

La Banshee Aphone

n°2

Voici le deuxième numéro du fanzine de l'association Ogham. Dans ce dernier, nous nous sommes intéressés en première intention à la politique des terres anciennes, en particulier aux conséquences de la guerre de Borée. Dans un même mouvement, nous avons voulu écrire un rapide Who's who des grandes personnalités du monde pour introduire ou rappeler quels sont les personnages importants que vous risquez de croiser au mariage qui sert de toile de fond à notre prochain opus.

Nous avons également voulu décrypter rapidement les structures sociales qui définissent les différents peuples.

Nous vous souhaitons une agréable lecture en espérant que ce nouveau numéro de la Banshee contribue à vous faire patienter en attendant la sortie des fiches de personnage.



Who's Who ?

Les êtres 'Supérieurs'

Taliesin : Fils de la déesse le Taliesin est le barde légendaire. C'est lui qui écrit la grande histoire. L'offenser est pure folie, car il peut rayer d'un trait de plume toute existence, tout passé, tout avenir. Ses motivations sont rarement faciles à établir, mais on dit que ses actions mènent toujours à faire naître des légendes.

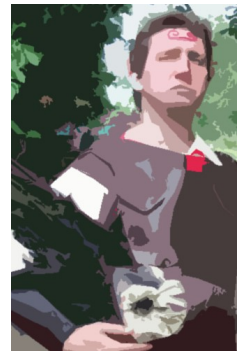


Illustration 1: Le Taliesin

Ida : La légendaire Ida se dit fille de la déesse également. C'est une sorcière redoutable d'origine Nordique. Tour à tour, elle dit être l'incarnation d'un des trois aspects de Dana et le principal outil de celle-ci pour communiquer sa volonté aux hommes.



Illustration 2: Ida

Les Danéens

Nuada au Bras d'Argent : Héros le plus célèbre des danéens, Nuada au Bras d'Argent est le père du roi danéen Myrdhin. C'est lui qui a uni les peuples dans les dernières guerres fomoriennes. Ayant perdu un de ses bras au combat, les dieux lui en forgèrent un en argent. Nuada a péri face au chef des armées fomoriennes, le géant Balor à l'oeil mauvais. Dans sa mort, il abattit toutefois la créature et permit aux hommes de remporter la victoire.

Myrdhin mac Dana : Fils du précédent, il fut amené à monter sur le trône sans vraiment le désirer à la mort de son père. Myrdhin se destinait plutôt à la carrière de Barde. Cela se ressent énormément sur sa façon de régner. Myrdhin veut forger la légende et tous ses actes vont en ce sens. Ce n'est pas un roi guerrier, mais un habile organisateur qui sait déléguer son pouvoir au mieux des intérêts du royaume.

Fearchar mac Dana : Le vieux général était l'aide de camp de Nuada. Quand Myrdhin monta sur le trône, il lui confia la tête de ses armées. Stratège habile et meneur d'homme hors pair, Fearchar s'illustra sur de nombreux champs de bataille. Durant la guerre de Borée, il perdit la vie dans la défense du Fort aux Alouettes face aux hordes nordiques déchaînées.

Uther mac Dana : Fils du précédent, Uther rejoignit lui aussi l'armée. Officier de la garde royale, il fut promu à la tête d'un régiment frontalier avant de seconder son père pendant la guerre de Borée. Réputé inébranlable et sans compromis, le roi Myrdhin lui confia les

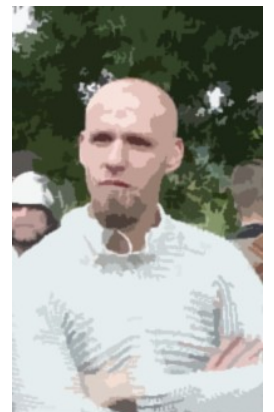
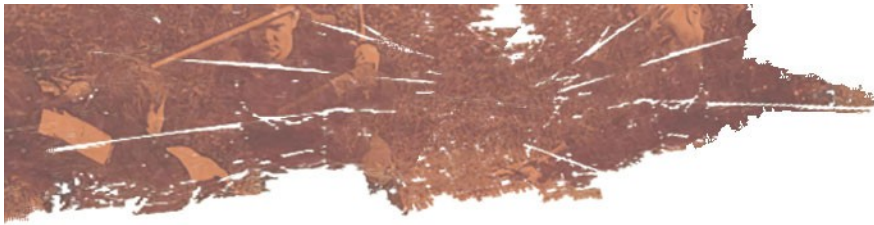


Illustration 3: Uther mac Dana



restes du Duché de la Marche des Fougères quand son seigneur mourut au combat en même temps que Fearchar. Il règne sur les étendues boisées de la marche depuis la citadelle de Caer Melt.

Eireann mac Dana : La sorcière est la plus proche conseillère du roi Myrdhin. Beaucoup la respectent, d'autres la croient folle et sénile. Tous la craignent. La vieille femme vit recluse dans les catacombes du château de Tintagel où elle tisse une toile aux desseins inconnus des mortels. Parfois, elle permet à des hommes de la rencontrer pour leur dévoiler leur avenir. Tous ceux qui ont subi cette épreuve ont vu leur vie changer à jamais.



Illustration 4: Fitznuada mac Dana

Fitznuada mac Dana : Demi frère du roi et fils bâtard de Nuada, Fitznuada a été marqué par le signe du Berserker. Atypique cependant dans ce rôle, Fitz ne dépend pas que d'un seul maître. En effet, son seigneur légitime, Myrdhin, confie fréquemment « la garde » du Berserker à des seigneurs de confiance. Cela a permis à ce dernier de se forger un nom dans tout Eyra qu'il a traversé dans toutes les directions, celui de « Prince Errant ».

