et de forêts sombres. Sous un ciel violet, perpétuellement nuageux, il y erre des monstres millénaires et des hommes farouches.

Port-Ebène, la capitale, est bâtie sur un cap rocheux qui domine les marais. C'est un bout de griffe ou de patte qui a été arraché au monstre et qui est venu se planter là.

Port-Ebène est coiffé d'une immense forteresse de pierre noire, taillée dans la corne plus tendre du cœur, qui recouvre l'entièreté du piton. Des salles sont aussi creusées dans la roche qui descendent jusqu'au niveau des eaux, où des pirogues barrées par des gondoliers experts vont et viennent dans la brume, au rythme des gaffes et des lanternes de proue.

La citadelle elle-même est percée d'innombrables meurtrières où luisent les lampes à huile qui l'éclairent, tandis que les tempêtes de Face illuminent ses murs et font claquer ses oriflammes. C'est le domaine de l'ordre des **Sorciers des Orages**, le collège de magie qui enseigne à contrôler les vents et les éclairs. On y maîtrise les esprits de la tornade et de la pluie, et il n'est pas rare de voir un sorcier prendre son envol dans une nuée de fétiches-oiseaux qui l'escortent et portent ses bagages dans leurs becs magiques.

Les niveaux inférieurs de la forteresse et le roc lui-même constituent la ville proprement dite. Le changement d'ambiance y est palpable : loin des éclairs et du tonnerre, les gens s'y détendent autant qu'ils peuvent. Les

appartements creusés dans le roc accueillent des nombreux enfants et de grandes salles troglodytes servent aux fêtes, au sport, aux marchés, aux classes des P'tits Sorciers qui n'ont pas encore été admis dans le Collège, et à mille autres usages. Partout les murs noirs sont peints de formes géométriques aux couleurs vives, grâce auxquelles chacun sait toujours s'orienter dans la cité. Les habitants de chaque secteur s'habillent, se maquillent et se tatouent à l'identique afin de mieux se reconnaître.

Les étages les plus bas sont ceux des artisans piroguiers et des guerriers. On y affûte en permanence les lances des guerriers et les compétences des hommes, tandis que les menuisiers réparent leurs embarcations.

L'endroit est sous l'autorité du Maître d'Armes, un puissant guerrier qui ne répond qu'aux Maîtres des Orages. Il a sous ses ordres plusieurs centaines de guerriers rompus au combat contre les monstres des marais.

Autour de Port-Ebène s'étendent en effet des marécages traîtres et pour tout dire, mortels. Outre les insectes, les sables mouvants et la pluie, ils abritent plusieurs variétés de crocodiles géants et surtout **les Tyrex**, une abominable espèce de reptile bipède à la peau épaisse et aux mâchoires terrifiantes. Lorsqu'on voit l'un d'eux jaillir des fourrés en agitant sa queue et ses bras atrophiés, on est sûr qu'il est déjà trop tard. Un Tyrex adulte mesure vingt mètres de long queue comprise, et il peut broyer la plus grande des pirogues comme un cure-dent.

Il faut pourtant bien traverser ces étendues hostiles pour atteindre d'un côté le rivage, de l'autre les collines. Le rivage n'est guère plus

hospitalier, mais les Maîtres des Orages y ont construit un chapelet de fortins où mouillent de grandes pirogues à double coque. On y embarque pour raller le reste de l'île et les îlots, et parfois les autres archipels.

Les collines

Les collines de la Grande Côte sont d'interminables crêtes d'obsidienne acérée. La pluie de Face bat leurs flancs avec obstination, engendrant des torrents qui envahissent perpétuellement les vallées.

Les fleuves de lave qui descendent des **Montagnes de la Nuit** refroidissent vite dans cette ambiance détrempée, mais pas avant d'avoir pu exhiler des nuages de brume impénétrable. Des êtres inconnus y rôdent derrière les volutes.

Les collines sont habitées par de fières tribus de guerriers indépendants. Dans chaque village, en fait des fortins construits à flanc de colline que l'on nomme les **Zimbabwe**, un couple composé d'un Sorcier et de sa compagne régit tout, de la défense à l'approvisionnement ; on les nomme **les gardiens**. Si les hommes sont de grands sorciers ou de grands guerriers, leurs compagnes sont aussi des amazones aguerries. Lorsque l'un des deux gardiens décède, le survivant reprend femme si c'est un homme ; si c'est une femme, elle a le choix de prendre un époux sur place ou d'aller chercher un Sorcier plus convenable n'importe où sur les Ossements.

