

# Ce que m'a dit Papa Gabran Sans-culotte (du moins ce qui en vaut la peine)

© Chris Gidlows, 1996

Reproduit avec l'aimable autorisation de l'auteur

Traduction : Grégory Molle

Première publication : *Tales of the Reaching Moon* n°15, 1996

## **Qui es-tu ?**

Je suis Papa Gabran Sans-culotte, l'Excité, Père pour les Babouins, ennemi pour les humains et le héros d'une bonne centaine d'histoires...

## **Qui sommes-nous ?**

On est la Troupe de Papa Aedan Gros Gourdin.

## **Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?**

On est des Babouins.

## **Mais encore ?**

Tes Pères sont forts, tes Mères sont fertiles, tes Frères et Sœurs sont disciplinés et courageux. Grand-père Babouin et Grand-père Mandrill sont forts en nous. Grand-mère Terre apporte aux jeunes de quoi nous nourrir. Tous les autres peuples que tu croises sont soit des juste-hommes soit des juste-animaux.

## **Où vit-on ?**

Hum, on devrait vivre à Ville-Singe, mais ce n'est pas un endroit habitable pour l'instant. Donc jusqu'à nouvel ordre on vit sur le Territoire de Papa Aedan Gros Gourdin, c'est-à-dire partout où se rend notre Troupe, excepté le point d'eau du Repos du Jour, où Papa Ailil Plume-Jaune s'est joint à nous. On le partage avec la Troupe de Athrys Fessier-Soleil. Je sortirais pas de notre territoire si j'étais toi. Les juste-hommes ne s'épouillent jamais, et ils essaient de te vendre des trucs à emporter. J'ai déjà été là-bas, et j'y retournerai pas de sitôt.

## **Comment est-ce qu'on vit ?**

On suit la voie de Grand-père Babouin. On parcourt notre territoire, on mange des plantes et des juste-animaux. La nuit, on se trouve un coin un peu élevé pour dormir, pour donner à nos ancêtres les meilleures places au sol. On traîne des outils pour nous aider à la tâche, des lances pour se battre (un jour je te raconterai comment Frère Trouvé eut l'idée

de fabriquer les premières d'entre elles), et des totems magiques. Et on traîne aussi n'importe quoi d'autre du moment que ça ne nous ralentit pas. Tu épouilles tes Pères et tes Mères, ainsi que tes Frères et Sœurs. Bien sûr tu ne m'épouilles jamais. Mandrill a conclu un pacte avec Gorakiki, la Mère des insectes, que Singe a rompu, si bien que les Chamans portent ses enfants.

### **Qu'est-ce qui est important dans ma vie ?**

La Troupe. On a veillé sur toi quand t'étais un Petit Frère. J'ai combattu les esprits mauvais qui apparaissaient la nuit pour te manger, et le Grand Père a combattu les mauvais juste-animaux et juste-hommes qui apparaissaient le jour, également pour te manger. Bientôt tu deviendras un Grand Frère et je t'apprendrai les voies de Grand-père Babouin et celles de Hykim, son Père. Mais pour l'instant tu dois respecter tes Pères et Mères, et tes Frères et Sœurs qui sont plus grands que toi.

### **Est-ce que je resterai toujours un Frère ?**

Peut-être. Je te montrerai comment on demande à Hykim l'Arrière Grand-père d'avoir des dents aiguisées, une crinière épaisse et une arme puissante. Alors tu deviendras peut-être un Père et pourras trouver une Sœur pour qu'elle devienne la Mère de tes Petits Frères et accroisse la Troupe. C'est la chose la plus importante qui puisse t'arriver.

### **Qu'est-ce qui arrive quand on meurt ?**

Grand-père Babouin t'accompagne jusqu'à Ville-Singe. Il efface toutes tes blessures et tes cicatrices. Tous les Babouins sont des Pères, là-bas, et les juste-hommes et juste-animaux patrouillent pour nous et portent nos outils.

### **Quelle est la différence entre les Frères et les Sœurs ?**

Ha ha ha ! Cette vieille blague de juste-homme me fera toujours mourir de rire ! Les juste-hommes portent des peaux qui couvrent les meilleures parties de leur anatomie, parce qu'ils en ont honte. Du coup ils ne savent jamais s'ils ont affaire à un Frère ou une Sœur. Assure-toi bien de montrer les tiennes à chaque fois que tu les rencontres ! Ha ha !

### **Quelle est la différence entre les Pères et les Mères ?**

Les Pères ont des dents puissantes, une longue crinière et des armes brillantes. Ils défendent la

Troupe chaque fois qu'elle est menacée. Ils s'accouplent avec les Mères et engendrent de nouveaux Babouins. Ils maintiennent la discipline dans la Troupe, règlent les conflits et négocient avec les étrangers. Les Mères portent les Petits Frères et les Petites Sœurs sur leur poitrine ou sur leur dos. Ce sont les Babouins les plus importants de la Troupe.

