

Medjai – Peuples sudistes

Kair-Eddine. Le berceau d'une civilisation florissante à l'apogée de sa connaissance théologique et scientifique. Les derniers rayons d'un soleil de plomb illuminent toujours la frondaison de la palmeraie surplombant les fortifications de la cité. Le bruissement des feuilles du jardin royal éclabousse le silence cérémoniel de l'instant.

Avec pour seul éclairage la lueur diffusée par les étoiles et quelques lampions, le prêtre s'adonne à sa tâche avec moult psalmodies. Il mélange d'une main habituée les épices exotiques, les parfums enivrants et les différentes solutions en un geste sans fin. Ses doigts, comme les serres de l'aigle, se referment sur leur proie sans hésitation et naviguent d'un côté de l'autel comme de l'autre. Le vent se lève, pénètre dans la ziggurat. Les bruits de la nature se mêlent à la voix rythmée du religieux, formant un concerto des plus macabres. La voix empreinte d'émotion, l'homme se redresse face à son œuvre et d'un ton aigu, entame son hymne finale. Des quatre coins de la pièce s'avancent des musiciens, tambours sous le bras.

Le rythme est frénétique, entendu par tout les habitants... Une onde de peur parcourt leur échine, faisant ployer même les plus braves. Les étoiles semblent s'éteindre, la Lune se dissimuler sous une épaisse couverture nuageuse. Le noir est omniprésent. Le bêlement des bêtes terrifiées est la dernière preuve que la réalité domine toujours le moment présent. Du sommet de la ziggurat, les tambours frappent leur dernière note. Silence. Un de ces silences où les cœurs sont torturés par l'esprit, où la résignation à l'inconnu semble être la seule façon de fuir. Un hurlement déchire alors la nuit, ni humain ni animal. Pénétrant comme le vagissement d'un nouveau-né, épouvantable comme le cri d'une femme perdant son mari au champ d'honneur...

Un râle s'ensuit. Long et profond, il semble vouloir aspirer toutes les âmes des environs pour ne laisser que désolation et calamité. Le prêtre se relève, en sueur, un rictus bordant ses lèvres. Dans ses serres, on retrouve une dague ensanglantée. Sur son autel, un corps emmaillotté gît, visiblement inanimé. Des batteurs de tambour, il ne reste plus que quatre cadavres. Étrangement, un battement se fait toujours entendre. Sous les doigts allègres du priant, la poitrine du cadavre se contracte et, dans un soubresaut, se soulève sous la poussée d'un cœur battant...

Historique

Il fut un temps où les landes désolées et désertiques du Sud étaient peuplées d'une civilisation humaine ne connaissant nulle rivale : les Medjai. Leurs connaissances de l'astronomie, de la théogonie et de l'alchimie leur promettaient un contrôle absolu sur le plan temporel, spirituel et matériel. En effet, pour ce peuple antique, les étoiles sont des instruments divinatoires, prometteurs de l'avenir, mais aussi archives d'un passé effacé de la mémoire des hommes. Kair-Eddine, leur bastion intellectuel, s'étendait du fleuve Aviraz au col montagneux des Monts du Sommeil. Virtuellement imprenable, ses fortifications s'étendaient plus loin que ne peut voir la vision d'un homme et ses murs étaient réputés si hauts que même le plus vigoureux des faucons ne pouvait s'y percher. Seul un sentier déambulatoire entre amas rocheux et dunes de sable pouvait mener le brave aventurier dans ce havre de végétation, bien rarissime dans ces contrées.

Ce qui permit le développement d'une civilisation si prospère fut sans nul doute la localisation parfaite de leur capitale et le monopole qu'entretenaient alors les Medjai sur diverses ressources, telles les soieries, les parfums et les différentes épices. Imposant leur prix et leurs termes de négociations, les Sudistes, autre appellation désignant les Medjai, s'enrichirent comme nul ne peut l'imaginer. Par ailleurs, le mercantilisme inhérent à la culture permit à celle-ci de faire divers échanges culturels avec les autres races environnantes.

Le cumul d'un nombre épatant de scientifiques, de religieux et de ressources en tous genres provenant des plus éloignées des contrées permirent aux Medjai de se diriger vers une apothéose qui leur serait fatale. En effet, la perfection était le mot d'ordre parmi les castes de haut rang, et l'humain à un incorrigible défaut : il n'est pas éternel. Le désert change de forme, certes, mais il est toujours présent, aujourd'hui comme demain, hier aussi. C'est cette quête même de l'éternité qui déchira la nation et éparpilla les clans...

