

Les Deux Garabagnes

La Petite, la Grande et l'Autre...



Au Second Âge, l'île de la Petite Garabagne était la vassale d'un puissant royaume continental bien plus vaste qui se trouvait au sud et qui s'appelaient fort justement la Grande Garabagne.

Vint le réveil des Dragons, l'Âge du Grand Vent. Sous un vent dévastateur charriant les déchirures comme feuilles mortes en automne, le Grande Garabagne s'enfonça presque entièrement dans les eaux et la Petite, par un étrange mouvement de balance, fut surélevée de plusieurs centaines de mètres... Et, alors que cette dernière se découvrait un double onirique et merveilleux, l'Ar Braz, les Dragons se rendormirent.

La Petite Garabagne, perchée à présent en haut de falaises impressionnantes, était devenu la plus grande des deux puisque de l'autre il ne restait qu'un minuscule îlot. Cependant, pour plus de commodité, elle garda son nom d'avant le Grand Vent...

1. LA PETITE GARABAGNE

Geographie

Une terre sauvage

Les bardes racontent qu'au début du Troisième Âge, l'Océan se couvrit d'un gigantesque reflet jaune. En surgit un peuple de marins farouches qui s'installa sur l'île. Après quelques échanges belliqueux le mélange se fit avec les anciens occupants, si bien que que la Petite Garabagne est à présent habitée par un mélange homogène de ces deux peuples.

Le peuplement est faible et dispersé. La région la plus habitée se trouve entre les Monts Sourds qui dominent la mer à l'ouest et la rivière Kilkénie.

La plus grande partie de l'île est restée très sauvage : collines, forêts, landes, tourbières à perte de vue. La terre est pauvre mais un climat doux rend le labeur des paysans un peu moins rude.

La mer et les côtes

Nul pêcheur, nul marin en Petite Garabagne. Les garabans ne sont absolument pas tournés vers la mer, ils nourris-

sent une appréhension mêlée de fascination pour la Grande Bleue. On ressasse tellement souvent au coin du feu l'histoire du Grand Vent et de la montée des eaux ! En outre les conditions naturelles empêchent un accès direct à l'eau : Les côtes sont une suite quasi-ininterrompue d'immenses falaises, parois de roc plongeant à pic dans les flots tumultueux. Ces falaises gigantesques font entre 100 et 300 m de hauteur, autant dire que le spectacle est saisissant. Rares sont les lieux qui permettent un accès direct à l'eau. Il existe bien quelques escaliers qui descendent à flanc de falaise, quelques anneaux destinés à amarrer des embarcations, mais se sont des vestiges du passé. Les seuls endroit où il n'y ait pas de falaises sont l'anse de Cardoel et la côte de Kamlon par où arrivèrent les envahisseurs d'outre-mer. Les fleuves de l'île se déversent dans la mer en chutes d'eau somptueuses que l'on entend gronder à plusieurs lieues à la ronde. La Meurfize, elle, se perd dans un marais dont les eaux finissent par s'écouler mollement le long des falaises, comme un bain qui déborde.

Autre particularité maritime de l'île : par un phénomène étrange, l'eau autour du littoral est douce, à partir de trente lieues du rivage elle retrouve sa nature salée.

Le vent

Depuis l'âge du Grand Vent, la Petite Garabagne est un pays très venteux : le vent souffle perpétuellement sur l'île. Le temps calme n'existe pas, il y a toujours au moins une forte brise. C'est particulièrement pénible pour les nouveaux venus mais on finit par s'y habituer. Le vent «parle» aux garabans. On en tire des présages, de véritables horoscopes, tel vent est favorable à telle action, tel autre vous incite plutôt à remettre au lendemain un projet... C'est somme toute logique : le vent n'est-il pas la preuve tangible de l'existence des dragons, le souffle de leur sommeil ? Savoir écouter le vent c'est comprendre un peu mieux la réalité de leur Rêve.

Les lieux «réservés»

Pour les garabans il existe deux types de lieux : les endroits normaux où doit s'écouler l'existence quotidienne, et les espaces réservés. Tous les lieux décrits ici entrent dans cette seconde catégorie.

Les Forêts : La forêt est un endroit tabou, unanimement craint, que l'on fait semblant d'ignorer, dont on s'efforce de nier la réalité. Personne n'y habite, de petits bois qui parsèment l'île fournissent la matière première aux charpentiers et autres menuisiers.

Les raisons de ce comportement sont difficiles à cerner. Il s'est trouvé que les déchirures apparues au Troisième Âge se trouvaient en majorité dans les forêts, que celle-ci se sont peuplées de créatures étranges. Et puis, pour le garaban moyen — qui a une idée très floue de l'existence de l'Ar Braz (*voir après*) — les forêts sont déjà le pays des fées, l'«Autre Monde» celui des maléfices et de l'étrange.

Effectivement, les forêts garabanes sont très étranges, pleines de maléfices et de merveilles de démons et de créatures magnifiques. C'est là que se trouvent la plupart des «chemins» qui mènent en Ar Braz. Le temps s'y écoule bizarrement, parfois plus rapide, parfois plus lent. Des «distorsions» sont à prévoir pour les courageux qui s'y aventureraient.

Les forêts sont de fait complètement sauvages, mais elles n'ont rien d'inextricables, elles sont faciles à parcourir, le plus souvent belles et plaisantes, comme si elles étaient entretenues...

