

LES SYANGHS

Les Elfes de la mangrove du Nemkin Ylaka



Rahasia et son père Pelin

Les Syanghs sont un peuple elfe perdu. Ils vivent depuis 3 000 ans dans la région la plus à l'est du Nemkin Ylaka, dans les environs des grandes ruines. Il est possible que leur peuple soit le fondateur original de ces ruines hantées et maudites. Mais les Syanghs le nieront. Ils disent qu'ils ne connaissent pas le peuple qui a construit cette ruine. Qu'il a disparu emporté par le marais de sel. Ce qui ne veut pas dire que ce n'était pas leurs ancêtres.

D'ailleurs les Syanghs n'ont pas de nom pour leur peuple en tant que groupe. Syangh est le nom que leur ont donné leurs voisins sindhis, certainement une déformation du mot signifiant diable (saitan). Les Elfes syanghs se connaissent par leur tribu et par leur nom. Ils ont six tribus : les Ashos, les Shos, les Khuami, les Laimi, les Mizos et les Zomi. Chaque tribu a un dialecte particulier de leur langue qui n'est pas une langue elfique. Ils sont deux ou trois centaines par tribu, répartis en petits villages de quelques familles. Cela peut sembler très insuffisant pour survivre, mais les Syanghs ont des lois très strictes sur l'union et la reproduction. Et ils vivent des siècles.

C'est une société matriarcale. Les femmes possèdent tout et héritent de leur mère. Elles détiennent le pouvoir économique, décident de la répartition des richesses, discutent les accords de troc entre les tribus et les villages et rendent la justice en matière patrimoniale et économique. Les femmes choisissent librement leur conjoint et vont vivre dans son village. Les détails peuvent changer selon les tribus, mais tous reconnaissent l'obligation de choisir son conjoint au sein d'un autre village. Dans toutes les tribus sauf chez les Zomis, les femmes et les hommes célibataires vivent dans des bâtiments différents et seuls un membre d'un autre village peut pénétrer dans le bâtiment de l'autre sexe.

Pourtant ce sont les hommes qui détiennent le pouvoir de la décision politique et militaire. Mais dans un environnement aussi précaire et isolé, ce pouvoir peut sembler bien plus dérisoire que celui de la survie détenu par les femmes. Les hommes négocient avec les étrangers, que ce soit par le mot ou par l'acier. Mais il y a peu d'étrangers, et quasi tous sont ennemis. Ils ont aussi le monopole de la métallurgie, rattaché au domaine guerrier. Chaque tribu a un maître forgeron qui vit à l'écart dans un complexe avec ses adeptes. C'est une position estimée, sacrée, mais crainte. Une vocation à vie et célibataire. Les Syanghs excellent dans le travail de l'acier, l'argent et le cuivre. Mais le métal brut est rare, et la récupération est la règle. Les métallurgistes (Tungku kator / maître des fournaises) se font payer en nature par les villages de leur tribu pour leur travail.

Le mysticisme est profond chez les Syanghs, ils respectent et transigent avec les esprits qu'ils voient en toute chose. Ils ont une vénération particulière (mais pas de type théiste) pour certains immortels sindhis qu'ils ont adopté depuis des siècles, ou qu'ils disent avoir adopté du peuple de la Cité de

Lumière qui vivait ici avant eux, et que c'est ce peuple qui a transmis ses croyances aux Sindhis. Si les tribus avaient un ou plusieurs Arbres de Vie à une époque, il n'en reste plus trace. Chaque tribu a un Gardien, mais c'est plus une sorte de sage et de chef de guerre qu'un gardien de relique. Si chaque tribu a ses propres traditions mystiques et chamaniques, elles reconnaissent un héritage commun, ce qui fonde l'unité de leur peuple : le Temple de la Montagne Grise. Au centre de leur territoire, non loin de la Grand Ruine, sur une grand île rocheuse qui domine la mangrove autour, se trouve un temple de pierre à moitié enfoncé dans la roche. Un complexe ancien dont les Syanghs disent ignorer l'origine, mais qui est de façon certaine à la fois elfique et ancienne par son art et ses runes. Les Syanghs des six tribus envoient ici leurs enfants mâles les plus doués pour être formés à la philosophie, la religion et la magie. Ils apprennent leurs sorts sur les murs mêmes de leur temple. Et ils le défendent avec férocité et acharnement. Aucun étranger n'y est toléré. Ils sont Siswas (étudiants) le temps qu'ils le souhaitent, les anciens formant les nouveaux, et forment une communauté auto gérée, fraternelle et égalitaire. Ils subsistent par les dons que leurs font les gens des villages. C'est aussi l'endroit où les Syanghs gardent leurs seules richesses. La magie des Siswas est une magie de bataille et d'enchantements. Le Temple est à la limite des terres des Ashos et des Zomis.