Lors d'une cérémonie dont les annales ne tiennent mot, un cataclysme se produisit. Les chairs furent déchirées, les os carbonisés et bientôt seuls quelques survivants se regroupèrent, attirés par le même instinct de survie. Moralement défaits, la débâcle fut encore plus grande lorsqu'ils virent leurs frères, leurs sœurs et leurs femmes se relever d'entre les morts, déchirant de leurs cris le silence de la nuit. Des nécropoles autrefois construites en l'honneur de leurs morts, surplombant une contrée fertile et recelant de vie, jaillirent des légions de morts animés par une force obscure, servant un seul et unique but : se venger du cataclysme causé par la curiosité des hommes.

Le combat ne servait à rien. S'ils lacéraient les corps en décomposition, ceux-ci se relevaient un instant plus tard. Chaque survivant tombant au combat était un soldat de plus garnissant les rangs de cet ennemi horrifiant. Ainsi donc, la fuite fut la seule possibilité envisageable. À dos de chameau ou à pied, l'exode fut long et pénible, mais les Sudistes trouvèrent bientôt une contrée qui pouvait les accueillir. Le duché de Gondolin...

Culture

Marqués par les évènements ayant récemment ébranlés les fondations même d'un peuple depuis longtemps établi dans le désert, les Medjai tentent par tout les moyens de passer au dessus de l'obstacle, préférant oublier de douloureux souvenirs plutôt que surmonter leur passé. Malgré cela, ils resteront toujours empreints d'une certaine amertume, celle-ci se traduisant par des changements de caractère brusques, imprévisibles. Rieurs un moment, ils deviendront sérieux au moment suivant. Légèrement sadiques, car obnubilés par cet esprit de vengeance, les Sudistes ne sont pas pour autant un peuple vaincu et annihilé, ressassant leur défaite et la perte de Kaïr-Eddine. Non. Ils vivent désormais de ce qui reste de leur culture ancestrale. L'heure du thé, les représentations théâtrales et la musique sont tous des éléments prépondérants à la cohésion du groupe, car c'est dans ces moments que ceux-ci s'expriment, physiquement comme spirituellement.

D'autre part, ils semblent que les Medjai tentent de vaincre ce voile d'abattement et de morosité planant au dessus de leur peuplade par le port de couleurs vives et éclatantes, propres à l'accoutrement des citadins de l'Ancienne Cité. Leur comportement nomade semble, de plus, amener une légère touche erratique aux Sudistes, ce qui fait d'eux des êtres sans crainte ni complexe.

Traditions

En tant que peuple accompli, les Medjai possèdent une multitude de traditions auxquelles ils tiennent comme à la prune de leurs yeux. En effet, pour ce peuple nomade, ce sont les dernières parcelles spirituelles qui font d'eux des fils et des filles du désert, des humains comme nuls autres. Ainsi, le non-respect de ces dernières est perçu comme un affront, comme une assimilation à la culture d'autrui et par conséquent comme une trahison à son sang et à l'honneur d'être né entre ciel et sable. Voici une liste des plus grandes traditions et de la façon dont celles-ci se doivent d'être respectées :

Rituel du thé : Le thé, une boisson réconfortante aux arômes divins dont nul Ashtari ne saurait se passer. Sa nature même de breuvage nocturne lui donne la prédisposition à mener à la philosophie. Ainsi, un dicton bien connu dit que *le premier thé est amer comme la vie, le deuxième doux comme l'amour et le dernier fade comme la mort*. Il est reconnu qu'à chaque cycle, les Medjai s'assemblent et s'unissent pour philosopher, donner leur avis sur le monde qui les entoure et profiter d'un moment de répit, hors de toutes préoccupations.

Le Conteur : Comme mentionné auparavant, les Medjai ne possèdent pas de bibliothèques ou de multitudes de livres contenant les hauts faits de leur société, car l'exil dû se faire rapidement, sans considération pour les biens matériels. Ainsi, chaque tribu morcelée trouve un homme ou une femme maniant les mots avec une telle justesse que des images peuvent peupler l'imaginaire des personnes l'écoutant; sous l'emprise de son discours, tout semble réel. Cette personne se fait alors nommer Conteur ou Conteuse, et perd de ce fait toute identité propre. Il devient le recueil vivant des exploits guerriers de son peuple, des réussites politiques, des innovations technologiques, mais aussi des trépas, des erreurs et des trahisons. Le Medjai portant le titre fait d'ailleurs office de porte-parole de sa nation.

Obligations culturelles : Depuis des temps si éloignés que nul ne s'en souviennent, les Sudistes sont contraints de se soumettre à certaines obligations culturelles. Ces devoirs, plus que des

contraintes, ont pour but de témoigner l'appartenance à la nation sudiste, en plus d'indiquer le rang des membres composant ladite société.