Nemed mac Dogal : Le vieux Nemed est le Duc des terres du Sel, l'enclave méridionale du royaume de Dana. Avisé et bon administrateur, il est à la tête du duché le plus prospère du royaume et du clan le plus puissant juste après celui des mac Dana.

Eoghan mac Dogal : Le fils de Nemed est lui aussi Duc. Après les événements étranges de Tir Nan Og il a été nommé à la tête du Duché de Bordurie. Par héritage, il a éphémèrement régné sur les terres de Borée avant que celles-ci soient conquises par les nordiques et que leurs restes soient rattachées aux terres du Roi. Peu porté sur la guerre, Eoghan a gagné le surnom de 'Duc marchand' pour son habileté à faire prospérer son domaine.



Illustration 5: Duc Eoghan mac Dogal

Gorel mac Dogal : Frère de Nemed et donc oncle d'Eoghan, Gorel était à la tête des hommes envoyés des Terres de Sel pour combattre les nordiques pendant la guerre de Borée. Habile tacticien, bien que parfois emporté, il est en outre Maître de l'Ecole du Taureau. Son soutien et son sens stratégique ont permis de stopper l'avance nordique. Il a été nommé général en chef des armées du Roi à la mort de Fearchar et s'est vu remettre le commandement de la place de Venachron, ancienne capitale de Borée.

Les Nordiques

Fafner Hreidmarson : L'un des plus puissants seigneurs de guerre, Fafner s'est affirmé à l'époque où les nordiques arrachaient leurs premières terres aux mains des Danéens. Il a opposé une logistique maritime sans faille à la science de guerre des danéens, pour les résultats qu'on connaît aujourd'hui. Récemment, il a commencé à préparer sa relève, et a laissé le commandement de ses troupes à son fils Osevald.

Osevald Fafneron : C'est lui qui a mené les guerriers nordiques contre les Danéens à Mag Tuired, afin de faire ses preuves aux yeux de son père. Il a appris de ce dernier à ne pas sous-estimer l'art militaire des Danéens, et à user avec intelligence de la rage nordique. Il a rapidement imposé son autorité, et son commandement n'est discuté par aucun homme du nord. Il mena les hommes du nord lors de la prise décisive du Fort aux Alouettes.

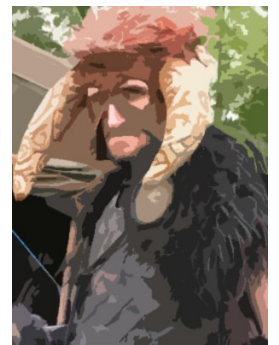


Illustration 6: Osevald Fafneron

Sigurd Olafson, « le loup » : Champion de la nation nordique à l'époque des guerres fomoriennes, Sigurd fils d'Olaf a été frappé d'une étrange malédiction dont les détails ne sont connus que de quelques uns. Récemment, ses fils les berserkers Roald et Colinar l'ont traqué et tué lors des événements de Tir Nan Og. Espérons qu'il repose à présent en paix...

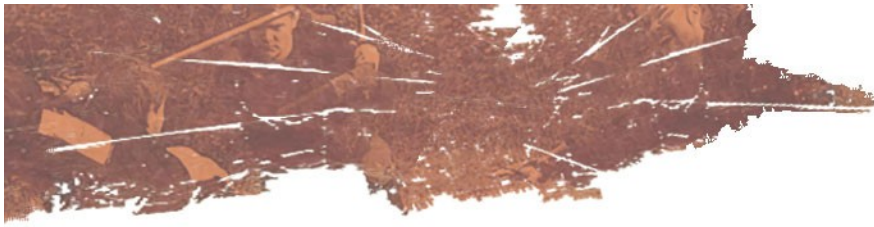


Illustration 7: Roald Sigurdson

Roald Sigurdson, « le fils du loup » : Berserker longtemps en exil, Roald est l'un des fils de Sigurd, le champion nordique maudit. Rares sont ceux qui ont été témoins du dernier acte de cette tragédie familiale. La rumeur veut cependant que la malédiction de Sigurd ne soit pas morte avec lui. Aujourd'hui, Roald sert le seigneur de guerre Fafner, et par extension son fils Osevald. L'extraordinaire rage sanguinaire de ce berserker passera sans doute à la postérité...

Les Elfes

Vianne : Souveraine elfique et première Haute Reine du conseil des peuples, elle fut la première à pratiquer une politique d'ouverture vis-à-vis des populations humaines qui venaient coloniser Eyra, à l'époque de la première guerre fomorienne. Elle payera cher son investissement dans cette première alliance puisqu'elle périra assassinée par des Elfes renégats à la solde de la sorcière Morwen.

Elenwenn : Actuelle reine des Elfes, Elenwenn à la voix d'argent est à ce titre l'incarnation de la Déesse sur Eyra. Dans la lignée de Vianne, elle a poursuivi un rapprochement avec les peuples plus jeunes, et c'est d'ailleurs dans cette optique qu'elle va épouser le roi danéen Myrdhin. Une décision qui n'est pas sans provoquer des remous au sein du Domaine Sylvestre...

Les Pictes



Illustration 8: Aled aux Prières entendues

Aled Prières Entendues : ce serviteur d'Ogmios a su se distinguer des autres druides pictes en ramenant le remède de la peste rouge. Si les méthodes employées pouvaient être discutées jamais sa foi en Ogmios n'a pu être ébranlée. Il gagna la direction de sa propre chasse et celle-ci fut la première à n'être pas dissoute après sa mission. La Chasse des Bruyères est à présent une fierté du peuple picte : leur seule unité de combat, leur seule cellule d'enquête, leur seule délégation diplomatique. Aled est le lien entre les pictes et le reste du monde et la Chasse des Bruyères est à la fois sa cour, sa garde et sa troupe.