Cette ambiance guerrière pourrait paraître invivable. Qu'on ne s'y trompe pas : **les Osseux**, les habitants des Ossements, sont tout à fait capables de rire et de s'amuser. La plupart des

villages sont en effet bâtis à l'entrée d'une combe isolée, abritée des vents et de la pluie par la configuration des parois. Là, dans ce petit coin de paix au milieu de la tourmente, les enfants et leurs parents peuvent passer de longs moments de détente à jouer, danser, écouter des histoires, travailler ou simplement dormir. On y aménage des bassins d'eau chaude, des huttes de jeux, des parcours de toboggans d'obsidienne polie, et mille autres recoins pour les amoureux et les vieillards qui souhaitent s'allonger.

Là où les collines s'espacent, s'étend une savane humide parcourue par des animaux plus sympathiques que les Tyrex : lions, éléphants, crocodiles, gnous et hippopotames, comme sur Pile. Les petits animaux sont cependant bien plus discrets, et les hommes-fauves y vivent en tribus nomades sans jamais s'abriter des éléments. Aller dans la plaine est une épreuve obligatoire pour tout jeune guerrier ou P'tit Sorcier : il y reste deux jours et revient avec la tête d'un animal qu'il a tué, et qui sera désormais son totem. Certains reviennent avec un animal vivant : c'est un signe de très bon augure, car sa vaillance sera utile à la tribu.

Les Sorciers des Zimbabwe suivent la **Voie des Os**, qui leur permet d'éveiller les multiples squelettes d'animaux qui dorment dans les profondeurs de leur pays. On pense que ces ossements sont les enfants de la puissance magique du monstre originel, qui aurait également pu accoucher du pays tout entier et de ses habitants.

Les Montagnes de la Nuit

Quand vous regardez *Le Seigneur des Anneaux*, vous aimez l'image des monts du Mordor ? Vous adorez ces masses noires vêtues de nuit et coiffées d'éclairs ? Alors vous aimerez les Montagnes de la Nuit.

Plus près du cœur encore chaud du monstre, les Montagnes de la Nuit sont un domaine de dangers immenses. Le sang de la bête y sourd encore du sol en des flaques sulfureuses. On ignore de quel liquide sont faites ces mares, et le secret de leur usage est bien gardé par les Sorciers de **l'Ordre des Volcans**. Ces sorciers savent utiliser le feu, physique et allégorique, pour carboniser leurs ennemis et pour insuffler la vaillance dans le cœur de leurs guerriers. Chaque Sorcier vit dans une tour à flanc de montagne, entouré de ses apprentis P'tits Sorciers, de sa famille proche et de quelques serviteurs. Les villages des gens du commun sont bâtis au fond des vallées et entourés de fossés, où les sources chaudes coulent sans menacer les maisons.

La forêt côtière : le Pays des Sylves

La plage qui, sur Pile, forme le pays des voiles Blanches, est ici laissée à l'abandon face à un océan creusé de vagues gigantesques. Il n'y a d'ailleurs pas de sable, seulement des blocs de pierre ponce et de basalte noir roulés par le ressac. Des crabes gigantesques courent dans ces éboulis et se repaissent des animaux que le courant jette à terre. Au large, on peut voir les dos immenses de monstres marins inconnus.

Les hommes vivent plus haut, dans les futaies épaisses où s'accrochent les brumes. La vie y est relativement facile, car les arbres

portent quantité de fruits et abritent quantité d'oiseaux comestibles. Les Sorciers de ces régions savent se fondre dans les arbres, les rochers et la mer, mais surtout ils maîtrisent les potions tirées de la flore, qu'ils distribuent aux **guerriers-gorilles**. Vêtus d'une fourrure de grand singe correspondant à leur rang : noir pour les simples soldats, gris pour les lieutenants et blanc pour les chefs, ces derniers traquent les reptiles qui arpentent leurs terres et affrontent les habitants des Montagnes de la Nuit. Les potions leur permettent de résister au feu et d'ignorer les blessures.

Les villages sont faits de cases de bois sur pilotis. Dans chacun se trouvent une case des hommes et une des femmes, où des piliers sacrés servent aux cérémonies d'initiation des femmes, des guerriers et des P'tits Sorciers.

Cette région est elle aussi hantée par les Tyrex.

Les P'tits Sorciers

Contrairement au reste de Face, les Sorciers des Ossements ne vivent pas forcément en collèges. Seuls ceux de Port-Ebène apprennent en groupes importants, mais c'est surtout par manque de place pour des leçons particulières. Sur les Ossements, chaque Sorcier a ses secrets et il les garde jalousement.

Il y a cinq grandes écoles de magie dans les Ossements : celle de Port-Ebène, qui régit les Orages ; celles des Zimbabwe, qui éveille les forces de la Terre ancienne ; celle des Volcans, qui manie le feu ; celle des Sylves, qui se fie aux plantes ; et celle des Archipels avec son Ondoiement.

