

la légende de toguna



L'histoire que vous vous apprêtez à lire se déroule en terre Dogon, un peuple d'Afrique de l'ouest qui vit entre le Mali et le Burkina Faso.

Si vous êtes étrangers à leurs coutumes, rassurez-vous, **les situations qui se prêteront à vos yeux devraient vous rappeler un quotidien que vous connaissez fort bien.**



L'aube laisse encore traîner un peu de sa fraîcheur lorsque l'homme que nul ne connaît fait son entrée au village des Prospés. Marchant au hasard des allées, il attire les regards. Son costume pourrait être celui d'un mendiant mais sa démarche et son regard témoignent d'une vitalité hors du commun. Chacun de ses pas soulève une poussière ocre et autant de questions dans la tête des villageois. Est-il un marchand que la fortune a quittée ? Un voyageur égaré ? Nul ne s'approche pour lui demander qui il peut bien être et encore moins ce qu'il cherche. Il faut dire que les villageois vivent des temps difficiles et qu'une bouche de plus à nourrir ne ferait qu'ajouter à leur peine. Lorsque l'homme atteint enfin la hutte du chef - reconnaissable car c'est la seule du village dotée d'une porte - il frappe et entre.

Dans la case aux larges proportions, le vénérable **Digé meneur du village s'entretient avec Lékom le griot* et Erash le guérisseur**. Leur vive conversation est interrompue par l'arrivée du voyageur.

Connaissant les usages à adopter en pareille circonstance il s'exprime avec déférence :

- *Grand guide de la splendide tribu des Prospés, je te salue et te prie de bien vouloir excuser mon intrusion dans ta demeure.*

Quelque peu surpris mais maître de ses émotions, le chef répond :

- *Bienvenue à toi étranger. Je ne me rappelle pas avoir accordé d'audience aujourd'hui.*

A voix basse et à l'attention de Lékom et Erash il soupire :

- *Sans doute mon assistant qui a encore pris quelques libertés...*

*Le griot est l'équivalent du barde en Afrique de l'ouest



Légèrement agacé mais curieux, il lance à l'attention de l'inconnu :

- *Qui es tu ? Quelles raisons te conduisent à te présenter sous mon toit ?*

Le regard de l'étranger se fait perçant et un sourire bienveillant se dessine sur son visage. Il répond calmement :

- *Je ne suis qu'un modeste sorcier qui a longtemps voyagé. J'ai rencontré toutes sortes de gens dans toutes sortes de contrées.*

Au cours de mes pérégrinations, un grand sage m'a confié les secrets d'une méthode très ancienne qui peut résoudre bien des problèmes. Si vous le voulez bien, laissons de côté mon parcours et intéressons nous plutôt à vous. J'ai récemment entendu parler de ton village. On raconte qu'il était naguère des plus prospères.

Certains m'ont même dit que la splendeur de vos demeures n'avait d'égale que l'opulence de vos repas. Cependant, si mes informations sont exactes, vous avez désormais quelques difficultés... On ne sait jamais, peut-être que ma solution pourrait vous être utile.

Digé, Lékom et le guérisseur se regardent pour tenter de déchiffrer mutuellement leurs impressions.

Le chef hésite. D'un signe de la main il invite finalement le sorcier à s'asseoir.

- *Je t'en prie « Sorcier » dis m'en plus sur tes pouvoirs.*

Désormais installé sur un tabouret bancal face au magnifique trône du chef, le mage répond :

- *Je serai ravi de te montrer l'étendue de mon savoir et de mes compétences mais j'ai besoin de connaître les maux qui tourmentent ton village.*



Erash intervient :

- *C'est vrai ô grand chef, moi-même je ne puis guérir celui qui ne me dit pas de quoi il souffre.*

Un voile de résignation passe dans le regard de Digé. Il s'apprête à révéler les affres de son peuple à un homme qu'il ne connaissait pas il y a quelques minutes. Pourtant son intuition de chef le pousse à se confier :

- *Nous sommes la tribu des Prospés. Nos parents, les parents de nos parents, les parents des parents de nos... Bref nous occupons ces terres depuis des temps immémoriaux. Bien que nous ayons atteint une maîtrise des arts techniques fort avancée, notamment en agriculture, nous sommes confrontés à un problème élémentaire.*

Digé échange un regard affligé avec Lékom et Erash avant de reprendre :