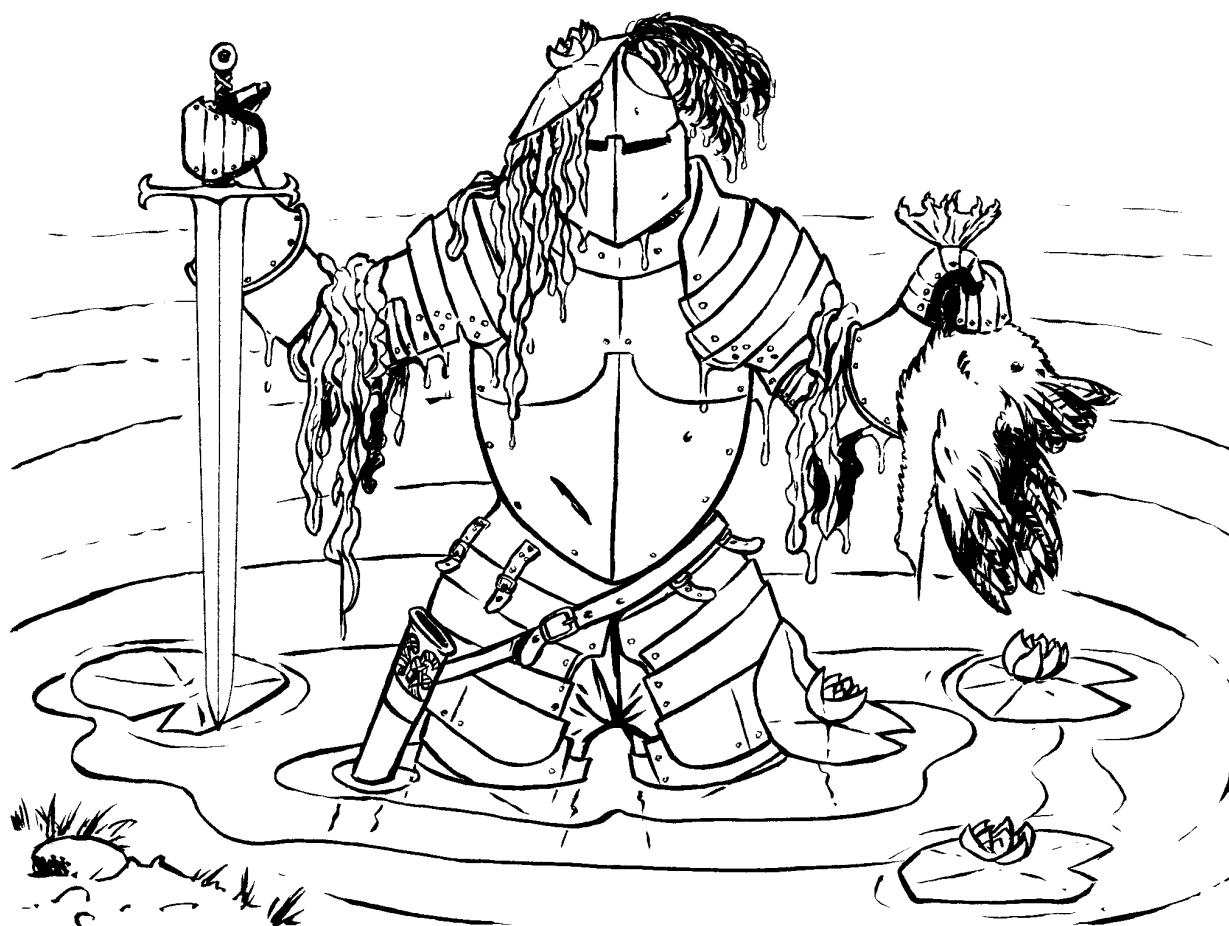
Les Gorgs : Gorg est le nom donné à un type de lieu tout à fait exceptionnel en Petite Garabagne : il s'agit toujours de petites vallées fermées, de combes... sans vent ! Ils représentent de ce fait des espaces réservés auxquels sont attachés de nombreuses coutumes. On ne peut pas y vivre mais certaines cérémonies s'y déroulent. Considérés comme espaces de repos et de régénération, il est interdit d'y faire la guerre, d'y verser le sang. Le Lai de Chérédik, fameuse légende garabane, raconte comment le héros, poursuivi à la tête de son armée défaite, trouva refuge avec ses hommes au fond d'un Gorg.

Les Pierres dressées : L'île est parsemée de menhirs et autres monuments mégalithiques. Ils datent selon la tradition du début du Troisième Âge. Toutes les pierres sont gravées de signes entrelacés, écriture indéchiffrable et mystérieuse. Les garabans leur prêtent toujours un sens, bienveillant ou malveillant. Une rencontre avec une pierre dressée peut avoir une signification aussi bien prosaïque que spirituelle : il faut changer de chemin, un tournant survient dans mon existence... Des superstitions s'attachent aux pierres connues : il faut contourner celle-ci par la droite, ou faire deux fois le tour de celle-là à cloche pied... Les monuments comme les dolmens ou les cercles mégalithiques sont plus particulièrement sacrés : certains doivent être évités à tout prix, d'autres sont des lieux de cérémonies (mariage, adoubement, couronnement...)

La Petite Garabagne et le reste du monde...

La Petite Garabagne est un pays très fermé sur lui-même. Seule Bragorlack est en relation commerciale avec le «continent», un ensemble de terres qui se trouve outre mer, au Nord. Depuis quelques années la tendance est à un développement des activités commerciales avec l'extérieur. De plus en plus d'étrangers occupent les auberges de la cité, on a même vu débarquer à Bragorlack les premières ambassades.





Société

La société garabane est assez archaïque ; elle se constitue de deux ordres : ceux qui triment à travailler la terre, et ceux dont l'attribution est le port des armes et ce qui en résulte : faire la guerre et/ou maintenir l'ordre et la paix.