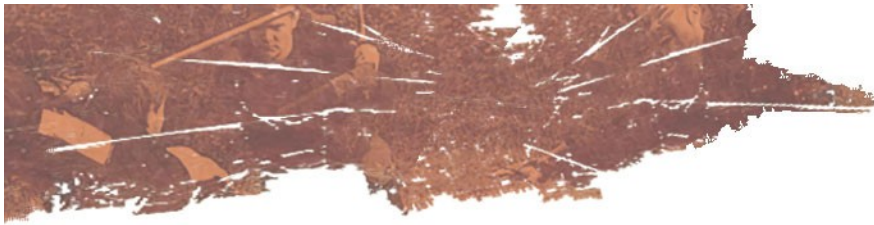


Illustration 9: Rhys le Gagneur

Rhys le Gagneur : à l'origine Rhys le Joueur, par son habileté aux dés a poussé les bardes à le surnommer 'le Gagneur'. Le plus grand voyageur d'Eyra ! Rhys a tout vu et tout fait il a été esclave des nordiques, asservi par les elfes. Il a vu plus de magie que la plupart des druides de Dol et plus de batailles que les généraux Danéens. Dans chaque hameau il y a au moins une personne qui se réclame être son ami, et jamais on ne parle de lui en termes d'opprobre.

L'Ankou : alors que l'on croyait fermement que Morigane s'occupait du passage de la vie à la mort, que les âmes se regroupent dans le chaudron du Dagda, une légende picte nous parle de l'Ankou et à présent tous les peuples semblent s'accorder à lui offrir une certaine crédibilité. Les rumeurs vont bon train : est-il une forme de la déesse, un serviteur du Dagda, une chose plus ancienne ? Sert-il la volonté des dieux ou ses propres desseins ?





Les Godéliens

Vaken du Molosse : suite aux événements de Mag Tuired, Vaken a remis en cause l'enfermement de la tribu de l'aigle et demanda, peine perdue, à ce que son peuple s'ouvre au monde. Alors ils profitèrent du Beltaine pour défier Arc'hantael de l'Épervier et devenir le nouveau chef de la tribu de l'aigle. Une brève réunion des chefs s'ensuivit : Vaken peut-il cumuler deux responsabilités ? Car Vaken est celui qui protège la pierre de Nud, celui qui couronna Myrdhin. Comme tout le monde s'en moque on décida rapidement que oui et on fit bombance.

Tinuviel : voilà une personne bien étrange, car si rares sont les elfes qui ont quitté leur rayonnante forêt en n'ayant rien à se reprocher. Elle est de surcroît la seule personne non godélienne à pouvoir se promener librement du Pays de Ghorre jusqu'aux Terres du Sel. Qui plus est elle vit au sein de la tribu de l'aigle, c'est d'ailleurs la seule étrangère qu'ils n'ont pas reconduite à la frontière. Quel étrange secret se cache derrière cette disciple de Maeve ?



Illustration 10: Vaken du Molosse



Guerre et Paix.



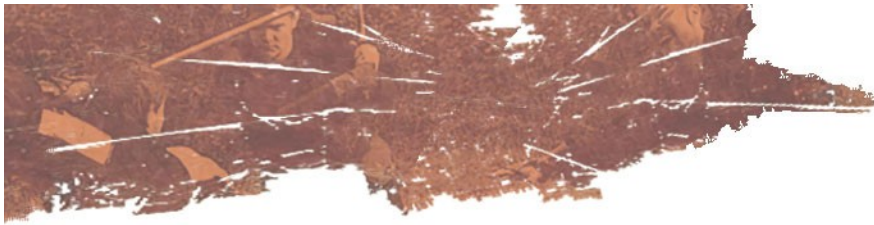
Après les terribles événements de Mag Tuired, la guerre entre les Nordiques et les Danéens était inévitable. Très vite, les Nordiques comprirent que le pacte qu'ils avaient lié avec les quelques elfes rencontrés à Mag Tuired était caduque. Ces elfes là étaient des dissidents et ne furent plus jamais revus. C'était d'abord l'affrontement de deux stratèges éprouvés. D'un côté Fearchar mac Dana, général en chef des armées du Roi Myrdhin, de l'autre Fafner Hreidmarson, Seigneur de guerre des Hordes Nordiques. Les combats furent longs et douloureux. Les armées danéennes, bien ordonnées, hiérarchisées et équipées avaient l'avantage de se battre sur leur terrain. Cependant, les loups du nord étaient beaucoup plus nombreux et animés d'une soif de victoire implacable. Fafner semblait pouvoir compter sur des réserves inépuisables. Un flot de navires déversait

régulièrement une masse hurlante de nouveaux guerriers prêts au combat.

Les batailles se succédaient sans qu'un adversaire ne puisse prendre l'ascendant sur l'autre. Les forces danéennes menaient des raids sur les vagues nordiques depuis la forteresse secrète de la Colline aux Alouettes. Cette place forte entourée d'épais ronciers demeurait totalement inconnue des Nordiques qui ne parvinrent pas à prendre pied profondément en Bordurie.

Durant ce statu quo, les Nordiques menaient raids et pillages par voie de mer. Tintagel fut inquiété plusieurs fois par les navires à tête de Dragon. Venachron fut pillée deux fois en six mois. La citadelle fut même abandonnée car jugée indéfendable.

