

Auteur

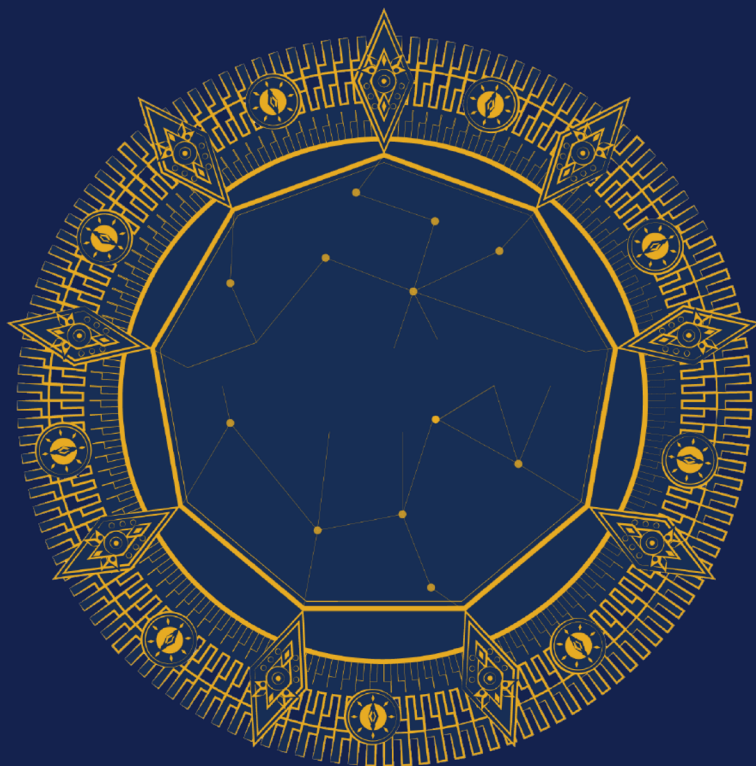
Musinga Mwa Tiki


Illustrateur

Maduta Má Úti

Le Jeu des Anciens

Vol. 1





Extrait officiel
Spécimen interdit à la
vente
6 pages

© 2023 Ekima Media
4, rue de la République, 69001 Lyon
www.ekima-media.com

Crédits couverture : Maduta Ma Úti

Tous droits de reproduction et de traduction réservés pour tous pays

Auteur

Musinga Mwa Tiki

Illustrateur

Maduta Ma Úti

Le Jeu des Anciens

Vol.1

Manuel

EKIMA MEDIA
L'Incontournable D'Ekima

Introduction

Le Jeu des Anciens est une saga composée de huit ouvrages ayant pour principal décor le Nigeria, ses États, ses peuples et ses cultures aux multiples facettes. Le présent *Lidé* pose le premier cadre sociopolitique des intrigues avec des informations essentielles pour une bonne appréciation de celles-ci.

C'est en 1998, au cours de mon séjour à Lagos que j'ai reçu la première version du roman *Aina ou la force de l'espérance* publié un an plus tard. En 1999, la suite de cet ouvrage que j'avais intitulée *L'Ange d'Anthony Village* reprenait l'histoire avec la même trame évolutive des personnages. J'étais alors loin de réaliser que *Le Jeu des Anciens* allait prendre une tournure assez singulière, voire inédite, autour de ces « acteurs » venus d'*Ailleurs* et évoluant *Ici*, dans un espace géographique situé dans l'actuel État fédéral du Nigeria.

Je ne me doutais pas qu'en séjournant dans ce pays et en côtoyant ses habitants, j'allais m'immerger dans la tradition séculaire de plusieurs peuples dont les plus marquants sont les Yorùbá, les Igbò, les Haoussa, les Peuls, les Ijaw, les Efik, les Kanuri, les Edo et les Jukun. Il m'a fallu du temps, des années, pour accepter l'idée que les intrigues de mes romans n'obéissent nullement à mes désirs et qu'elles soient déjà « élaborées » par les Anciens. Ils m'imposent alors, d'office, les origines de ces personnages d'*Ailleurs* et ne me laissent pas d'autre choix que celui de m'y conformer.

Comme j'ai déjà eu à le souligner dans *Lidé* de *L'Univers de NuBi*, s'il n'avait tenu qu'à ma seule volonté, j'aurais

ancré la plus grande partie de mes histoires dans les régions du Cameroun. Je tiens cependant à souligner que je prends beaucoup de plaisir à visiter les différentes cultures des personnages de mes ouvrages. 1998 est la date véritable qui marque le début d'une longue transformation spirituelle qui me mènera au cœur de nombreuses traditions ésotériques et culturelles.