- *Mon village a faim... Depuis de nombreuses lunes, les lièvres que nous chassions avec aisance ont presque disparu de notre territoire. Nos habiles chasseurs rentrent de plus en plus souvent bredouilles. **J'ai beau alerter les villageois sur l'urgence de la situation, j'ai l'impression que personne ne m'écoute. Pourtant j'ai des idées !** Il faudrait que nous nous réorganisions pour traquer le phacochère ! Il paraît qu'à trois jours de marche les steppes en regorgent.*

Lékom de surenchérir :

- *J'ai préparé de **nombreux discours** pour que le chef parvienne à convaincre les villageois. Nous avons aussi offert des **primes aux chasseurs**. **D'immenses pancartes** ont été accrochées aux fortifications du village vantant la chasse aux phacochères. Mais rien. Aucune de nos solutions n'a fonctionné. Il y a peu, nous avons même fait appel à une aide extérieure. **Nous avons dépensé des fortunes auprès de chamans**. Ils sont venus vêtus de leurs somptueux costumes et nous ont prodigué toutes sortes de conseils.*

Nous les avons écoutés attentivement, pourtant notre situation - contrairement à la leur - ne s'est pas améliorée d'un iota.

Affligé, le chef reprend :

- *Vois-tu sorcier le tourment qui est le nôtre ? Les lièvres se font rares, mais mon autorité ne me permet plus d'imposer un changement dans l'organisation du village. Je crains que si la situation vient à durer, les meilleurs chasseurs et les meilleurs artisans quittent mon village. Je crains que quelqu'un d'autre prenne ma place. Je crains... de ne plus jamais sentir le goût délicieux de la viande aux épices que prépare nos cuisiniers. Si tu savais comme je suis inquiet. Que peux-tu faire pour moi, enfin pour nous ?*

Le sorcier qui semble confiant dit alors :

- *En effet, la situation paraît délicate. Néanmoins rassure-toi, si tu fais preuve de courage, tu seras sous peu le chef écouté d'un village harmonieux et prospère.*

Cette apparente facilité arrache au chef un sourire sceptique, il interpelle le sorcier :

- *Parle ! Dis moi ce que je dois faire.*

Le sorcier reprend :

- *Avant toute chose il te faut réunir des artisans. **Nous allons bâtir une hutte un peu spéciale : une toguna. Celle-ci abritera un rituel au cours duquel tu poseras une unique question à ton village. Le sens, l'ampleur et la forme de celle-ci ont une importance capitale. Ils définissent le degré de liberté que tu donnes aux villageois pour y répondre. Mais quelle que soit ta question, prends garde, il est possible que tu entendes des idées qui te seront désagréables. Il te faudra néanmoins en tenir compte et associer des moyens***

aux propositions de tes villageois. Je vais te faire découvrir que les questions ont beaucoup plus de pouvoir que les réponses. Es-tu prêt à passer de l'injonction à la consultation ?

Digé laisse tomber sa tête sur la paume de sa main, soupire, puis répond :

- **Ô sorcier si tu savais ce qui s'est passé la dernière fois que nous avons tenté de consulter le village... La situation a viré au cauchemar... Pourtant nous avons mis les formes. Un grand banquet sur la place du village... Des outres fraîches de nos meilleurs jus... Je vais te raconter...**

Se laissant aller à une mélancolie à laquelle il était peu coutumier, le chef débuta son récit.

J'avais réunis tous les citoyens sur la place du village. Mon discours sur les périls gastronomiques qui nous guettaient avait résonné comme brindilles sur calebasse. Je me souviens que le premier qui prit la parole après moi fut Venssa : le chef des chasseurs. Une erreur sans doute... Les villageois qui jusqu'à présent écoutaient passivement mon discours se sont déchaînés sur ce pauvre vieux. Tous le tenaient pour responsable des carences protéiniques du village. Lui même, devait se sentir un peu coupable des échecs répétés de son équipe car il avait adopté d'emblée une posture défensive. Chahuté avant même d'avoir ouvert la bouche, il avait tenu à peu près ces propos :

- **Les amis calmez-vous ! Faut-il blâmer le porteur d'eau quand le puits est à sec ? Je ne crois pas ! Le gibier s'est fait rare ces derniers temps. Je me suis maintes fois entretenu en privé avec notre chef à ce sujet. Il faut que...**



Un vieux de l'assemblée l'avait coupé :