Il apparaît que finalement, le Fort aux Alouettes fût finalement découvert, et qu'enfin, après de longs mois, les nordiques purent tirer parti de leur nombre. Attirant le plus gros des forces danéennes à l'extérieur par une diversion, Fafner se lance sur la forteresse et la prend rapidement. Fearchar est tué dans l'assaut,

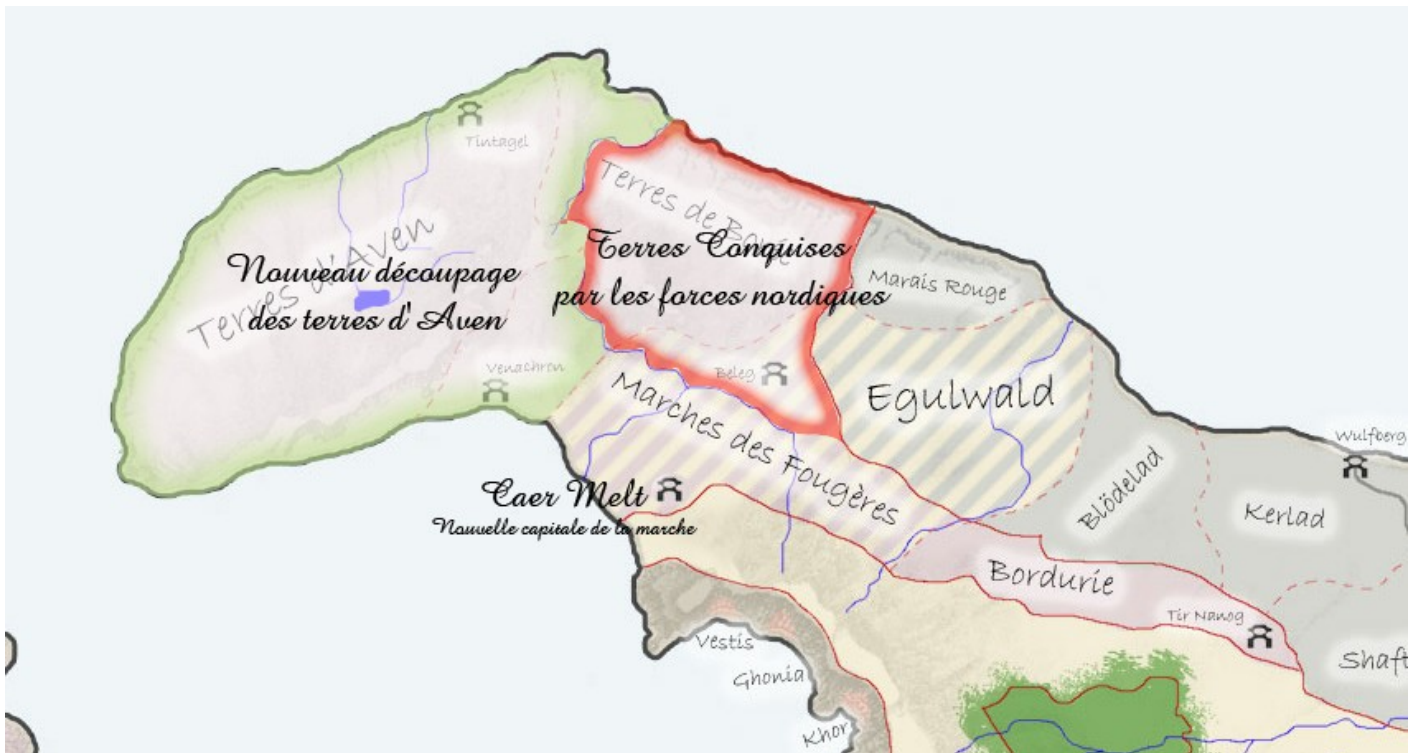


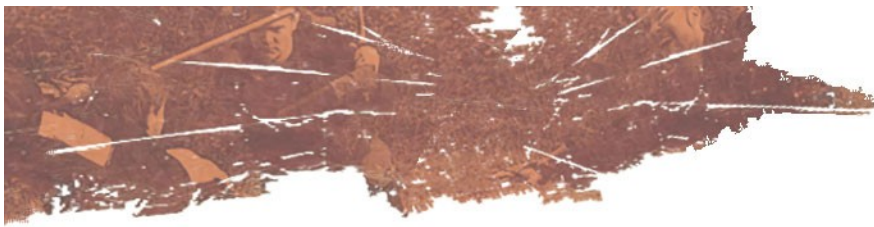
ainsi que le Duc de la Marche des Fougères. Les armées danéenes doivent refluer. Une moitié des hommes, menés par Uther mac Dana menèrent la résistance à l'ouest. Fortifiant les rives de la rivière Danleb, ils ne reculèrent plus malgré les coups de boutoir répétés des loups. L'autre moitié, menée par Gorel mac Dogal, défendit le sud. Fafner frappa le sud avec une force acharnée. Gorel dû abandonner Beleg sous ces assauts. La ville fut pillée puis brûlée. Inférieurs en nombre, affamés, les troupes de Gorel n'auraient pas pu tenir beaucoup plus longtemps. Retranchés sur les rives du fleuve Lugdun les restes de l'armée de Gorel attendaient la charge finale de l'ennemi. C'est à ce moment que les elfes vinrent au secours des Danéens et repoussèrent le flux Nordique.

L'entrée en guerre des elfes amena les nordiques à accepter la proposition de négociation du roi Myrdhin. Fafner admit de cesser les hostilités et de reconnaître l'autorité du Haut Roi en échange du droit de conserver toutes les terres conquises durant les deux années de guerre. Myrdhin céda.

Le roi Danéen réorganisa son royaume. Il abolit le duché de Borée et inclut ses restes dans son domaine propre, celui des Terres d'Aven. Il donna la Marche des Fougères qui avait perdu son duc à Uther qui s'installa dans l'ancien fortin de Caer Melt et y fonda sa nouvelle capitale. A Gorel qui avait dû subir le plus gros des attaques des derniers mois, il confia la tâche de général en chef de ses armées avec comme premier ordre celui de rebâtir les ruines de Venachron.