La classe chevaleresque

L'ordre chevaleresque est apparu au début du Troisième Âge. Avec la nécessité de se défendre des invasions et des créatures issues des déchirures, ceux qui avaient les moyens d'avoir des armes et de les utiliser se retrouvèrent chargés d'une mission et d'un statut nouveau. Les grands troupeaux de chevaux sauvages qui parcourent l'île fournirent une réserve inépuisable à ce qui devint le symbole de ces hommes nouveaux : le cheval. Bien vite s'érigea un ordre dont la justification était le métier des armes. Petit à petit cette noblesse de fait devint héréditaire et c'est elle qui détient aujourd'hui le pouvoir politique et éco-

nomique. La société chevaleresque s'est organisée selon les règles de la féodalité, les multiples liens qui unissent les vassaux à leur seigneur. L'île est constellée de petites principautés, seigneuries organisées autour d'un châtelain, maître absolu sur ses terres. Il existe bien sur une hiérarchie au sein de la classe chevaleresque, du simple soudard lié à son seigneur au grand baron dont les terres sont concédées à de nombreux vassaux. Néanmoins tous essaient d'être fidèles à un idéal, à certaines règles de comportement social qui les démarquent du reste de la société. C'est ce que l'on peut appeler la «chevalerie».

La Garabagne est par excellence le pays des preux chevaliers, celui des hauts faits d'armes et des aventures merveilleuses. (En un mot le gardien peut puiser à satiété son inspiration dans les innombrables récits arthuriens). Les règles de la chevalerie se sont fixées avec la naissance de la classe chevaleresque. Mais avec le temps les déchirures se sont estompées, les invasions ont cessé et la justification

première de ces guerriers à cheval à disparu. Mais que diable ! Il faut bien rester fidèle à la vocation guerrière. La Petite Garabagne n'étant en conflit avec aucun autre pays, les chevaliers s'épuisent dans les guerres privées qui opposent fréquemment les grands seigneurs, ainsi que dans les innombrables tournois qui ont lieu un peu partout sur l'île. Ces tournois, véritables exutoires sont de violents simulacres de guerre qui opposent le plus souvent deux équipes. C'est l'occasion d'acquérir le bien suprême : la renommée, et plus prosaïquement de s'enrichir : on essaie de prendre les chevaux et l'équipement de l'adversaire ou bien de capturer des chevaliers qui seront ensuite rançonnés.

De même les conflits judiciaires sont toujours réglés par un combat singulier entre deux champions, représentant chacun un parti. En principe vainqueurs et vaincus acceptent toujours le verdict des armes.

La paysannerie

La grande masse des garabans cultive la terre, une terre pauvre qui accapare la vie d'hommes farouches et rudes à la tâche. Certains sont indépendants mais la plus part vivent sous la domination d'un seigneur et de sa famille. Suivant les désirs du maître leur situation varie d'une relative liberté au servage pur et simple.

Les autres

Une mince frange sociale ne fait partie d'aucun des ces deux ordres. Les artisans sont avant tout des paysans, mais certains métiers nécessitent que l'on s'y consacre à plein temps. C'est le cas pour les forgerons et autres maréchaux ferants qui jouissent d'un grand prestige.

Un autre groupe joue un rôle important : il s'agit des baladins et des bardes. Les premiers ont pour fonction de chanter les exploits des chevaliers, de véhiculer l'idéologie chevaleresque ; les seconds représentent la mémoire vivante de l'île où la tradition orale dépasse de loin l'usage de l'écriture.

Enfin quelques marchands parcourent l'île pour y vendre leurs marchandises. Régulièrement, de grandes foires s'organisent dans les campagnes. ; véritables villes de toile sorties de terre comme par magie où les transactions commerciales vont bon train. Parfois elles ont lieu en même

temps qu'un tournoi, viennent alors de tout la région plusieurs milliers de personnes, chevaliers, marchands, baladins, jongleurs, filles de joie, paysans...

Le roi

Le roi de Petite Garabagne n'est rien d'autre qu'un grand baron. Il n'a aucun pouvoir spécifique dû à son statut, si ce n'est une autorité morale qui n'est guère contestée. Le trône est héréditaire, la maison de Schilde en est possesseur depuis des temps immémoriaux. La tradition fait remonter son origine aux premiers hommes venus conquérir l'île au début du troisième âge. Les domaines et résidences royales se situent dans les Plaines de Galle. L'actuel souverain est Ashram III, Le Gros.

La Chevalerie, ses codes et ses acteurs

Le vrai chevalier Garaban s'efforce de respecter un certain nombre de principes. Oh bien sûr ces fiers guerriers sont fait du rêve dont on fait tous les hommes. Ils sont faillibles, mais on essaie bon an mal an d'être fidèle aux règles et coutumes qui suivent :

Respect de la parole donnée. Le chevalier (et en général tous les garabans) accorde une grande importance à la parole donnée, un serment ne se fait jamais à la légère, une fois prêté il faut aller au bout de ses engagements.

Fidélité. (à son seigneur, sa dame...).

Droiture. — Il s'agit du code de combat, entre chevaliers uniquement, contre des roturiers il n'y a pas de règles qui vailent ! — : Le chevalier ne combat pas n'importe comment. Il ne porte pas de coup en traître, n'attaque pas un adversaire sans armure ou désarmé, il sait épargner celui qui demande merci, généralement en échange d'un serment.

Honneur et gloire. Le chevalier doit chercher l'honneur, la renommée. Cela va parfois avec une certaine vantardise, vantardise qui contraste avec la modestie à toute épreuve qui caractérise les héros légendaires de la chevalerie.

Largesse. Le chevalier ne cherche pas la richesse pour l'amasser mais pour faire preuve de sa générosité. Il doit s'efforcer de dilapider toute fortune acquise en couvrant ses fidèles de cadeaux, en festoyant ou en rachetant simplement un bon destrier.

Altruisme. Le chevalier vient en aide aux gens dans le besoin... surtout les damoiselles en détresse.

Le Rêve Courtois

De plus, certaines pratiques de la chevalerie permettent de mettre en lumière les principes et les préoccupations de la classe chevaleresque. Tel est le Rêve courtois.