Les femmes ont leur propre tradition magique, qu'elle se transmettent de mères en filles. C'est une sorcellerie basée sur les charmes, les potions et adaptée à la vie dans la mangrove et les marais.

L'histoire des Syanghs se perd dans les brumes de leurs mangroves. Ils ont de nombreuses histoires sur le passé mais aucune chronologie. Ils disent que les six tribus sortirent d'un grand trou dans la terre où ils se cachèrent d'un grand ennemi et qu'ils s'établirent autour du Temple. Ils racontent qu'autrefois il y avait ici une grand forêt et un grande cité de lumière et un peuple sage et puissant. Mais la corruption du sel, du mensonge et de la guerre vint détruire ce peuple et leur pays. Ils racontent qu'un grand sage, Pengajar (professeur), les guida hors du chaos qui régnait dans le pays vert de tous les elfes jusqu'à cette terre et qu'il combattit trois grandes ennemies des tribus qu'il enferma sous la terre à jamais. Mais il trouva la mort dans ce combat. C'est lui que l'on vénère comme un aspect du Grand Ayodhya (Ilsundal) dans le Temple. Ils racontent qu'il y avait une septième tribu mais qu'elle a été détruite entièrement par trois malédictions : l'errance, la famine et la dissension.

Les Syanghs n'ont que peu de voisins. Les habitants de la Grand Ruine ne sont que des monstres affreux qui heureusement sortent rarement de leurs pierres inondées. Pour les Syanghs, la Cité est tabou. Le principal danger vient des clans de Gatormen avec qui existe en permanence une guerre larvée de raids et de razzias. Il y aussi quelques groupes humains qui vivent dans les marais, mais ils craignent les Elfes et les évitent comme s'ils étaient des démons. Les humains des marais pratiquent un troc rituel avec les « diables » : il existe un lieu où à midi à chaque début de saison ils déposent des biens et où les Elfes viennent à minuit les récolter et laissent eux mêmes des produits courants pour eux mais exotiques pour les humains. Il existe néanmoins une exception : la tribu des Ashos maintient un contact avec les sages du village de Kargaint au nom d'une ancienne dette mutuelle datant de plusieurs siècles. Une fois l'an, une délégation humaine vient déposer une donation aux Ashos et aux Siswas dans le sanctuaire au pied du Temple. Ils repartent accompagnés d'un ou d'une elfe qui passera un mois parmi les hommes avant de revenir.

Pour le reste les Syanghs évitent tout contact avec d'autres peuples et ne reconnaissent aucune autorité au dessus des tribus.

Bien sur la Colère des Immortels et l'invasion des forces de Hule risque bien de mettre le fragile équilibre de leur existence en danger.

Ainsi il y a un an est arrivé un étranger, un elfe, habité d'étranges pouvoirs et de mots mielleux et troublants, qui apporta les preuves qu'il était un descendant de la septième tribu et qui s'installa parmi les Siswas. Il se fit appeler Le Rahib (le moine). Il les corrompu petit à petit et les lia à sa volonté. Il transforma l'enseignement et les Siswas se montrèrent violents et réclamèrent toujours

plus des tribus. Les tribus se soumettent tant la lutte intestine leur est impensable et le respect du Temple leur est naturel. Trois fois Le Rahib demanda la main de la belle Rahasia, fille du chef des Ashos. Trois fois Pelin (Gardien), le père de Rahasia, à la demande de cette dernière, chassa l'étranger. Il fit de même pour deux autres jeunes filles des clans Zomi et Khuami. La quatrième fois il revint de nuit avec ses Siswas et enleva les trois femmes. Mais Rahasia s'échappa et revint à son village. Tous à présent redoutent la colère du Rahib mais sont désespérés.