C'est précisément au Nigeria que les Anciens vont mener une expérience assurément originale en me donnant à transcrire la vie ou plutôt les vies des personnages principaux d'*Aina ou la force de l'espérance*. De 1998 à 2017, j'ai reçu 5 versions de ces destins relatés dans cinq romans d'une rare densité.

Le présent ouvrage, *Oláyínká, le choix d'une vie*, réunit la deuxième partie réécrite d'*Aina ou la force de l'espérance* et le contenu de *L'Ange d'Anthony Village* également entièrement révisé. Ces réécritures sont malheureusement dues au fait qu'au moment de la réception de ces intrigues en 1998 et en 2000, j'étais encore loin de saisir toutes les subtilités du *Jeu des Anciens*. Je prenais alors, il me faut bien l'avouer, des libertés dans la transcription en choisissant de ne rapporter que ce qui m'agréait. Le procédé, à la longue, s'est avéré désastreux et j'ai été contrainte de restituer pour chaque partie de ce roman, les informations originales que j'avais, par crainte ou par ignorance de leur importance, escamotées.

Oláyínká, le choix d'une vie, est donc la deuxième version de la vie des principaux personnages d'*Aina ou la force de l'espérance* et de ceux de *L'Ange d'Anthony Village*. Avec ce roman, les Anciens donnent à lire le destin des hommes, à travers les décisions qu'ils ont librement prises. Ils montrent comment ceux-ci peuvent évoluer dans le temps et changer

leur vie, en transformant simplement leurs résolutions. Ce sont des histoires particulières. Ce sont des *Histoires de Kumna*¹.

Elles débutent dans Imaora ou l'Effet, notre en-deçà et finissent dans Orankur, l'origine de toute vie. Les personnages d'*Oláyínká, le choix d'une vie*, évoluent dans Imaora et n'ont qu'un accès partiel à Akúji, le monde des causes.

Tout ce qui a lieu dans Imaora ne peut être changé et est pleinement vécu par tous, sans possibilité d'y échapper ou de différer l'application des sentences.

Dans la troisième version, *Histoires de Kumna* passe d'Imaora à Akúji, permettant ainsi aux mêmes personnages d'améliorer leurs choix de vie, de poser des actes plus nobles et de cheminer vers un grand destin. L'exemple le plus marquant étant celui de la reine mère Amirwa qui, dans *Oláyínká, le choix d'une vie*, est un personnage austère, attaché à la tradition et qui s'oppose jusqu'au bout au mariage de son fils, le roi Akínyelé avec Oláyínká, l'Ange d'Anthony Village. Dans le second volume, Dame Amirwa change de résolution et accomplit un travail sur soi admirable. Ce qui lui permet d'être à la hauteur de son devoir de reine mère. *Oláyínká, Autour de la Femme*, troisième version du *Jeu des Anciens*, s'inscrit avec tous ses personnages dans un autre registre, celui d'Akúji, la Cause : celui où chaque homme a développé des aptitudes spirituelles avérées lui permettant de ne plus subir Imaora, le monde des Effets, mais d'agir en pleine connaissance de cause.

1. Acrostiche de l'institution masculine du Cercle de la Connaissance des Anciens. Lire *Lidé de l'Univers de NuBi* pour en savoir plus.

C'est dans cette version que Kumna¹ et Usaṅ² donnent, de manière définitive, la pleine mesure de leurs responsabilités en assumant leurs résolutions communes ou individuelles.

La quatrième transposition d'*Histoires de Kumna* est un admirable tour des Anciens qui ramène les personnages au point de départ de leurs vies dans *Le poids des Sentences*. On réalise alors que le temps, chez ces Aînés, n'est pas linéaire.

Les vies des protagonistes sont de nouveau réévaluées, pesées, et les destins modifiés quand arrive ce qui est supposé être la fin de cette longue quête dans *Les haillons de la destinée*. Le dénouement tragique de ces vocations donne de nouveau lieu à un ultime jeu.

L'histoire d'Àiná et d'Ọláyínká ne démarrera véritablement alors, qu'à partir d'une cinquième version, *Àjàní, le va-leureux !*

Avec les quatre premiers romans, les Anciens montrent comment nos choix peuvent nous amener à vivre des événements souvent dramatiques. Ils montrent aussi que chaque homme peut changer ses choix de vie, si l'occasion lui est offerte de le faire. C'est précisément ce qui se passe tout au long de ces cinq versions.