Il s'agit d'une coutume bizarre, une épreuve que les damoiselles utilisent pour tester l'amour et la bravoure de leurs prétendants : Le chevalier doit veiller sur le sommeil de sa belle afin qu'elle puisse rêver en toute quiétude. Pas question de s'endormir, et interdiction de régler les problèmes éventuels avec fracas ! Le lendemain, pas de repos pour le brave, il doit être tout à la disposition de sa dame. Certaines damoiselles poussent jusqu'à renouveler la demande pendant plusieurs nuits d'affilée... Certes ce n'est pas très bon pour le teint, mais existe-t-il plus belle façon de prouver son amour et sa bravoure ?

La Chasse aux Monstres

La tradition est née au début du Troisième Âge des chevaliers combattant les créatures sorties des déchirures. Les déchirures se sont faites plus rares avec le temps mais la Petite Garabagne est un pays où il subsiste de nombreuses créatures fantastiques, cachées dans les endroits reculés et oubliés. Certains chevaliers s'efforcent toujours de les pourchasser, suivant le modèle de leurs ancêtres illustres, ces preux qui risquaient leur vie pour libérer un village ou une région de la domination maléfique d'un monstre. Mais les choses ont changé, les «monstres» sont peu à peu devenus les seuls emblèmes que l'on peut apposer sur un blason. Ainsi on a déjà vu un chevalier arriver dans un village tranquille et déclarer à la stupéfaction générale qu'il allait rendre la liberté aux habitants. Sur quoi il alla droit vers la colline et trucidait le brave gigant qui vivait là peinant en bonne entente avec les villageois. Un

autre chevalier, en mal de monstres alla occire bravement trois canards qui barbotait dans une mare. En règle générale, on reconnaît les familles de vieille noblesse à leur armoirie faite d'animaux légendaires tels que harpies, sirènes ou tourne-dents, les familles plus récentes doivent se contenter d'un plus modeste tableau de chasse comme un cerf, un sanglier, un brochet ou... une poule et trois canards...

Les Gardiens et l'ordre de la jarretière jaune

L'ordre de la jarretière jaune a été fondé par les gardiens des déchirures. Ces chevaliers qui au début du Troisième Âge préservaient l'île des incursions des créatures d'outre-rêve en étant postés, toujours prêts au combat, à l'orée des reflets jaunes. La vocation première a disparue mais cet ordre de chevalier a persisté et est devenu le plus célèbre de l'île, il est constitué de la fine fleur de la chevalerie.

Parallèlement certains poursuivent la tradition des gardiens en restant postés près des quelques déchirures qui subsistent, d'autres abandonnent les déchirures et sont gardien d'un peu tout et n'importe quoi. Ces chevaliers (toujours plus ou moins mystiques) choisissent alors un lieu de passage, un pont, un gué... et en interdisent l'accès à quiconque. La Petite Garabagne est parsemée de ces endroits gardés par un chevalier qui croit très fort à sa vocation. Cela peu parfois mener à des situations absurdes. A Glopnu, un petit village des plaines de Galle, est arrivé un chevalier qui s'est mis en tête de garder la porte de la grange communale. Les habitants ont été obligés de passer par les fenêtres, puis on a aménagé une seconde porte. Le chevalier est toujours là, nourri par les villageois qui ont fini par prendre pitié de lui.

En bref, un certain décalage doit apparaître : entre une éthique un peu absurde et un mode de vie violent ; entre un ensemble de règles établies du temps où les chevaliers avaient une réelle utilité guerrière et une réalité qui a changé.

Quelques expressions typiques

- *Busquer l'honneur* : chercher la gloire.

- *Casser sa guiche* : se mettre en mauvaise posture. (Guiche : courroie par laquelle est tenu l'écu).



- *Démailler* : mettre en pièce un haubert (armure de maille)

- *Etre en quête* : faire le voyage.

- *Monter roncin* : être dans la dèche. (Roncin : modeste monture uniquement destinée aux valets)

- *Recréant* : lâche.

- *Vider les estretons* : vider les étriers, être désarçonné, par extension mourir.

Traditions et Coutumes

Le voyage et les voyageurs

En Petite Garabagne comme ailleurs, il existe une pulsion et une tradition du voyage. Pour les paysans il s'agit la plupart du temps d'une courte pérégrination jusqu'au prochain village, le travail de la terre est trop rude pour que l'on puisse partir longtemps en voyage, en outre il y a trop de terres désolées et dangereuses pour se hasarder dans l'inconnu !

En revanche, au sein de la classe chevaleresque la pulsion du voyage est canalisée. C'est une tradition qui correspond au passage de l'enfant à l'âge adulte. La coutume veut qu'au terme de l'apprentissage des armes, le jeune homme soit adoubé puis parte «en quête». Partir en quête ne signifie pas nécessairement «chercher quelque chose», c'est simplement le moment où le jeune chevalier doit se prendre en charge seul, chercher l'aventure et commencer à quérir la gloire et le renom. Il ne doit rentrer chez lui que plusieurs mois plus tard, raconter ses exploits, ses premiers tournois, ses premiers amours. Les plus téméraires s'aventurent parfois dans la forêt. Certains ne finissent jamais d'être en voyage, ce sont les chevaliers errants, en marge de la société, toujours en quête, toujours à la recherche de ce je ne sais quoi que poursuivent les voyageurs de tous les mondes. Ils finissent parfois par s'engouffrer et disparaître dans d'étranges reflets mauves...

Les voyageurs venus d'outre rève sont toujours considérés avec curiosité, sans animosité aucune. On les prend le plus

souvent pour des chevaliers, à la limite des baladins ou des marchands, à savoir les seuls qui ont la possibilité «économique» de voyager longtemps.

Il y a en Garabagne une grande tradition d'accueil due à la coutume du voyage. Si les auberges sont rares, même le plus perfide châtelain offre en principe l'hospitalité à des voyageurs.

le haut-rêve

Le haut rève est rejeté en Petite Garabagne, comme si on avait voulu l'oublier à tout jamais après le réveil des dragons. Tout ce qui s'y rattache : sorcellerie, merveilleux est assimilé au peuple des fées, à l'autre monde. Effectivement le haut-rève est l'apanage quasi exclusif des Kelts (*voir l'Ar Braz*).