### **Qui nous gouverne ?**

C'est nous, les Pères. Papa Aedan Gros Gourdin donne son nom à la Troupe. Il a la Force de Grand-père Babouin en lui. Je suis ton chaman. Grand-père Mandrill parle à travers moi, les esprits tremblent et les mortels me fuient. Papa Ailil Plume-Jaune a donné de nombreux Frères et Sœurs à la Troupe, et nous a montré comment agrandir notre territoire. Tu dois le respect aux Pères, tu dois garder les yeux baissés en notre présence et ne jamais nous contredire ou nous défier. Si tu nous mets en colère, tu dois prendre la Position de la mère ou bien on te filera une sacrée correction. Tu les vois, mes dents ?!

### **Pardon, Père. Euh... Qu'est-ce qui rend un Babouin meilleur ?**

Les Pères et les Mères sont estimables parce qu'ils apportent de nouveaux Frères et Sœurs à la Troupe. Un Frère Babouin peut devenir un Père s'il est courageux, discipliné et fort. Ils peuvent faire une requête auprès de Hykim l'Arrière Grand-père pour obtenir la magie qui le fera devenir Père. Si un autre Père a fait la longue marche jusqu'à Ville-Singe, alors je donnerai au Petit Père la magie pour distinguer une Mère d'une Sœur. Sinon, il devra partir et trouver une autre Troupe où ses Oncles l'accepteront. Une Sœur devient une Mère quand un Père voit les signes et s'accouple avec elle. Une Sœur qui choisit de s'accoupler avec un Frère demeure une Sœur. Tu n'as pas la magie pour la changer.

### **Qu'est-ce qui est mal ?**

La désobéissance est ce qu'il y a de plus mauvais. On n'abandonne jamais une Mère en danger. Tu ne vaux rien si tu ne les protèges pas. N'approche jamais une Mère comme tu approches un Père, ou bien on te punira. Pense à épouiller tes Pères, Mères, Grands Frères et Grandes Sœurs. Oh, j'allais oublier : jette un œil à n'importe quelle troupe de juste-hommes. Tout ce qu'ils font et que nous ne faisons pas est certainement mauvais. Ne cherche pas à les imiter, sinon un Père te filera une bonne correction.

### **Quel est mon but dans la vie ?**

Tu dois marcher au côté de la Troupe. Garde l'œil ouvert pour trouver de la nourriture ou prévenir le

danger. Protège tes Mères. Bientôt, quand tu seras un Grand Frère, tu marcheras devant et tu feras de la reconnaissance. Pourquoi ne pas t'accoupler avec une Sœur si elle te le demande ? Ça t'aidera à passer le temps. Des Cousins Babouins dans d'autres Troupes marchent hors de leur territoire dans le monde obscur pour trouver de la magie, des outils, des territoires et des Mères. Je te raconterai mes aventures là-bas une autre fois.

## **Comment est-ce qu'on négocie avec les autres ?**

Qui s'en soucie ? Pisse-leur dessus, amuse-toi à leurs dépens. Tes Pères décideront. Les Oncles et Tantes dans les autres Troupes méritent le respect. En fait, les juste-hommes et les juste-animaux devraient être évalués à l'aune de leurs mérites particuliers, à supposer qu'ils en aient.

## **Qui sont nos ennemis ?**

Tout individu qui s'en prend à tes Mères montre par là qu'il est ton ennemi. Les esprits qui infectent l'eau des puits, paralysent les Petits Frères et les Petites Sœurs et répandent l'indiscipline méritent ce qui leur arrive. Et celui qui a démoli Ville-Singe ne plafonne pas dans mon estime.

## **Qui sont mes dieux ?**

Nos ancêtres sont nos dieux. Ils apportent leur aide à la Troupe, avec leurs pouvoirs et leur savoir.

**L'arrière grand-père Hykim** est le premier d'entre eux. Il donne aux Frères le pouvoir de devenir Pères.

**L'arrière grand-mère Mikyh** aide les Sœurs à devenir des Mères.

**Grand-père Babouin** est le plus proche de nous. C'est l'ancêtre de tous les Babouins, et aussi des juste-hommes. Tout le monde sait comment son frère, Singe, lui a joué un tour en essayant une nouvelle arme. Il aurait mieux fait de rester fidèle à l'ancienne, parce que la nouvelle était bien trop grande, il fallait deux mains pour la manier correctement. D'ailleurs, ses expérimentations l'ont finalement mené à la mort. Enfin tout de même, il a eu quelques bons résultats, si bien que maintenant il est le Juge de tous ceux qui meurent. Il maintient la discipline parmi la Troupe des Morts. Grâce à lui, les esprits babouins se conduisent de manière correcte quand je les invoque. Si tu veux rire un bon coup, jette un œil à la religion des juste-hommes. Grand-

père Babouin leur a appris bien des choses durant les Grandes Ténèbres, mais ils ont tout compris de travers. Si tu ne me crois pas, la prochaine fois que tu verras un de leurs prêtres, demande-lui qui le premier a enseigné la religion, ils répondront quelque chose qui veut dire « Grand-père Babouin » dans notre langue.