- *De mon temps il n'y avait pas plus de gibier, mais nous étions plus alertes et nous n'attendions pas que le soleil soit au zénith pour partir à la chasse.*

A ce moment là, je pense que nous étions nombreux à songer que **« quand la mémoire va chercher du bois mort, elle rapporte le fagot qui lui plait... »**

Bref. Le forgeron s'était empressé d'ajouter aux propos de l'ancien :

- *Vous n'êtes même pas capables de tuer un lièvre alors que je fabrique les meilleures flèches de l'ouest africain !*

Ulcérés, Venssa et ses chasseurs avaient éclaté d'un rire moqueur :

- *Selon toi nous ne savons pas viser, mais les lendemains de fête tu rates même ton enclume avec ton marteau !*

Sentant qu'il fallait reprendre la main, je m'étais lancé :

- *Mes amis, mes amis. Pourrions-nous laisser de côté ces guerres de clochers ? Notre village n'en possède pas et elles sont stériles !*

Un calme relatif revint progressivement.

Des conversations étouffées se firent entendre. Ils ne débattaient plus. Ils faisaient circuler leurs arguments sous le boubou ! Du prosélytisme ! **DANS MON VILLAGE!** Ma sérénité et ma confiance initiales m'avaient quittées. En sollicitant les habitants sur une question cruciale, en leur permettant de s'exprimer librement j'avais compromis mon autorité... **Ils ne m'écoutaient plus. Pire ils ne s'écoutaient plus !**

A ce moment là, je me souviens que Lékom avait tenté de me venir en aide en faisant une proposition :

- *Et si nous changions de territoire de chasse ? Qu'en pensez vous ?*

Les discussions en petits groupes avaient alors cessé et un ancien avait rétorqué :

- *Chasser en dehors de nos terres ancestrales ? Quelle idée ! Nous pourrions offenser un esprit. Non, notre territoire est très bien, comme nous l'avons déjà dit...*

De pire en pire!

Séyété, un des gardes les plus véhéments avait enchérit sur un ton insolent :

- *Chasser ailleurs, pourquoi pas... mais attention, nous sommes défavorables à un éloignement des chasseurs sans compensation. L'accroissement de la durée du trajet vers le lieu de chasse doit être pris en considération dans le décompte du temps effectif de travail. De plus, nous vous rappelons qu'en vertu du règlement des gardes, nous ne sommes pas habilités à assurer votre protection de nuit. Si vous voulez chasser plus loin, il va falloir négocier ! Un point c'est tout !*

Lutouv' un autre garde avait même osé ajouter :

- *Chassez comme vous voulez, de toute façon, nous nous n'irons pas avec vous. Digé, si tu penses nous forcer la main avec une ordonnance, tu risques de le regretter !*

Voilà comment la « consultation » s'était déroulée sorcier...

Attristé au début de son récit, le chef était désormais furibond. Le mouvement frénétique de ses narines indiquait un rythme cardiaque dangereusement élevé.

Le sorcier qui avait écouté attentivement les propos du leader laissa s'écouler quelques secondes avant de répondre.

- *Digé, ce que tu décris là ne m'étonne pas. Les antécédents, le stress, les individualités marquées rendent les débats délicats. C'est justement pour éviter ce genre de... débordements que ma méthode est efficace. Je t'expliquerai bientôt comment. Es-tu prêt à te lancer ?*

Le chef sonde du regard ses deux conseillers. Chez Lékoum, l'enthousiasme est évident. Erash en revanche est énigmatique - comme à son habitude - pourtant le chef devine une certaine forme d'intérêt. Presque ragailardi, il annonce :

- *Après tout, au point où nous en sommes, je ne perds pas grand chose à essayer. Nous ferons ce que tu dis. En échange, nous t'offrons l'hospitalité et notre gratitude... en cas de succès.*

En guise de péroraison, le sorcier lance : « **le feu du bois qu'on a soi même coupé réchauffe plus qu'aucun autre feu.** »

Quelques minutes plus tard - comme l'a demandé le sorcier - le forgeron, l'architecte et l'ébéniste font irruption dans la case du chef.

Le mage leur montre le plan d'un bâtiment constitué d'un toit de paille supporté par 8 piliers dont la hauteur n'excède pas 1m20. Surpris par le cahier des charges mais enthousiastes à l'idée de participer à un projet ambitieux, les trois artisans repartent en se félicitant mutuellement.