L'école des Orages ou de Port-Ebène

Cette école apprend comment créer des vents puissants, des fétiches volants et des armes aussi puissantes que la foudre. C'est la plus structurée, avec un Grand Maître et des salles de classe. Elle siège à Port-Ebène.

*Les Sorciers des Orages sont les seuls à pouvoir apprendre la compétence **Ballottage** ; quand ils l'utilisent, ils peuvent relancer une fois un dé qui fait 1.*

Compétence de sorcellerie : le Grand Souffle

Le Grand Souffle donne les secrets du vent et des orages. La durée de base est d'une minute, et il faut dix secondes pour invoquer le vent (une minute si l'atmosphère est totalement calme, comme dans une maison ou une grotte). Quelques effets : voler, faire voler un objet ou une personne (niveau 7), soulever un nuage de sable (niveau 5), créer de la lumière (niveau 6) (le ciel est une source de lumière, après tout), parler à distance (niveau 7), voir très loin (niveau 7), crier très fort (niveau 7), ne faire aucun bruit (niveau 7).

Catastrophe en Grand Souffle : le sorcier est essoufflé et retirera 1 à chacun de ses dés pendant dix minutes.

Action d'éclat en Grand Souffle : lancer 1D6 : 1-2 le sorcier s'élève d'un mètre (ou deux fois plus haut que ce qu'il visait), 3-4 durée x2, 5-6 les deux.

L'école des Zimbabwe

Cette école enseigne la maîtrise de l'eau (de pluie), et surtout des squelettes monstrueux qui dorment dans les collines. Chaque village a son maître, mais ceux-ci se réunissent très souvent en divers lieux sacrés pour former leurs élèves en commun.

Compétence de sorcellerie : l'Animation

Cet art permet de lever les grands monstres qui gisent sous les collines. La durée de base est de 60 minutes et il faut un rituel de 5 minutes (niveau 7) pour lancer le sort.

C'est le seul sort de cet Art. On peut animer n'importe quel squelette, mais c'est bien sûr très difficile pour les plus grands (niveau 8 à 10, voire impossible).

Catastrophe en Animation : le Sorcier tombe en sommeil catatonique pour 4D6 minutes.

Action d'éclat en Animation : lancer 1D6 : 1-2 durée x2, 3-4 invocation en 1 minute, 5-6 les deux.

L'école des Volcans

Les élèves des Volcans sont de terribles guerriers capables de manier des sphères de flamme, de lever des armées de golems de cendre (enfin, un à la fois) et de fertiliser les maigres champs des habitants de leur région. Ils sont organisés comme ceux des Zimbabwe.

Compétence de sorcellerie : l'Eveil

Les adeptes de l'Eveil sont en contact avec la terre et en sentent les forces. Outre les pouvoirs susdits, on peut citer celui de chauffer un endroit (niveau 5), de créer un petit feu (niveau 6), de faire dormir une flammèche dans le creux de sa main (niveau 7), de marcher sur les braises (niveau 7), de durcir n'importe quelle matière (niveau 8), de survivre dans la terre (niveau 9), etc.

La durée de base est de 10 minutes, et il faut un rituel de 1 minute pour lancer un sort.

Catastrophe en Eveil : lancer 1D6 : 1-2 le sorcier a très faim, 3-4 il se sent très lourd et las, 5-6 il se brûle légèrement les pieds et les mains.

Action d'éclat en Eveil : lancer 1D6 : 1-2 durée x2, 3-4 effet x2, 5-6 les deux.

L'école des Sylves

Maîtres des potions, les Sorciers des Sylves connaissent mille décoctions bizarres. Ils savent aussi parler aux arbres et aux animaux. Ils ont peu de contacts entre eux.

Compétence de sorcellerie : l'Alchimie

Les Sorciers des Sylves utilisent un art très semblable à l'Alchimie de Pile, mais la « coloration » et les ingrédients en sont bien sûr très différents : on utilisera plus souvent du sang que de l'huile, par exemple.

L'école des Archipels

Les Sorciers des îles savent maîtriser l'eau et le vent du large. Eux non plus ne se voient pas souvent.

Compétence de sorcellerie : l'Ondoïement

Des effets typiques de l'Ondoïement sont la capacité de respirer sous l'eau (niveau 6), de voir au fond des mers (niveau 7), de marcher sur les vagues (niveau 7), de parler aux poissons et aux oiseaux (niveau 7), de calmer ou d'attiser les vagues, de boire l'eau de mer (niveau 7), de chevaucher les dauphins, les baleines et les Ondines (niveau 8), etc.

Catastrophe en Ondoïement : le Sorcier commence à se noyer ou s'empoisonne.