Les Nordiques, sous l'autorité de Fafner, se séparèrent les terres conquises. Chaque guerrier se vit remettre des arpents à proportion des ennemis qu'il avait abattu, et une part du pillage. Fafner, quand à lui, fort de son prestige s'installa sur les ruines de Beleg avec les meilleurs de ses hommes.





Les Bonnes Moeurs des Terres Anciennes.

Les Royaumes Godéliens, Tartes et Bières

Un cri qui semble ne pas vouloir finir s'échappe du camp principal des Balorves : Brevalaer vient de percer de sa javeline le chef de la tribu du saumon, il essuie le sang et la sueur de son visage sale et marqué puis s'effondre à genoux aux près de sa victime. Le silence règne à présent dans le camp et ceux dont le regard perce la nuit peuvent apercevoir les larmes qui se mêlent au sang et à la poussière sur la figure de Brevalaer.

La tribu entière est assemblée et voir ainsi leur chef massacré devant tous leur fait comme un choc, une tragédie car grâce à lui, à sa bravoure et à son ingéniosité ils avaient repoussé de nombreuses incursions fomoriennes dans les terres de sel.

Une minute passe, une lourde et interminable minute les spectateurs regardent la scène, se regardent entre eux ils semblent se jauger, ils cherchent qui va le premier agir, parler, qui va le premier rompre le silence.

Un guerrier s'avance, il est costaud et armé, c'est le fils du chef défunt, un foudre de guerre, un élu d'Ogmios il saisit Brevalaer par l'épaule et d'un seul geste le relève brusquement, les deux hommes font face à la tribu et le fils béni des dieux regarde sa puissante hache pointée vers le ciel et hurle : « Buvons » ,

La foule s'anime immédiatement comme s'ils attendaient tous une instruction et cet ordre ne leur semblait pas si sot : ils allaient avoir du travail ces prochains jours, Brevalaer à tué leur chef il est donc leur nouveau chef et ce soir nous allons boire pour fêter son accession au pouvoir puis demain nous préparerons les funérailles et ripaillerons en regardant le bucher consumer l'ancien chef ensuite une semaine de deuil sera consacrée à la préparation d'un banquet durant lequel Brevalaer pourra expliquer à tous sa politique et ses vues pour la tribu...



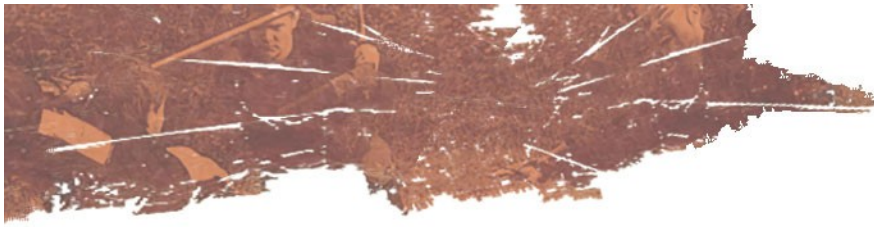
Pour les Godéliens la politique est simple : cinq tribus, cinq chefs, un pour chacune. Et si quelqu'un n'est pas d'accord avec son supérieur il est libre de partir ou de défier le chef actuel. Ce combat sera livré lors des feux de Beltane et le survivant sera le nouveau chef. Et c'est tout.

Le chef est la seule, et donc, la plus haute autorité. Aucun chef de tribu n'est plus fort qu'un autre ou n'a plus raison qu'un autre et si deux tribus ne sont pas d'accord elles livrent bataille. C'est chose courante de voir les Godéliens se battre entre eux pour une clôture déplacée ou la contestation d'un terrain de chasse. Évidemment on évite d'achever les blessés et de piller les perdants; ce n'est pas une loi mais du respect mutuel. Les conflits se terminent généralement par un repas organisé par les gagnants pour atténuer une éventuelle rancune et la qualité de cette fête fait office de mesure pour la qualité des combattants.

La politique est affaire de tous et les chefs ont l'habitude de demander conseil à ceux qui peuvent être concernés ou qui pourraient avoir de bonnes connaissances sur le sujet débattu. Les séances concernent le plus souvent la répartition des équipes de chasse ou le temps de repos des paysans et se tiennent soit sur la place principale soit, s'il fait trop froid, dans une bâtisse commune. Chacun est libre d'y participer et d'y demander la parole; ceux qui ont des doléances ou des informations à transmettre sont déchargés de leur tâches journalières. Il n'est pas rare de croiser durant ces réunions des vieux, des bardes et des druides qui, selon la rumeur populaire, n'ont que ça à foutre.



Il n'existe personne qui puisse parler au nom de tous les Godéliens mais il arrive, très rarement que les chefs des cinq tribus se réunissent pour parler d'affaires sérieuses. Et aucun n'ayant plus d'importance que les autres ça prend souvent du temps, pour éviter les perturbations et les manigances les suivants et conseillers des chefs ne sont jamais conviés à ce genre de réunions.



Les Terres Nordiques, au nom du Père



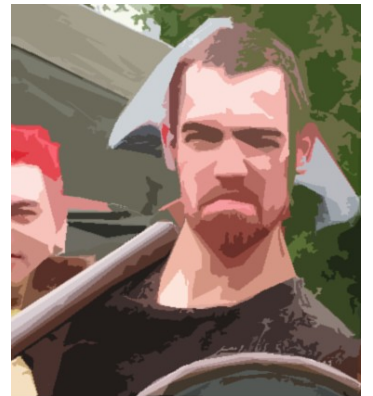
Le vieil homme était touché par la goutte et avait du mal à marcher depuis sa blessure à la jambe. Tout le monde l'attendait et il fallait se dépêcher : des rumeurs prétendaient que la guerre allait bientôt se terminer. Et ça n'arrangeait personne dans la famille que la paix arrive : le vieil homme devait mourir et la honte inonderait leur saga familiale si leur vieux chef passait l'arme à gauche dans son lit. Tout ça c'est la faute à cette sale manie inspirée par certains danéens : lors du dernier combat blessé à la jambe et au flanc chacun s'était mis en retrait afin de laisser le champ aux assaillant, afin qu'ils lui offrent une mort rapide mais ces porcs en jupette ne respectent rien : l'un d'entre eux à fait appel aux dieux pour refermer ses blessures et pardi la colère des nôtres fut sans pareille ce jour là. Nous n'avons même pas toléré d'en garder un seul comme esclave et c'était une véritable torture de les entendre parler de respect de la vie, eux qui avaient soigné notre chef mourant, eux qui avaient bafoué nos coutumes les plus anciennes. Ils sont tous morts et pas lui...