Le sorcier s'adresse alors à Lékoum :

- **Griot, j'aimerais que tu écrives un discours pour le chef.** Il doit prendre la parole et expliquer qu'une assemblée un peu spéciale se tiendra sous la toguna. Rend sa langue suffisamment convaincante pour que tout le village soit présent. Dis leur que ça concerne le problème de chasse, et qu'ils pourront s'exprimer à ce sujet. Ni plus ni moins.

Se tournant vers le chef, il dit :

- *Pour que le projet fonctionne, tu devras jouer ton rôle parfaitement. Sous la Toguna tu annonceras le déroulé du rituel et tu poseras la question à laquelle tes villageois répondront. Pour que les propositions soient prises en considérations sans à priori, nous fournirons un masque à chaque villageois. **Personne ne pourra reconnaître son voisin. Toi, il te faudra rester en retrait jusqu'à ce qu'un consensus émerge. A ce moment là tu prendras la parole en annonçant le plan d'action adéquat.** As-tu bien compris honorable Digé ?*

Toujours un peu surpris par le ton direct mais chaleureux du sorcier, le chef répond sans hésiter :

- *Je m'en remets à ta méthode.*

Le lendemain, la construction du bâtiment est achevée en quelques heures. Les villageois intrigués se pressent autour du chantier. Les deux idiots du village affirment sans hésiter qu'on construit un bateau. Sachant qu'ils sont à plusieurs lunes de marche de la mer, leurs concitoyens ne peuvent contenir leurs rires à chaque évocation du « navire ». Les gardes du village s'indignent car ils pensent qu'on construit une nouvelle case plus grande pour le chef. Comme si Digé n'était déjà pas suffisamment bien loti... Enfin les anciens espèrent qu'on construit une case à sieste...

Chacun y va de son opinion.

Pendant ce temps, le chef du village travaille dans sa case avec *Lékom*. A voix haute, ils peaufinent l'intervention de Dijé et cisèlent la fameuse question...

Le soir de la première pleine lune suivant la fin des travaux, les villageois sont réunis devant la toguna. Il ne manque presque personne à l'appel, excepté les idiots du village qui sont partis en fin d'après midi pour... fabriquer des rames.

Digé invite ses concitoyens à s'installer dans la hutte. Il fournit à chacun un masque à l'effigie d'un animal. Sur certains figure un chiffre ou un symbole distinctif. Le sorcier avait raison, à la faible lueur des torches qui brûlent autour de la Toguna, il est impossible d'identifier qui que ce soit. **Le masque modifie même la tessiture de la voix.**

Le chef débute son discours :

- *Chers amis, aujourd'hui nous allons résoudre le problème du village une bonne fois pour toutes. Nous avons faim ! Je ne vais pas vous répéter qu'il faut chasser le phacochère car jusqu'à présent c'est resté sans effet. Je vais donc vous poser une seule question. Pour y répondre, vous prendrez la parole à tour de rôle et ferez une proposition. Après chaque intervention : un vote. Lorsque le rituel sera achevé, je m'exprimerai à nouveau. Est-ce bien clair ?*

Murmure approbateur sous la hutte.

Digé poursuit d'un ton assuré et déterminé :

- ***Alors je vous le demande : que pouvons-nous faire pour palier à la raréfaction du lièvre ?***

Comme toujours, le premier à prendre la parole se fait attendre.

Soudain, raclement de gorge, une voix fluette perce l'épaisse couche de silence ambiant. C'est *Léopard 81* qui s'exprime :

- Devenons végétariens.

Bilan : 1 pouce en l'air, 2 baissés.

La personne au masque de Boa argenté propose :

- Arrêtons de chasser et troquons nos récoltes de mil contre de la viande avec un village voisin.

L'enthousiasme n'est pas encore au rendez-vous.

Gnou, lièvre, lionne, scarabée et mouche prennent la suite. Un certain rythme s'installe. Les idées et les votes se font écho de plus en plus rapidement.

Girafe 32 suggère :

- *Nous devrions changer nos habitudes de chasse et poser des pièges.*

De nombreux pouces se lèvent.

Idées, votes. Idées, votes. Idées, votes...

Puis c'est *Rhinocéros blanc* qui intervient :

- *Je propose que nous chassions sur un nouveau territoire.*

Lékom dissimulé sous son masque de coq sourit intérieurement, c'est exactement ce qu'il avait proposé sur la place du village. Voyons ce que les concitoyens en pensent...