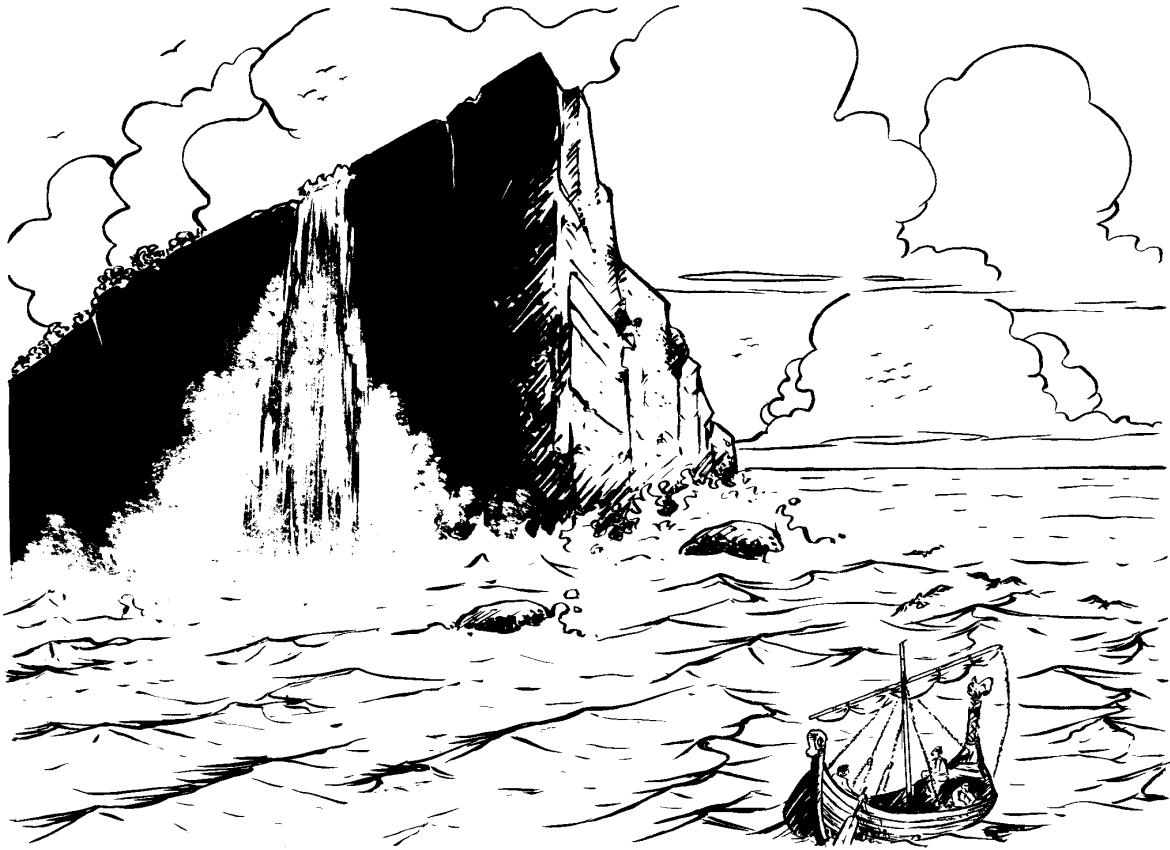
En revanche il existe en Petite Garabagne une grande tradition d'alchimie. Les légendes ne cessent de conter des histoires de philtres et d'élixir. C'est la canal exclusif et reconnu de l'extraordinaire. En principe toute chose «magique» est l'effet d'un élixir.

Il existe bien sûr quelques hauts rêvants sur l'île, le plus souvent ils sont aussi alchimistes et prennent toujours soin de déguiser le haut-rève par le biais d'un élixir. C'est une tradition pour tous les hauts rêvants de procéder ainsi.

Le Tal-Samar

Le Tal-Samar est la tradition mortuaire garabane : les morts sont incinérés dans de grands bûchers, la nuit, au sommet du point le plus élevé de la région. C'est, selon les garabans, le seul moyen d'assurer une prompte réincarnation. La nuit, comme chacun sait, est le moment où les basses et les hautes terres du rêve sont les plus proches : les cendres du défunt, emportées par le vent remontent alors directement jusqu'aux Grands Rêvants. Le Tal-samar est respecté par tous et la pire chose que puisse imaginer un garaban c'est son corps laissé à l'abandon ou enterré.

Dans les campagnes densément peuplées, les feux du Tal Samar offrent un spectacle fascinant : Chaque nuit s'allument au faite des collines de grands feux qui percent les ténèbres, myriades d'étoiles dorées et frémissantes.



Quelques régions et endroits Remarquables

Bragorlach

Bragorlach est une ville d'environ 20000 habitants bâtie toute de bois. C'est un des rares endroits où l'on puisse accéder à la mer. Les bas quartiers se reflètent dans les eaux calmes de la baie de Cardoel. Celle-ci est fermée au nord par un canal gigantesque dont les parois se haussent et se rejoignent petit à petit, pour créer une sorte de tunnel qui débouche sur la mer d'Autrefois. C'est le seul vestige patent du deuxième âge.

Le Grand Mur du Nord

Un grand mur fortifié, sans aucune porte, sépare les terres d'Aeràn du reste de l'île. C'est un souvenir du Second Âge dont la raison d'être est depuis longtemps oubliée. Toujours est-il qu'il interdit l'accès à la presqu'île d'Aeràn et que nul ne sait ce qui peut bien aujourd'hui s'y trouver. Les bardes chantent les légendes oubliées des «terres interdites» et racontent qu'elles ne sont pas vides comme on voudrait le croire mais que s'y cachent des êtres reclus et extraordi-

naires, descendants des dragons incarnés du premier âge. Balivernes ou réalité ?