- Niveau 1 : Le joueur Medjai se doit de porter le turban ou un équivalent. À noter que les joueuses ne sont pas dans l'obligation de porter un voile complet. Nous ne visons pas ici une réplique de vêtements religieux réels, mais plutôt une identification à une culture sudiste.
- Niveau 2 : Les joueurs/joueuses Medjai se doivent, en l'honneur des esprits du désert, de procéder à un sacrifice quelconque. La nature de l'offrande est propre au désir du joueur, mais sachez que les djinns, pernicieux comme ils le sont, ne raffolent de rien de plus que du sang chaud...
- Niveau 3 : Les joueurs Medjai, conformément aux techniques ancestrales, s'infligent de douloureuses scarifications sur les bras, témoignant ainsi de leur bravoure et de la maîtrise de leur propre corps qu'ils sont en train d'acquérir. Les joueuses, quant à elles, portent des tatouages au henné (maquillage) sur les bras. Les motifs de l'un comme de l'autre ont une signification propre à chacun et c'est pour cette raison que personne ne possède les mêmes tracés qu'un autre.
- Niveau 4 : Idem, mais sur le torse
- Niveau 5 : Idem, mais au visage. Par ailleurs, seuls les plus puissants et les plus anciens peuvent porter des tracés au visage, ce qui fait d'eux des êtres d'exception qui méritent d'être traités avec un respect propre à leur rang.

Mentalité

À la suite de ce paragraphe, vous trouverez les fondements caractériels propres à la race Medjai. Il est important de spécifier que ce sont là des références beaucoup plus que des limites, et ont pour but de vous orienter dans vos choix, non pas de vous poser un carcan.

- Peuple basé sur la sagesse épicurienne. Face aux adversités de la vie, il est nécessaire de répondre avec promptitude, mais justesse. Un esprit éclairé ramènera de la nourriture à son peuple beaucoup plus longtemps que l'esprit naïf se ralliant toutes les sources de calamités possibles. Cependant, il est nécessaire de s'offrir quelques moments de bon temps, soit des pièces de théâtre, de la musique autour d'un feu ou un moment en groupe autour d'un thé fumant.
- Respect des Anciens, car ils sont perçus comme des sources de sagesse. C'est en faisant face à de multiples événements que l'on forge sa personne, mais surtout son être. Le propre de la vieillesse est de perdre l'habileté d'agir, mais de gagner l'habileté de réfléchir. Nul ne sait plus comment s'adapter à l'inconnu que celui l'ayant rencontré à de multiples reprises...
- Êtres foncièrement malicieux, traîtres, vils, rusés et profiteurs. Ils feront tout pour arriver à leurs fins, quoiqu'ils ne soient pas dupes. Si leur caractère devient trop évident, alors personne ne leur fera plus confiance. Entre eux, ils se tiennent, car la cohésion est primaire à la survie, mais hors du groupe, le mot confiance ne possède plus aucun sens.

Costume

Tradition oblige, les Medjai sont encore très proches de leur culture sudiste, et de ce fait de la tradition vestimentaire issue du désert. De ce fait, et par obligation, les sudistes portent tous un turban. La façon dont celui-ci est porté est propre à chaque individu, mais permet par ailleurs d'identifier l'ascendance de celui-ci. (Chaque clan avait une façon de porter le turban, dépendamment des éléments géophysiques et des cultures secondaires). Les accoutrements sont légers, ce qui permet d'aérer le corps et de ne pas trop souffrir des ardents rayons du soleil. La tenue de combat tend à rester légère, car ils ont l'habitude de combattre sur les Meharis, leurs bêtes du désert. De plus, combattre en armure de plaque dans le désert est purement suicidaire. Cependant, au contact des nouvelles nations, certains sudistes ont préféré s'approprier les protections plus lourdes et encombrantes faites de métal.

Par ailleurs, voici quelques références pouvant vous aider à vous imaginer ce à quoi devrait ressembler, dans le meilleur des cas, un personnage Medjai. N'oubliez pas que nous vous fournissons des références dont vous pourrez tirer des idées, mais nous ne nous attendons aucunement à ce que la qualité de votre costume égale celle de superproductions hollywoodiennes.