Action d'éclat en Ondoïement : lancer 1D6 : 1-2 durée x2, 3-4 portée x2, 5-6 les deux.

Les fétiches

Toutes les écoles enseignent la compétence de Fétiches. Tous les fétiches utilisent les mêmes règles que ceux de Pile.

Les fétiches serviteurs (niveau 5 à 8) sont ici les plus importants. La vie étant plus dure que sur Pile, il est agréable d'avoir diverses petites mains pour les besognes courantes, plutôt que de devoir cavalier au-dehors dans les bourrasques et les ondées. Chaque maison de Sorcier compte donc plusieurs statuettes animées, prêtes à faire la cuisine, aller chercher du bois, etc.

Les fétiches messagers (niveau 8) viennent en second. Pour la même raison que ci-dessus, les Sorciers aiment pouvoir échanger entre eux sans avoir à sortir des villages. Il y a deux sortes de fétiches messagers : les mobiles, en forme d'oiseaux, qui cherchent le destinataire à travers tout le pays ; et les fixes, qui vont par paires et ne peuvent être utilisés que sous certaines conditions. De nombreux contes des Ossements racontent comment un héros malin et courageux a pu détourner ces fétiches de leur mission et ainsi rouler un Sorcier trop orgueilleux.

Les fétiches travailleurs (niveau 9) sont très rares. On n'en trouve guère que dans le Pays des Sylves où ils abattent des arbres pour le compte des villages. Ce sont de grandes statues bicornues aux mains en forme de battoirs : elles tranchent les troncs à coups de manchettes et les chargent sur leurs larges dos.

Les fétiches guerriers (niveau 8 à 9) sont quasiment un monopole des Sorciers des Zimbabwe. Eux seuls en effet, ont le souci d'épargner la vie des guerriers de leurs villages. Ils ont donc créé ces statues d'obsidienne qui gardent les entrées des villages et chassent les bêtes de la savane.

Les fétiches pirogues (niveau 6) sont l'apanage des Sorciers des archipels. Ils s'en servent pour voyager seuls, sans mettre en danger les marins de leurs villages ; ce qui peut aussi servir pour garder le secret de telle ou telle destination.

Les Loas

Les brumes de Face sont constamment parcourues par des esprits puissants. Certains sont bons, d'autres mauvais, d'autres enfin ne sont ni l'un ni l'autre et se contentent d'incarner la puissance des forces de Face. Un bon Sorcier doit impérativement les connaître et les amadouer s'il ne veut pas voir sa magie se retourner contre lui un jour qu'il en abuserait.

Dans la forêt côtière habitent les **esprits-ancêtres**. Nés en même temps que la vie sur les Ossements, ils se fauillent dans les ombres des feuillages et sucent la vie des racines. On peut se les concilier en chantant et en brûlant de l'encens chaque jour dans sa case ; les esprits sont attirés par cette dévotion et viennent écouter les souhaits du Sorcier. Les esprits-ancêtres sont plutôt bienveillants car toute vie de Face leur est parente. Les Sorciers des Sylves leur demandent les secrets des plantes afin de préparer leurs potions.

Les hautes nues – comme celles où monte Port-Ebène – sont le fief des **esprits-brume**. Ils sont assez froids et distants selon les critères humains. Pour les rencontrer, il ne faut pas avoir peur de s'exposer des heures durant à la pluie et aux vents. En échange, ils peuvent donner le pouvoir de voler, de voir par les yeux des oiseaux, et beaucoup d'autres choses car ils sont présents partout sur les îles. Ils sont les

interlocuteurs privilégiés des Sorciers des Orages de Port-Ebène.

Dans les collines sommeillent les **esprits-samedi**. Ces esprits sinistres sont peut-être issus des squelettes qui y affleurent, ou bien ce sont des esprits-ancêtres venus y résider. Quoi qu'il en soit, ils dorment désormais entre les parois d'obsidienne et on peut les réveiller en versant de l'alcool sur les os. Ils se relèvent alors et parlent d'une voix sépulcrale. Seuls les Sorciers des Zimbabwe savent leur parler.

À la différence des P'tites Sorcières sablines, les P'tits Sorciers des Ossements savent maîtriser les **Ondines**. Ils leur demandent leurs services pour voyager, pêcher, plonger très profond, et apaiser les tempêtes.

Partout, la nuit, rôdent les **esprits-Bokors**. Ces esprits malins ne souhaitent que le malheur des hommes et on pense que sans eux, les Ossements seraient presque un paradis, car on leur attribue de nombreux inconvénients de la vie de Face tels que la pluie et les vents. Il arrive qu'un Bokor possède un homme, un animal, voire un Tyrex ; il peut alors faire de terribles dégâts avant que l'on ne le démasque.