Les terres de Rhûn

Les terres de Rhûn sont les plus froides et les plus désertiques de l'île. C'est de la côte de Kamlon, le seul endroit du littoral où une flotte puisse accoster, qu'arriva le peuple de la mer qui conquiert la Petite Garabagne au début du Troisième Âge. La légende raconte que s'y trouvent des collèges cachés, tenus par des femmes-guerrières qui forment les chevaliers les plus valeureux de Garabagne.

La Gueuse

Le plus grand fleuve de l'île ne manquera pas de surprendre les nouveaux venus : il coule à l'envers ! Pour les Garabans c'est chose normale. C'est le seul fleuve qui arrive directement au niveau de la mer, le seul endroit où la mer puisse partir à la conquête des terres. De l'embouchure, l'eau remonte le fleuve et ses affluents, s'éparpille en centaines de ruisseaux, en milliers de sources qui finissent par mourir en un filet d'eau. C'est un don de la nature que cette eau qui court irriguer les plaines le plus cultivées de Garabagne, comme la sève de l'arbre qui monte du tronc aux plus petits bourgeons.

Germes d'Aventure

— Les personnages sont les survivants d'un bateau échoué dans l'Archipel des perditions, la Grande Garabagne et les seigneurs des îles c'est sympa, mais pas trop longtemps...

— Les personnages font un rêve d'archétype : ils ont connu dans une vie passée une personne qu'ils brûlent de rencontrer à nouveau. Il s'agit aujourd'hui d'un chevalier légendaire de la Petite Garabagne, toujours à écumer l'île de long en large et à se fourrer dans des situations dangereuses... Bref, une belle poursuite en perspective, sans aucun doute...

— Conflit entre deux familles : un corps a été volé pour qu'il ne soit pas incinéré, les voyageurs sont chargés de le retrouver...

— Les personnages rêvent de l'Ar Braz et veulent y aller. Mais comment ? Voici l'occasion d'une quête d'un cristal...

— Un chevalier organise une grande fête pour ses 60 ans à laquelle sont conviés les personnages, soudain il disparaît sous les yeux médusés de l'assistance. Les voyageurs sauront-ils éclaircir le mystère ? En réalité ledit chevalier a organisé cette petite mise en scène comme adieu, il est passé en Ar Braz où il compte prendre sa retraite.

— Les personnages sont témoins d'un crime (accident arrangé) au cours d'un tournoi... bref des témoins gênants.

— Un baron qui en sait long sur l'Ar Braz demande aux voyageurs de lui ramener un médecin Kelt pour sa fille unique, atteinte d'une maladie incurable.

— Les voyageurs tombent au milieu d'une étrange chasse à courre : des chevaliers arriérés poursuivent un jeune garçon sorti de la forêt que l'on soupçonne d'être un démon de l'«autre monde». C'est un Kelt. Quel parti prendront nos héros ?

2. LA GRANDE GARABAGNE

Les Seigneurs des Îles

La Grande Garabagne était donc au Second Âge un grand pays qui s'étendait sur le continent, au sud de l'île de Petite Garabagne. Il n'en reste aujourd'hui qu'une petite île à quelques encablures des côtes de la Petite Garabagne. Elle est dirigée par des chefs puissants : les «Seigneurs des Îles» qui se réclament toujours de la splendeur engloutie de la Grande Garabagne. Situation étrange en définitive que cette Grande Garabagne, îlot solitaire dans l'Océan Karnéen, à présent dominé par la Petite Garabagne, son ancienne vassale.

Les Seigneurs des Îles ont toujours refusé d'être assujettis par les Garabans, ils préservent farouchement leur indépendance et vivent dans un monde clos dont ils sont les maîtres absolus. Deux grandes familles, les Kambreda et les Vortegin dirigent ainsi la destinée de la Grande Garabagne et ont mis le reste de la population à leur botte. Vivant dans l'idée qu'il faut préserver l'authenticité

de leur race, ils produisent du fait des unions consanguines de plus en plus de dégénérés. Autant de fous qui viennent s'ajouter à la liste déjà longue des souverains sanguinaires de l'île.

Ce qui jusqu'à présent leur a permis de subsister, c'est la présence de particularités géographiques qui leur donne un réel pouvoir économique sur l'ensemble des deux Garabagnes :

L'Archipel des Perditions

A quelques lieues au sud de l'île se trouve un petit archipel d'îlots où des colonies d'oiseaux viennent nicher. Les flots y sont toujours agités et parés d'étranges couleurs mauves et jaunes. Un ensemble de déchirures permanentes se trouve là, à quelques centimètres au dessus de l'eau, charriant régulièrement des épaves de toutes origines.

Les Seigneurs des Îles vivent de la récupération des cargaisons qui finissent

par venir s'échouer sur les côtes de l'île. Bien sûr, il s'écoule parfois un ou deux mois sans que la mer n'apporte son comptant de richesses, mais certains périodes sont particulièrement bénéfiques. Les seigneurs des îles accumulent ainsi des denrées ou des objets qui n'existent pas dans ce Rêve. Il y en a un grande diversité, mais certains types de matériaux sont plus abondants et arrivent de façon régulière : il semble bien qu'une déchirure ait son entrée, quelque part dans un autre rêve, sur une ligne commerciale régulière. De fait, les seigneurs des îles sont détenteurs d'un produit qui arrive régulièrement et qu'on ne trouve nulle part ailleurs : le sel. Les Seigneurs des Îles détiennent ainsi l'exclusivité d'un produit indispensable sur les deux îles (pour la conservation des aliments notamment).