- 1) Dans le film *300*, les soldats Perses.
- 2) Les Medjai issus de la série de films *La Momie*
- 3) Les tribus nomades peuplant actuellement le désert
- 4) Les Haradrims du *Seigneur des anneaux*
- 5) Les Arabes du long métrage *Le Royaume des Cieux*

Religion

«Voici ce que déclare celui qui est le premier et le dernier. Je connais ta souffrance; je connais ta pauvreté et tes bassesses d'âme. N'aie pas peur de ce que tu vas souffrir. Que chacun, s'il a des oreilles, écoute bien ce qu'Isma'il al-Hakh'i lui murmure à l'oreille. »

Introduction, *Necrosiam*, Tome de l'Avant-Garde

Enfants, artisans, soldats, vieillards et gouverneurs, tous ont un unique point en commun. Bien que ne faisant pas partie de la caste religieuse à proprement parler, chacun de ces derniers est un fervent croyant en la toute-puissance d'Isma'il al-Hakh'i et en son règne sur l'univers matériel comme immatériel qui les entoure. Issue des ténèbres fondamentales, la déité Medjai s'est développée avec le temps à l'instar de l'embryon humain. De ses mains naquirent mille soleils, de ses yeux il peupla la voûte céleste d'étoiles et de ses rêves les plus profonds s'animèrent les vivants.

Conséquemment au nomadisme et au morcellement des tribus, plusieurs croyances se sont établies quant à l'apparence de ce dieu tout-puissant, mais certaines semblent subsister à l'exode et peupler l'imaginaire de l'ensemble des croyants. Ainsi, la déité Medjai entretient plus souvent qu'autrement une apparence humaine, bien que plusieurs oracles disent avoir

communiqué avec un fennec aux oreilles démesurées, symbole de l'écoute que le dieu entretient face aux demandes de son peuple. Par ailleurs, il semblerait qu'Isma'il al-Hakh'i soit borgne, car il aurait sacrifié un de ses globes oculaires pour former le globe terrestre. Du sang dû à l'extirpation de son œil naquirent les rivières, les cours d'eau et l'ensemble des océans sur lesquels les Medjai étendent leur commerce. On dit que de sa pupille, lieu même de la naissance des hommes, naquirent de toutes autres créatures : les Djinns.

Vifs comme l'air, vengeurs comme le feu, puissants comme le roc et traîtres comme les courants marins, ces esprits sont immatériels, bien que l'influence qu'ils apportent au monde matériel, lui, soit palpable. Ils nous entourent, car ils sont présents dans l'ensemble des quatre éléments originels, ceux dont est issu l'ensemble du savoir Medjai. Bien que les Djinns n'aient rien à faire d'importuner quelques êtres inférieurs comme les Humains, à l'instar du désintéret total que l'Homme entretient face à la fourmi, il semblerait que certaines rencontres aient déjà eu lieu entre les deux chefs-d'œuvre d'Isma'il al-Hakh'i. Puisque les Djinns, de par leur nature immatérielle, ne peuvent agir directement sur le monde de la matière et des quatre éléments, ils jouent plutôt le rôle de messagers, d'annonceurs d'événements et parfois même d'oracles. Peu importe, bien rare qui peut se targuer d'avoir rencontré un Djinn, et encore plus rare celui qui a survécu pour en compter les détails.

Abu al-Umani vs Amir al-Attar

La société Medjai, bien qu'hétérogène par définition comme par composition, peut être définie par un ensemble de deux groupes principaux, celui des Abu al-Umani, ou les Artisans, et les Amir al-Attar, les Gardiens. Ces deux communautés évoluent parallèlement et toujours dans le bien de la société à laquelle elles appartiennent, mais les différences intrinsèques propres à leur mode de vie tendent à créer des tensions au sein de la population Medjai. Un étranger ne pourrait distinguer un Abu al-Umani d'un Amir al-Attar d'un simple coup d'œil, car la disparité de ces deux êtres se joue sur un tout autre point, celui du mental.

Abu al-Umani : Les Artisans, comme ils sont le plus souvent appelés, représentent la branche un peu plus frivole de la société Medjai. Souvent précédés du son envoûtant d'instruments de musique, peu ne peuvent passer inaperçu aux yeux des autres races. Majoritairement habillés de couleurs vives et quelque fois tapageurs, les Artisans aiment faire la fête et ne donnent aucunement leur place dans ce domaine. Leur mode d'expression est le théâtre et la musique, et ils ne se gênent généralement pas pour passer des messages au travers de leur art.

Amir al-Attar : Les Gardiens représentent la branche beaucoup plus traditionnaliste de la population Medjai. Généralement, ce sont les Sudistes les plus anciens, ceux qui ont vécu dans les contrées désertiques et dont le souvenir impérissable de la grandeur de Kair-Eddine avant le cataclysme ne l'ayant infligé, est toujours présent dans leur cœur. Ce sont aussi les membres des familles ayant été les plus affligées par le cataclysme, ceux qui ont dû subir l'horreur d'avoir une femme ou d'un enfant massacré par les hordes cadavériques, puis combattre cette même personne à cause de l'instinct meurtrier qui animait son cadavre. Normalement plus fermés aux populations des autres races, ils ont une certaine tendance à être plus sobres, plus réservés.