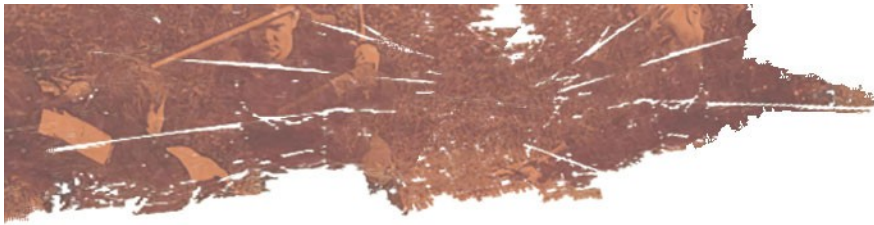
Tout le monde l'attendait et il fallait se dépêcher, il fallait qu'il meure ses jours-ci lui et les plus vieux du clan formeront la première ligne et ils marcheront jusqu'à croiser elfes, danéens ou pictes et chargeront en espérant voir la mort venir. Ensuite les plus jeunes terrasseront les ennemis pour venger leurs pères puis les bardes trouveront de la gloire dans tout cela et iront répéter partout qu'ils sont morts en héros. Qu'ils sont mort en héros et que le plus vieux de ses fils survivants est à présent leur nouveau chef.

La structure de la nation nordique est basée sur une seule personne : le chef de famille. Il est entouré de capitaines qui sont les dirigeants des divers aspects de la vie civile. Il y a donc un capitaine pour les herboristes, un capitaine pour les marchands d'esclaves, un capitaine historien... le capitaine a généralement un ou plusieurs seconds et commande des lieutenants. Tous ces gens là font partie de la maison du chef et leurs actes sont notifiés dans sa saga. Aussi tout comportement déshonorant est sévèrement et rapidement puni afin de ne pas teinter d'opprobre l'histoire de la famille, donc l'histoire de la nation.

La famille, chez les Nordiques, il n'y a que cela d'important. Le chef est le plus vieux des guerriers. La qualité de chef se transmettra à sa mort d'abord au plus vieux de ses fils, si aucun fils n'est en vie le plus vieux guerrier de la famille sera le nouveau dirigeant. A ce moment là un individu plus vieux que le nouveau chef de famille se retrouve devant un choix. Il peut rester au sein de la famille et devenir volontaire pour chaque mission à gros risque, quitte à monter une expédition dans les montagnes noires. Il pourra également demander à rejoindre la cour du roi et se voir attribuer un poste à sa mesure : parmi la hiérarchie civile ou en tant que garde du roi.

En temps de guerre ou de bataille, un individu est désigné pour diriger les guerriers de plusieurs familles. Les méthodes pour le choisir sont mal définies et peuvent aller du concours de chant jusqu'au combat à mort entre les postulants, cela peut se faire simplement par discussions publiques ou une nomination par quelqu'un d'assez autoritaire. Quelle que soit la manière dont est désigné ce seigneur de guerre il perdra son titre à la fin du conflit.





Le Royaume de Dana, un trou à Duc



Le druide s'éclaircit la voix. Le brouhaha ne cessa pas pour autant. Chez les mac Collish, rien ne se passait jamais tout seul. La maison longue puait la fumée et le poisson. Elle servait plus souvent d'entrepôt que de halle de réunion. « Silence ! » s'érailla t'il. « Silence ! » En désespoir de cause il tambourina son tabouret contre un bouclier de bronze qu'un guerrier avait posé sur la table. L'effet ne fut pas immédiat, mais finit tout de même par dissiper le vacarme.

« Mes frères, mes cousins, nous sommes ici pour choisir un nouveau Righ. » Les discussions reprurent de plus belle. Si le druide n'en était qu'au préambule, il était encore temps de causer. « ...les dieux nous accordent la clairvoyance... choix capital... avenir du clan... charge importante... » Même en tendant l'oreille, bien malin aurait été celui qui aurait pu décrypter les paroles du druide dans cette assourdissante assemblée. « ...paix du duché... temps de présenter les candidats... LA FERME !!! » Cette fois le tumulte cessa tout à fait. Une veine battait fort sur la tempe du druide. De grosses gouttes de sueur glissaient le long de son front.