Ọláyínká, le choix d'une vie, débute par un prologue, au cours duquel les principaux personnages revivent les événements tragiques s'étant déroulés dans *Les haillons de la destinée*. C'est à l'issue de l'importante et inédite rencontre

1. Kumna, acrostiche de Kawndar, Urta Murti, Nēũlfé et d'Awdir, grades initiatiques dans l'institution masculine du même nom issue du Cercle de la Connaissance des Anciens.

Pour en savoir plus, lire *Lidé de l'Univers de NuBi*, du même auteur.

2. Usaṅ, acrostiche d'Uma, Saṅ et de Nagal, grades initiatiques de l'institution féminine du Cercle de la Connaissance des Anciens.

ayant réuni Tiga¹, Primordiaux², Amargal³ et Régents⁴ que la version *Oláyinká, le choix d'une vie*, sera proposée aux deux personnages principaux.

Manuel de références pour ces huit ouvrages répartis dans trois principales collections⁵, ce premier volume de *Lidé* du *Jeu des Anciens* regroupe les informations spécifiques qui expliquent, clarifient et précisent un certain nombre de paramètres pris en compte tout au long des intrigues. Depuis *Oláyinká, le choix d'une vie* jusqu'au dernier tome de cette saga, l'introduction de données nouvelles relie constamment ces histoires d'*Ici* à l'*Ailleurs*, déjà mentionné dans *Lidé* de *L'Univers de NuBi*.

Tout au long des rubriques décrites, je situerai chaque volume déjà écrit dans le contexte géographique, économique, social et spirituel où les différents personnages vont évoluer afin d'accomplir leurs résolutions.

Plusieurs informations figurant dans ce *Lidé* ne seront utiles au lecteur qu'à partir du second, voire du troisième tome de la saga. Il m'a cependant semblé judicieux d'écrire ce *Lidé* dès la parution d'*Oláyinká, le choix d'une vie*, même si peu

-
1. Tiga est le nom Jiran de la planète Terre. Tiganı̇ pour les hommes Tiganu̇ pour les femmes, Tiganoṅ et Tigan pour les deux genres et désignent ses habitants.
 2. Entités auto-conscientes issues des deux premières explosions créatrices. Lire *Lidé* de *L'Univers de NuBi*, du même auteur.
 3. Amargal, mot Jiran, langue parlée dans l'univers de Jiraku̇ et qui signifie extraterrestre.
 4. Les Régents désignent les divinités des nombreux cultes terrestres et principalement ceux de Kédura, nom Jiran pour l'Afrique noire.
 5. Il s'agit des collections : NCP (NuBi, Conquêtes et Passions), MCO (Mémoires Collectives Oubliées), et LGA (La Guerre des Anciens).

d'éléments qui y figurent sont en lien direct avec le roman.

Parcourons les quatre rubriques de *Lidé* nécessaires à une meilleure compréhension de la saga du *Jeu des Anciens*.



Le Jeu des Anciens, est une saga de huit ouvrages ayant pour principal décor le Nigéria, ses états, ses peuples et ses cultures aux multiples facettes. Le présent Lidé pose le cadre socio-politique des intrigues du premier livre de la série, *Oláyíńká, le choix d'une vie*, avec des informations essentielles pour une bonne appréciation de ce dernier.

C'est précisément au Nigéria que les *Anciens* vont mener une expérience assurément originale en offrant plusieurs versions de la vie des principaux personnages de la saga. Le jeu auquel ils se livrent offre aux différents

protagonistes la possibilité d'être responsables du choix de leur destin.

Ce manuel décrit les différents royaumes et peuples au sein desquels évoluent les acteurs fictifs du roman *Oláyíńká, le choix d'une vie*.



Musinga Mwa Tiki côtoie l'univers des mots depuis son plus jeune âge grâce au métier d'enseignant de ses parents. Soucieuse de l'avenir de l'Afrique en général et de son pays d'origine le Cameroun, la romancière, essayiste et guide socio-spirituelle utilise non seulement sa formation d'historienne mais aussi diverses autres disciplines pour l'écriture de ses ouvrages.

Guidée par *La Voie des Anciens*, elle s'inspire de l'Histoire de l'Afrique et du monde, connue et cachée pour la trame de ses livres afin de susciter chez ses lecteurs des aspirations nobles pour un changement bénéfique aussi bien sur son continent que partout ailleurs.



Maduta Má Úti est urbaniste, artiste et infographiste. Il est le créateur de toutes les images et graphiques des couvertures et du contenu des ouvrages de Musinga Mwa Tiki.