A sa grande surprise, l'accueil réservé à la suggestion du mammifère à cornes est excellent ! A quelques exceptions près, les villageois plébiscitent cette idée. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à utiliser les pouces de leurs deux mains !

S'ensuit une avalanche de propositions et de votes. L'idée de *Rhinocéros blanc* a attisé les esprits.

A peine arrivé sous la Toguna, *Zébu 007*, son masque à l'envers, une rame à la main propose :

- *Maintenant qu'on a un bateau allons à la pêche !*

L'assistance est perplexe. Nombreux ricanent mais évidemment personne ne vote pour.

Colibri vert soumet :

- *Et si nous utilisons une nouvelle technique d'encercllement du gibier ?*

L'assistance est conquise. A part ceux de l'éléphant et de la hyène, tous les pouces sont tournés vers le plafond !

La lune atteint son apogée, le rituel touche à sa fin. **Le sorcier qui a consigné dans un grimoire chaque proposition et chaque vote s'approche du chef pour lui livrer le contenu de ses notes.** Après quelques instants d'une intense réflexion, celui-ci semble avoir une idée. À sa mine réjouie, elle doit être lumineuse !

Digé s'exprime :

- *Vous m'avez impressionné ! Que de bonnes idées et de perspectives vous nous avez offertes ce soir ! Je sens que l'audace et la confiance ont repris leur place dans vos coeurs et dans vos têtes ! Ha bon sang ! Nous sommes les Prospés nom de nom ! **Demain matin, j'annoncerai un plan de chasse ambitieux croyez moi ! Il fera la part belle à vos contributions.***

Un sentiment de fierté et d'harmonie s'empare de l'assistance.



Le chef poursuit :

- *Forgeron ! Je suis désolé mais ta nuit sera courte. Demain nous aurons besoin de pièges, il te faut rallumer la forge et te mettre au travail. Évidemment, tu seras rémunéré. Ces dépenses supplémentaires seront financées sur mes deniers personnels !*

Les villageois exultent !

Ceux qui jusqu'à présent semblaient peu enclin à changer par peur d'être les seuls à le faire n'ont plus de craintes. Sous son masque, chaque villageois se dit que le risque réside en fait dans le statu quo. TOUT LE MONDE est prêt à arrêter la chasse au lièvre, pour tenter... autre chose !

Allongé dans sa case, *Digé* repense à la séance qui vient de s'achever. Le sorcier avait raison, il a entendu des propositions qui vont à l'encontre de ses convictions.

Pourtant s'il est honnête avec lui même, il trouve cela plutôt stimulant.

Les paupières mi-closes, il se laisse glisser vers le sommeil en songeant que son rôle au sein du village va changer. En posant les questions comme il l'a fait aujourd'hui, il fera prendre conscience à ses citoyens des enjeux à traiter. Il ne sera plus nécessaire d'user de la contrainte. A lui d'anticiper les problèmes, aux villageois de se mettre d'accord sur les solutions à mettre en oeuvre. Ceux qui n'osaient pas changer leurs habitudes par peur d'être les seuls à le faire verront que leurs voisins pensent comme eux.

Ses yeux se ferment. Il sourit en se disant qu'il y a peu, il n'aurait pas... Son demi-sommeil est interrompu par des coups frappés à la porte. Sachant qu'il est toujours le seul à en avoir une, c'est forcément à la sienne qu'on frappe. Quittant à reculons la douce tiédeur de sa couche, il ouvre la porte. Debout dans la pénombre se tient le sorcier qui sans un bruit l'invite à le suivre.

Parvenus sous la Toguna, le mage s'agite et récite des incantations dans une langue inconnue. Tout à coup, six flammèches aux lueurs bleues orangées apparaissent. Dansant autour du totem central de la hutte, elles prennent peu à peu une apparence humaine. Leur consistance éthérée et l'intensité lumineuse leur confèrent une aura prodigieuse. **Le spectacle est fascinant.** Persuadé qu'il rêve tant la scène qui se déroule sous ses yeux est fantasmagorique Digé est stupéfait.