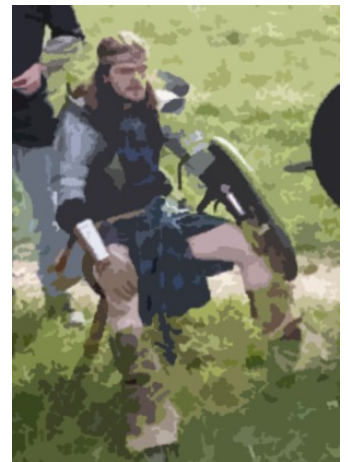
« Je disais donc. Il est temps de présenter les candidats. D'abord, nous avons Dungan mac Collish, maître pêcheur de Caer Nos. » Un vieil homme chenu se leva. Quelques applaudissements timides l'accueillirent. « Nous avons aussi Lonel mac Collish, capitaine de navire de cabotage entre ici et Tintagel... Il n'est pas là ? » Un gros bras près de la porte sourit de tous ses chicots en agitant un gourdin gros comme un jambon « Il s'est cassé une patte en venant. Il n'a pas pu venir... » Le druide reprit. « Enfin nous avons Hungar mac Collish, capitaine du Duc Nemed mac Dogal. » Le gros bras leva son bras. « Ici ! » Le druide continua. « Je vous laisse quelques instants de réflexion avant de vous demander de lever la main pour votre candidat. Evidemment, Lonel, absent est exclu des votes... Qui pour Dungan ? » Hungar et une demi douzaine d'autres hommes parcouraient la salle avec des gourdins. Un bras se leva et se rabaissa aussitôt avec un cri de douleur. « Qui pour Hungar ? » Tous les bras se levèrent à l'unisson. C'était aussi ça la démocratie danéenne.

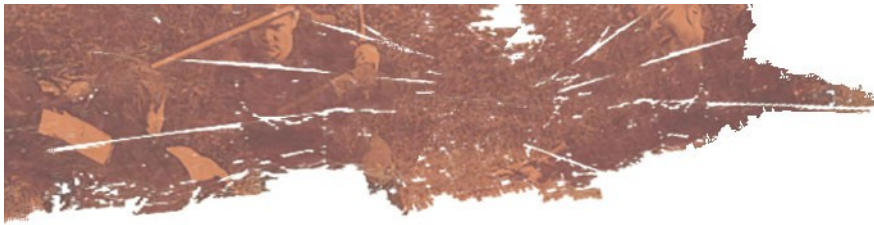
La structure sociale qui lie les danéens est certainement la plus complexe de tous les peuples d'Eyra. La cellule familiale est assez vague cependant, et passé le premier degré de parenté, au sein d'un clan, tout le monde se dit cousin. L'origine de chaque clan remonte à un ancêtre commun légendaire qui aurait accompagné Laïñ, le premier roi danéen, quand il arriva en Eyra. Depuis cette date, il arrive rarement que le roi permette à un champion de fonder un nouveau Clan. En général, il le fait pour sanctionner la capture ou la colonisation d'un nouveau territoire.

A la tête de chaque clan se trouve le Righ. Ce dernier est choisi par l'assemblée de tous les membres du clan adultes à vie. Il a avant tout le rôle de diriger les guerriers du clan en temps de guerre, et de se mettre ses hommes sous les ordres du Duc qui règne sur son territoire. Le Righ a la charge de faire respecter l'ordre et le droit au sein de son clan et s'appuie le plus souvent sur un Druides pour rendre la justice en cas de litige.

Le Duc gère un des trois duchés du Royaume de Dana (les terres d'Aven étant directement dirigées par le Roi et les terres de Borée étant dissoutes). C'est avant tout un commandant militaire qui protège son territoire et agit comme administrateur pour le roi. Il lève l'impôt dont il donne une partie au roi et entretient une cour et une garde permanente. Il organise également le commerce de son domaine en fixant des taxes, des droits de passage... Il doit donner la moitié de tout ce qu'il perçoit au roi. A la mort du roi, les Ducs se réunissent avec le premier héritier mâle du défunt. Chaque habitant du royaume peut prétendre à la succession s'il obtient le soutien d'au moins deux Ducs ou d'un Duc et de l'héritier légitime. Évidemment, on ne peut pas voter pour soi-même. Il en découle un système stable qui n'a pas connu de bouleversement majeur depuis bien longtemps.

Le pouvoir du Roi est celui du législateur et de l'organisateur. Son autorité ne peut être contestée. Il se place à la tête de l'armée des Ducs ou y délègue un soldat de son choix.





Le Royaume Sylvestre, « Dis bonjour à la Dame »



Alors que chacun dans la maison vaquait à ses occupations quotidiennes une visite matinale troubla l'emploi du temps parfaitement équilibré entre travail, entraînement et détente. Une hôte attendait sans donner signe d'impatience que l'ensemble du cercle soit présent avant de prendre la parole. A son capuchon qui couvrait l'intégralité de son visage on pouvait reconnaître une sorcière proche de la reine et le ton de sa voix était empli d'une douceur sans pareille.

« Le temps est venu de pactiser avec celui qui arpente nos terres depuis longtemps, le Danéen. Le temps est venu d'offrir à Eyra et aux elfes une alliance qui saura montrer au monde le visage resplendissant de notre nation, le visage resplendissant de la déesse. Le temps est venu d'accueillir le Danéen comme un habitant

digne de rester à sa place sur cette île : que l'on prépare le mariage.

Ainsi parla ma maîtresse, celle qui commande toutes les sorcières, celle qui ordonne au peuple elfique. Ainsi parla l'incarnation de la déesse et nous autres sommes toutes là pour la servir et l'honorer. Aussi comme chaque elfe qui se respecte nous allons œuvrer pour que tout se passe comme il se doit et pour permettre à chaque délégation de se sentir chez soi lors de la cérémonie. Nous n'attendons pas la perfection de votre piètre groupuscule mais il conviendra de faire en sorte que personne ne se retrouve sans la place qui lui convient au banquet, que les mets et les boissons soient au goût de tous et pour chaque manquement aux nobles règles de l'hospitalité le Cercle responsable se verra retirer privilèges, demeures, terrains et tenures à la discrétion du conseil des sorcières.