**Grand-mère Terre** nous fournit tout ce dont nous avons besoin pour vivre. Qu'est-ce que je peux te dire de plus ?

**Grand-père Mandrill**, on l'appelle l'Excité, à cause de ses attributs, hum, particuliers. De son splendide totem jaillissent les magies spirituelles qui sont si utiles pour la Troupe. Il nous a montré comment faire, pendant les Grandes Ténèbres, et ça valait mieux, vraiment.

**Frère Trouvé** a fait son apparition pendant le Grand Hiver, Mère-Secours l'avait trouvé et lui avait permis de retrouver toute sa babouinité. Il a montré à sa Troupe d'accueil, disciplinée, comment se servir des armes de guerre, lances et pierres, pour survivre en tuant les juste-animaux et en les mangeant. Je sais pas pourquoi mais ils ont un goût horrible.

**Singe** est le Frère de Grand-père Babouin. Il joue des tours à tout le monde. C'est pour le contenir que la discipline doit régner dans la Troupe. T'as qu'à voir ce qui s'est passé pendant l'Age Mythique. Une fois, il participait à un important banquet, il a couvert d'habits tous les dieux présents ! Il a bâti la ville qui porte son nom, ce qui explique sans doute qu'elle ressemble à ça. Il est l'ancêtre de tous nos Cousins Singes.

**Gorille** est un Héros de notre race. C'est son esprit qui protège les Petits Pères qui doivent quitter la Troupe pour une autre. Il y a plein d'histoires qui racontent ses exploits. Il a donné sa queue à Singe en échange du statut de Grand-père dans son Empire. Malheureusement, il attend toujours au Pays de l'Esprit Babouin, car Singe n'a pas encore fondé son Empire.

## **Je t'ai entendu juré sur d'autres pouvoirs. Peux-tu me dire la vérité sur...**

**... Aldrya ?**

C'est elle qui s'occupe des plantes. Elle fait vraiment du beau boulot, si tu aimes la feuille de Chapparat...

**... Chaos ?**

Toute l'indiscipline du monde vient de là. Les Broos le vénèrent : c'est pour ça qu'ils ne peuvent pas dire

qui est une Mère et qui n'en est pas. Tâche de lui résister.

### ... Ernalda ?

C'est une drôle de façon de prononcer « Grand-mère Terre ».

### ... Kyger Lytor ?

Quand Grand-père Babouin l'a prise pour Mère, il faisait noir, si bien qu'il n'a pas compris dans quoi il s'engageait. Ses enfants sont comme un terrible avertissement de ce qui arrive si on laisse les Mères prendre trop d'ascendant.

### ... la Lune Rouge ?

Un autre nom pour notre Position de la Mère soumise. Vénérée par quelques juste-hommes, apparemment. Parfois, tu peux les voir à l'œuvre du côté de Pavis.

### ... Magasta ?

Le dieu créateur de l'eau. C'est maintenant une ombre, transpercée à jamais par la lance invisible des dieux du mal. Quel destin !

### ... les Monothéistes ?

C'est un mot pour désigner les juste-hommes du Dieu Oublié. Les Monothéistes sont sous l'influence du Chaos, ils n'ont pas d'âme et m'ont même soutiré ma culotte à la cité des Jeux. Le monothéisme rend aveugle, alors que je ne t'y prenne pas.

### ... Mostal ?

Le Dieu des Rochers. Où irions-nous, sans lui ?

### ... Orlanth ?

Face de Vent a enseigné la parole aux juste-hommes. Ceux que tu trouves errant dans le coin sans troupe font en général partie de ses adorateurs. Mieux vaut pas trop jouer aux durs avec eux, le Taureau Tempête est le Frère d'Orlanth.

### ... les esprits ?

Les Babouins qui ont délaissé leur corps sont appelés esprits. Ils nous sont aussi utiles que n'importe quel autre Babouin. Depuis que Grand-père Babouin a montré le chemin, nombreux sont ceux qui ont marché sur ses pas, si bien qu'il y a maintenant toutes sortes d'esprits qui encombrant la place. C'est mon travail de les confiner dans leur zone.

### ... Yelm ?

C'est le Moqueur Radieux, là-haut, qui nous brûle le derrière. Quelques juste-hommes vraiment étranges le vénèrent. Ils tiennent leurs grandes lances à deux

mains et n'ont pas de Mères. Ne tournez pas le dos en leur présence.

### ... les Dieux Nomades ?

Pas une mauvaise Troupe. Ce sont ces juste-hommes qu'on voit dans la région, montant des juste-animaux : en fait, Waha, leur grand esprit, a eu cette idée en voyant comment nos Mères transportaient les Petits Frères. Ils ont tous tiré à la courte paille et ceux qui ont gagné ont eu le droit de monter les autres. Ils essaient de revenir à l'ancien temps, quand ils étaient tous des Babouins. Hey ! Reviens ici, et montre-moi davantage de respect !...