Le sorcier cesse ses évocations, aussitôt les esprits s'immobilisent. S'adressant au chef, il dit :

- *Ce que vous voyez là, ce sont les six génies de la toguna. Chacun d'eux incarne un archétype socio-comportemental : meneur, suiveur, détracteur, bloqueur, pousseur et innovateur. Avant de partir à la chasse, je vous enjoins à prendre la parole devant les villageois et à tenir compte de la proportion de chaque archétype dans votre village. Il ne s'agit pas de transformer tous les citoyens en innovateurs chevronnés mais de permettre à chacun de trouver sa place dans l'organisation du village et de la chasse.*

Le chef est époustoufflé. Durant de longues minutes il contemple les flammes humanoïdes et s'entretient avec elles pour mieux connaître son village. Lorsque finalement il retourne se coucher pour de bon, il est étourdi par ce qui vient de se produire.



Le lendemain matin. Hommes, femmes, enfants sont réunis sur la place du village. Tous écoutent le chef parler de la chasse qui aura lieu le jour même. Tenant compte des propositions qui ont été faite la veille, son intervention se termine sous des cris enthousiastes et des applaudissements à tout rompre. Les villageois vont tenter quelque chose de nouveau et chacun est convaincu du succès qui en découlera.

Le soir venu au village, on attend avec impatience le retour de celles et ceux qui sont partis chasser. Les rayons du soleil couchant enflamment un ciel sans nuages. On aperçoit au loin des silhouettes d'hommes et de mules. Le convoi se rapproche, des chants se font progressivement entendre. Tous les villageois se précipitent à la rencontre de ceux qui rentrent de la chasse.

Les prises sont nombreuses ! De mémoire de *Prospé*, on n'avait jamais vu autant de gibier. Il y aura de quoi nourrir le village pendant plusieurs semaines. Mais le plus étonnant n'est pas la quantité de gibier, c'est qu'il ne s'agit ni de lièvres, ni de phacochères... mais d'antilopes ! Sa chair est plus tendre que l'aki bien mûr et son goût plus sucré que celui de la datte.

Les gardes demeurés au village sont interloqués. Comment les villageois ont-ils réussi à capturer tant d'antilopes ? Elles sont réputées plus rapides que les flèches et plus malignes que les singes.

Le chef se fait un plaisir de répondre aux interrogations.

Goguenard, il prend la parole :

- *Mes amis, hier vous avez proposé de très bonnes idées. Je les ai simplement conjuguées. Grâce aux pièges imaginés par Girafe 32, au nouveau territoire de chasse proposé par Rhinocéros blanc et à la technique de rabattage de Colibri vert, la chasse s'est avérée d'une facilité déconcertante.*

Tandis que les cuisiniers allument d'immenses feux pour faire rôtir la viande, les villageois se réunissent sur la grande place. Les uns chantent, les autres dansent, l'ambiance est allègre. Alors que les premiers plats arrivent, le chef s'exprime :

Grâce au sorcier et à sa puissante méthode, nous sommes parvenus à coopérer pour chasser de l'antilope. De l'antilope mes amis ! N'est-ce pas extraordinaire ?

Ayant parfaitement assimilé le précepte fondamental du mage, il sait qu'il lui faut poser une question à cet instant pour que la magie opère à l'avenir.

Il reprend :

- *Je vous propose que désormais à chaque nouvelle pleine lune, nous nous réunissions sous la toguna. Nous y débattons d'une question qui concerne le village. D'ailleurs pour la prochaine fois, je vous propose que nous étudions de près la question des réserves d'eau pota...*

Le chef se rattrape in-extremis :

- *Que pourrions-nous faire pour résoudre le problème du puits ancestral qui commence à tarir ?*



Les festivités se poursuivent jusqu'à l'aube. Lorsque la terre retrouve un peu de sa chaleur et que le village s'éveille, le sorcier a disparu. Nul ne connaît son nom, mais tous se souviendront de sa magie.

A suivre...





Une histoire éditée par Toguna

Contact :

Johan Gautier

johan@toguna.io

+33(0)6 12 31 33 24

Une histoire conçue par l'Atelier des Légendes



edgar@atelierdeslegendes.com

Depuis plusieurs lunes, le village de *Prospé* est en proie aux troubles. Les lièvres naguère abondants se font rares. La famine guette les villageois pourtant personne ne semble disposé à changer ses habitudes de chasse. *Digé* le chef dont l'autorité s'est récemment émoussée ne reconnaît plus ses villageois. Egoïstes et réfractaires, ils ne croient plus en rien... La situation paraît désespérée, pourtant une lueur d'espoir se fait jour lorsqu'un sorcier dépositaire d'une méthode ancestrale arrive au village. Sa science sera-t-elle assez puissante pour sauver les prospés?