Puisse la déesse porter un regard bienveillant sur vos actes. »

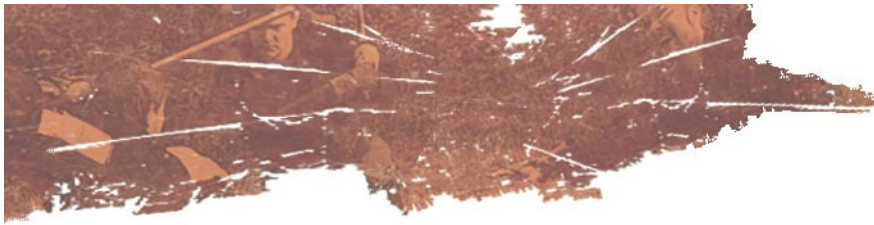
Elle sourit sans malice juste parce qu'elle était heureuse d'avoir accompli son devoir et se retira en silence. Il lui restait deux Cercles à visiter, elle pourra sûrement profiter d'une large partie de l'après-midi pour se peigner et peut-être ira-t-elle en début de soirée prodiguer un ou deux conseils au cercle des radicelles qu'elle avait pris en affection.

Chez les elfes la politique semble si simple : la reine Elenwen commande à tout. Les sorcières transmettent sa parole à sa cour puis aux divers cercles qui ont besoin d'être au courant. On peut résumer la hiérarchie à un escalier en haut duquel se tient la reine, ensuite viennent les sorcières proches de la reine, puis les hommes ou femmes de sa cour partagent la marche suivante avec les autres sorcières, reste enfin les autres hommes.

Il y a aussi ces cercles, en fait au lieu de vivre avec leur famille ou leurs amis les elfes se regroupent dans de grandes maisons qui partagent le même courant de pensée, et c'est au sein de ces « clubs » qu'a lieu la véritable lutte politique chez les elfes. On ne pourra certes changer de caste mais on pourra être mieux loti que son voisin si l'on fait partie du cercle qui a les faveurs d'un puissant mécène de la cour voire de la reine elle-même. Changer de cercle est plutôt mal vu mais pas si rare et lorsque l'on quitte un cercle pour un autre il y a toujours ce moment de suspicion et de questionnement de la part du cercle que l'on quitte comme de celui que l'on rejoint...

Pour tenir bien au calme cette petite société il existe des punitions pour rappeler à l'ordre les indisciplinés. Pour les crimes les plus lourds les sorcières pratiquent un vieux rituel qui permet de séparer un corps en deux et le tronc du prévenu est ensuite installé sur le corps d'une jument ou d'un étalon. Ainsi le malandrin pourra faire amende honorable en défendant les abords du lac des pommiers contre d'éventuels visiteurs. Une réprimande plus courante c'est le bannissement, total ou temporaire d'un individu ou d'un cercle entier. Les elfes qui errent de part le monde loin de chez eux revendiquent souvent avoir choisi l'exil mais, entre nous, qui pourrait vouloir vivre loin de sa reine bien aimée ?





Les domaines Pictes, Chasses & Traditions.



Voilà une semaine que la procession avançait vers le bois de l'Ankou. Madog le Curieux en avait assez et surtout il avait déjà visité ce bois sombre et inquiétant dont on dit qu'il sert de demeure à l'Ankou. Madog n'avait pas pu vérifier s'il logeait bien là, à vrai dire, il s'était perdu. Plus tard dans la journée un éclaireur annonça qu'ils allaient croiser une caravane marchande. En voilà une riche nouvelle : Madog allait pouvoir quitter cette longue marche et avec un peu de chance trouver une place dans un chariot. Enfin il l'espérait. Enfin s'ils avaient des chariots.

La rencontre eu lieu le lendemain matin et Madog, ainsi que quelques guerriers quittaient leur poste et se préparaient à rejoindre l'autre caravane. Il faut dire que si loin dans les terres désolées qui appartenaient soit disant aux pictes et à eux seul les groupes pouvaient se permettre de voyager avec moins de protection : ils ne risquaient pas grand chose.

Les druides discutèrent un court instant : l'un d'eux avait besoin de savoir ce qui se passait au sud d'ici, ils demandèrent qui parmi les deux groupes voulait s'en charger et Madog le Curieux ne put s'empêcher de se demander ce qu'il se passait

au sud... bientôt il marchait avec quatre autres volontaires et un jour ils croiseront une autre caravane picte : ils feront leur rapport à un druide et puis rejoindront le rang des anonymes qui poussent les chariots, qui chassent les bêtes pour nourrir tout le monde, qui courent en avant pour chercher les sentiers, qui protègent, qui vivent pour le groupe en somme.

Le conseil des druides organise toute la vie chez les pictes et le travail est basé sur le volontariat. Un picte ne reçoit ni paiement ni remerciement pour son travail mais le fait de savoir que les autres triment autant est suffisant. Lorsqu'ils s'arrêtent pour vendre le fruit de leur labeur, une partie des bénéfices est reversée à chacun. Bien évidemment, il y a toujours des jeunes oisifs qui se croient plus malins et restent sans rien faire à profiter de ce système...

Lorsque des caravanes se croisent les druides échangent des informations sur l'état des routes ou du commerce, ils échangent parfois leurs cargaisons ou une partie de celle-ci. De temps à autre de nombreux pictes se retrouvent au même endroit et la les réunions des druides pictes s'éternisent. Qu'importe : pour les autres c'est l'occasion de grandes festivités.

En cas de besoin on réunira des hommes et femmes de valeur et on leur confiera une mission particulière, comme dégoter une plante rare, trouver la fourrure d'un animal féroce, voire même une petite incursion dans les montagnes noires. Leur réputation de bons fournisseurs a donc un prix. Ces groupes, appelés Chasses, sont libres de revenir se joindre à n'importe quelle groupe picte et les druides dirigeants sauront livrer le fruit de leur chasse à la bonne personne. Généralement après avoir été désigné volontaire pour une chasse le jeune oisif cité plus tôt retrouve goût au travail et fait même preuve d'un certain zèle pendant au moins une saison.