Tout un système de récupération et de stockage s'est mis en place. En face de l'île, les falaises de la Petite Garabagne ont été équipées d'un impressionnant système d'escaliers, de câbles, de treuils qui permet d'acheminer les marchandises. A partir de là un véritable circuit commercial distribue les divers produits,

et en premier lieu le sel, en Petite Garabagne.

Parallèlement, tout une bande de miséreux installés près des plages grappille clandestinement les miettes.

Et les survivants me direz-vous ? Les équipages ne périssent pas tout dans les flots de l'archipel des pertitions. Si rien n'est fait pour venir en aide aux malheureux, il arrive que l'on retrouve des survivants échoués sur le sable, en plus ou moins bon état. C'est une situation que les Seigneurs des Îles savent exploiter. Les personnes trouvées vivantes sont «utilisées» selon leur talents : Qu'elles soient aptes à être médecin, astrologue, ou tout simplement bonnes à cultiver la terre, leur statut est le même : elles rejoignent la masse des esclaves aux bottes des deux familles. La population de l'île, assujettie et étroitement surveillée, est ainsi constituée pour une bonne part d'«échoués», d'hommes venus d'outre rêve ou de leur descendants.

Les rapports entre la Petite et la Grande Garabagne se limitent à ces relations commerciales à sens unique mais elles sont toujours tendues.

3. L'AR BRAZ

Au début du Troisième Âge, on se rendit compte d'un phénomène étrange. Apparemment les Dragons étaient myopes ! Ils rêvaient «double»... Il y avait en effet deux Petites Garabagnes ! D'une part la Petite Garabagne proprement dite, pays des grands châteaux de pierre sombre, des chevaliers et des hommes brutaux ; de l'autre l'Ar Braz, Garabagne en parallèle, monde du merveilleux et pays des fées. Il existe en fin de compte deux îles, deux Rêves parallèles, superposés, reliés par quelques chemins surnaturels et oniriques, toujours situés dans des lieux réservés, au coeur des forêts, des Gorgs ou aux alentours des Pierres dressées...

On ne sait pourquoi, mais tel est la nature des choses...

L'Ar Braz est le pays du merveilleux, de la magie, comme si les Dragons qui se sont endormis au début du Troisième Âge avaient voulu séparer les hommes simples de ceux qui en savaient plus sur leurs rêves, comme si ces derniers étaient condamnés à vivre reclus, en dehors du monde. A moins qu'ils ne soient protégés ainsi de la folie des autres hommes...

Geographie

L'Ar Braz ou l'«Autre Monde», est l'alter ego de la Petite Garabagne, son double onirique. Physiquement ces deux mondes sont en tout point semblables exceptée Bragorlak qui n'existe pas en Ar Braz. A cette différence près, la carte de la Petite Garabagne est aussi celle de l'Ar Braz.



Le Peuple KELT

Le peuple d'Ar Braz est l'authentique descendant des garabans du Second Âge, celui que les garabans d'aujourd'hui appellent le peuple des fées bien que certains érudits les appellent les Kelts. C'est le terme employé par le peuple d'Ar Braz pour se désigner, un très vieux nom dont l'origine se perd dans la nuit des âges.

Il n'y a pas eu en Ar Braz les vagues de migrations qui ont peuplé la Petite Garabagne au Troisième Âge. De fait l'ancienne langue garabane est utilisée en majorité bien que l'on se soit efforcé d'apprendre la langue du voyage. Les kelts sont peu nombreux en comparaison à la taille de l'île qu'ils occupent dans son entièreté. Ils vivent de la chasse, de la pêche et de la cueillette, en symbiose avec une nature généreuse qu'ils respectent et honorent. Certains sont nomades mais la plupart des kelts vit dans de petits villages.

L'organisation sociale et matérielle est très archaïque, mais cela n'empêche pas le peuple des fées d'être un peuple savant à la vie spirituelle intense. La connaissance de soi et du Rêve, la non violence et le respect des autres sont les idéaux vers lesquels on s'efforce de tendre. Les sciences comme l'alchimie, la botanique ou la médecine sont très pratiquées, de même que le haut-rêve envers lequel il n'existe aucun tabou. Il y a en Ar Braz une grande tradition d'oracles et de prophéties, d'aucuns prétendent que les «fées» sont capables de prédire l'avenir. on s'efforce de voir dans une bourrasque de vent, dans la blancheur de la neige, dans les formes torturées d'un arbre mort un signe qui puisse éclairer sur sa destinée. Cette tradition est liée à l'idée très forte que l'histoire est déjà en partie écrite. Chacun a un destin, qu'il faut s'efforcer de réaliser ou auquel on tente au contraire d'échapper.

Le peuple des fées est «gouverné» par quelques grandes figures, sages, guides spirituels...

L'Ar Braz et la Garabagne

Les kelts ont une grande connaissance des choses de la Petite Garabagne ce qui n'est pas réciproque. Si la plupart des garabans ont oublié ce peuple retranché,

les liens sont encore grands entre deux mondes et deux peuples qui jadis ne faisaient qu'un. Pour les kelts les destinées de l'Ar Braz et de la Petite Garabagne doivent se rejoindre un jour.

Avec la plus grande discrétion les Kelts influent sur les événements importants de la Petite Garabagne. Un certain nombre d'entre eux parcourent secrètement les landes de la Garabagne et tentent de présider au destin de ce pays. Certains personnages importants sont d'ailleurs originaires d'Ar Braz. Jamais d'action d'éclat, il s'agit plutôt d'influer sur le futur en encourageant ou en empêchant certains événements en apparence anodins mais dont on sait qu'ils revêtiront par la suite une grande importance. (Amener à se faire rencontrer deux personnes dont l'union engendrera un héros, empêcher tel enfant d'avoir un accident alors qu'il est destiné à devenir un grand roi, éliminer tel autre...) Dans le même état d'esprit les Kelts forment quelques uns des meilleurs chevaliers de la Petite Garabagne : les légendaires collèges des terres désolées de Rhûn existent bien : ils sont tenus par des Kelts qui éduquent de jeunes garabans à leur philosophie et à l'art du combat.

Comme nous l'avons dit, le garaban moyen ignore presque tout de l'existence des Kelts. Il sait qu'il existe un «autre monde», ailleurs flou et craint, le domaine des maléfices et de l'étrange. Certains érudits ou initiés ont une idée plus claire de la réalité. Les bardes notamment connaissent les légendes de l'Ar Braz, certains d'entre eux y ont d'ailleurs suivi un enseignement.

Les Chemins

S'il l'on se souvient qu'Ar Braz et Petite Garabagne n'étaient jadis qu'un seul Rêve, c'est qu'il existe des chemins qui mènent de l'un à l'autre. Ces chemins sont connus de tous les Kelts, en Garabagne on les a oubliés à l'exception de quelques initiés. Certains passent leur vie à les chercher, d'autres se retrouvent projetés à leur insu «de l'autre côté».

Voici les trois principaux moyens d'aller d'un monde à l'autre :

— Les initiés connaissent ces chemins jalonnés par des pierres dressées, pistes ténues où la lande finit par disparaître dans un épais brouillard bleu...

— En Petite Garabagne, certains plans d'eau (lacs, étangs...) permettent le passage. Il faut entrer brutalement dans l'eau (plongeon) pour se retrouver projeté en Ar Braz. Mais ne passe pas qui veut. Certaines conditions doivent être respectées : avoir des intentions «pures», ou bien avoir senti dans ses rêves l'appel du peuple des fées. La possession d'un cristal peut faciliter les choses (*voir après*)

— Enfin certaines voies sont plus spécifiquement oniriques. On peut passer d'un monde à l'autre par ses rêves. Il faut pour cela dormir dans une forêt et

avoir sur soit certains objets : notamment de gros cristaux aux reflets étranges qu'on ne trouve qu'en Garabagne, et qui rendent possible ce genre de voyage. La personne s'endort donc et rêve qu'elle se trouve de l'autre côté. Elle mène alors sa vie dans son rêve, s'endort dans son rêve... Au moment précis du «premier réveil», tout bascule : la personne acquiert la certitude d'être bel et bien dans la réalité, que le rêve c'est tout ce qui a été vécu avant d'arriver de l'autre côté. (*C'est le même principe que le réveil d'une nouvelle incarnation, d'ailleurs les Kelts appellent cela la «petite mort»*). En un mot la personne est bien passé de l'autre côté et elle ne risque pas de se réveiller dans la forêt où elle s'était endormie.

SARABAN ET NABARAS

Description : Les Sarabans sont des petits être humanoïdes dont la taille ne dépasse pas 50 cm et qui vivent au coeur des forêts de Petite Garabagne et d'Ar Braz.

Ils apportent un grand soin à leur aspect et son toujours biens mis. C'est plaisir que de voir leur petits souliers parfaitement vernis décorés d'une boucle d'argent rutilante. Ils portent toujours un chapeau tricorne ou, pour les plus jeunes, un bonnet rouge en laine. Leurs yeux noirs et malicieux s'enfoncent au milieu d'un visage ridé et barbu. C'est que les Sarabans, dit-on, peuvent être plusieurs fois centenaires ; d'où cet air de vieillard espiègle et faussement rhumatisant qui les caractérise. Le grand érudit Papiruz a essayé toute sa vie de savoir s'ils portent ou non des cornes sur le haut du crâne, c'était pour lui la seule façon d'étayer une hypothèse selon la quelle les Sarabans sont des cousins des Sylvains. Malheureusement pour lui les Sarabans refusent toujours de se défaire de leur couvre-chef.

Moeurs : Il est très rare de rencontrer des Sarabans. Ils se cachent généralement à la vue des hommes qui s'aventurent

dans leur forêt. Extrêmement discrets ils savent se rendre quasiment invisibles. Cela ne les empêche pas de se livrer à leur activité favorite : jouer des tours pendables aux intrus. Oh! Jamais rien de bien méchant, plutôt une suite de petites catastrophes agaçantes et inexplicables.

Les Sarabans ont une grande connaissance de la forêt et de tout ce qui s'y passe. Ils vivent en symbiose avec les animaux des bois avec lesquels ils peuvent dit-on communiquer. En revanche ils ne connaissent rien du monde extérieur qui pour eux n'a aucune réalité. Leurs habitations sont installées dans des arbres creux ou d'anciens terriers soigneusement aménagés pour recevoir leur petite famille (Les Sarabans ont peu d'enfants). Leur activité favorite est la cordonnerie, art dans lequel ils excellent.

Les Sarabans sont distraits, c'est la seule chance d'en rencontrer : il arrive parfois que l'un d'entre eux s'oublie à contempler un escargot ou un oisillon en train d'éclore : il n'entend alors rien du barouf que peuvent faire des «grandes-jambes» braillards approchant de lui.

Comme ils ont foncièrement bon fond il leur arrive parfois d'aider les hommes

LA PETITE GARABAGNE

50 KM



MER D'AUTREFOIS

INNIS MORR

GOLFE CRAPOTEUX

TERRES DE RHÛN

COTES DE KAMLON

TERRES D'AGRAN

MER DES FLEUVES

PLAINE DE GALLE

ILE DU GRAND FLAUVÉ

COLLINES DE POLKA

FORET DE TROCHEVENT

ILES BRIZES

BRAGORLAN

LA GUEUZE

RAKS

LAC NOIR

LANDE DES THUATANANS

PRESQU'ILE D'ARCH

MONTs

PLAINE DES GRANDS LACS ÉVENTS

COLLINES DU FIR PARIG

LANDE DES TROIS ROIS

LANDES DES KILRONAN MILLEVOIX

GRANDE GARABAGNE

LA SAURE

LE

BRAS DU GANT

POINTE DES CRASSINS

Océan Karnéen

