

Nemédia

LA BAP



LES NORTHLANDERS

LABAP
Découvreurs officiels de talents

Afin de vous permettre de bien comprendre qui sont les Northlanders, peuple qui sera la base de votre scénario, voici un petit livret comportant toutes les informations dont vous pourriez avoir besoin. Vous y trouverez un descriptif complet de leur histoire, les tribus et leurs croyances ainsi que la géographie des terres qu'ils arpentent.

LES NORTHLANDERS

Composée de farouches guerriers à l'impressionnante stature cette peuplade barbare est venue des lointaines contrées du Nord-est à dos d'Elobuks après la Grande Désolation. Transportant à la force des bras leurs navires en méprisant montagnes et forêts sans jamais renoncer, cette peuplade est certainement l'une des plus violentes qui soit sur NEMEDIA.

Poussé vers le sud par quelques mystérieuses raisons, ce peuple de robustes forestiers s'est implanté dans les territoires du Septentrion, imposant sa volonté aux rares tribus autochtones par le feu et l'acier. Par de rapides raids aussi audacieux que dévastateurs, ils s'emparent de tout ce qui brille et vont jusqu'à pousser leurs expéditions sur les côtes Romiantes, bravant l'hégémonie impériale. Ces raids sont d'autant plus efficaces que l'Empire est divisé par de nombreuses querelles intestines que les Northlanders ont su mettre à profit. Pendant très longtemps, ces rudes guerriers assoiffés de pillages ne sont connus des autres peuples que par les descriptions qu'en firent les rares personnes qui les avaient rencontrés. Ayant domestiqué les montagnes, ils n'hésitent pas à affronter la mer. En effet, quel moyen plus rapide et pratique qu'un Drakmer pour se rendre d'une côte à une autre en transportant hommes, Elobuks et matériel ?

Les Northlanders vivent en tribus regroupées en clans, l'ensemble formant une nation puissante capable de s'assembler contre un ennemi commun si il y avait lieu. Le guerrier Northlander est redoutable par sa vigueur physique, sa robustesse et son mépris total du danger ce qui le pousse à chercher l'aventure et proposer ses services comme mercenaire, le plus souvent aux Duchés de Bretagne.

Descriptif : ce sont de gigantesques barbares blonds ou bruns aux yeux clairs. Leur peau très


blanche est souvent recouverte de tatouages symbolisant leurs actes héroïques et leur bravoure. Le système pileux du Northlander est très développé et nombre de guerriers portent la barbe et les cheveux longs tressés de manières différentes selon leur appartenance à tel ou tel clan. Peuple belliqueux par excellence, les Northlanders entretiennent de très bonnes relations avec ceux qui leur prouvent leur courage et leur bravoure.

- Forestiers, Habitants de plaines, Montagnards ou Côtiers.
- Niveau de civilisation : moyennement développé.

FILS DU PEUPLE MAUDIT

Avant la Grande Désolation, les ancêtres de ceux que nous nommons Northlanders vivaient dans les territoires nordiques bien au-delà des chaînes montagneuses de l'actuel Northland. Les terres étaient fertiles et giboyeuses et les nombreux clans qui y résidaient avaient su mettre à profit tous les bienfaits qu'elles prodiguaient. Vivant de la chasse et de la pêche, ces humains plus que tout chérissaient l'océan et lui portaient un amour sans pareil. Habiles artisans et intrépides navigateurs, ils avaient construit de magnifiques navires qui fendaient les flots pour les conduire d'abers en rias afin de vivre en harmonie totale avec cet environnement qu'ils affectionnaient tant.

Les bouleversements qui résultèrent des variations climatiques occasionnèrent une glaciation subite de l'océan et des côtes à laquelle ces humains n'étaient pas préparés. Ébranlant l'équilibre de ces contrées, la glaciation apporta également avec elle des fléaux nés de la folie du Créateur. L'un de ces fléaux revêtit la forme d'une puissante entité aux multiples pouvoirs démoniaques que les humains nommèrent Eved, la sorcière de l'hiver. Eved, magnifique et fantastique créature à la beauté incomparable surgit



des glaces escortée de ses splendides guerriers de glace. La beauté et la puissance qui émanaient de ce cortège fabuleux inspirèrent tout d'abord aux humains un inexplicable respect qui se transforma bientôt en un effroi indicible.

Sans qu'aucun des mâles appartenant aux clans présents ne puisse intervenir, les serviteurs inhumains de la sorcière capturèrent toutes les femmes et les emmenèrent en un endroit connu d'eux seuls. Imperturbable, Eved assistait à la scène et marquait au passage chacune des femmes de son sceau. Lorsque les dernières infortunées eurent disparu à la suite de leurs esclavagistes, Eved resta seule. Les hommes jusqu'à présent frappés d'un engourdissement surnaturel retrouvèrent leur mobilité et tentèrent de rattraper leurs compagnes, cependant aucune trace ne subsistait de leur passage. Se retournant contre Eved, ils la séquestrèrent en l'avertissant qu'elle ne recouvrerait sa liberté que si leurs femmes leur étaient rendues.

La sorcière s'amusa des menaces des hommes et déchaîna la plus importante tempête de neige qui soit. Nombre des humains moururent gelés et les survivants comprenant qu'ils allaient subir le même sort implorèrent le pardon de la sorcière. Eved accéda à leur requête et calma le blizzard qui soufflait avec tant de force que même les pierres se fendaient. Lorsque le calme revint, les hommes implorèrent la sorcière de les épargner et de bien vouloir leur rendre leurs compagnes car elles étaient innocentes de quelque méfait qu'Eved ait pu leur reprocher et que son courroux n'était nullement justifié. La sorcière rit et se moqua de leur naïveté. Elle leur expliqua que leurs femmes reviendraient après un an si tous la vénéraient sans jamais faillir durant cette période. Chacun devrait également lui donner un fils car si cette condition n'était pas respectée, c'est la mort qui les attendrait. Comprendant qu'Eved n'était pas de nature humaine et qu'ils ne pouvaient pas la défaire comme n'importe quel adversaire, les hommes acceptèrent le marché. La sorcière s'installa donc et commença à s'accoupler avec ses nouveaux fidèles.


La sorcière étant d'une engeance singulière, la fécondation ne pouvait se faire avec les hommes que si elle plaçait en eux les larves qu'elle produisait. Les premières larves inoculées aux hommes ne mirent que peu de temps à se développer et elles éclorèrent en quelques jours.

Les malheureux qui avaient subi cet accouplement contre nature se virent dévorer par leurs indésirables hôtes et souffrirent le martyr avant que pris de pitié leurs frères ne leur donnent la mort. Ainsi cent rejetons d'Eved naquirent en se nourrissant des entrailles des hommes qui naïvement avaient accepté le marché de la sorcière.

Conscients qu'ils avaient été dupés, les humains s'acharnèrent sur les enfants de la créature du froid et les enflammèrent. Un des fils de la sorcière réussit pourtant à fuir en glissant dans une crevasse... La chaleur qui se dégagait des rejetons enflammés était telle que la glace fondit sur plusieurs kilomètres. Effrayée par la colère des hommes que la haine aveuglait, Eved préféra disparaître de peur d'être à son tour détruite par le feu vengeur.

Les représailles de la sorcière ne se firent pas attendre et à peine quelques jours après cet affront, elle renvoya les femmes à leurs maris. Les hommes explosèrent de joie car ils pensaient avoir effrayé Eved au point qu'elle renonce à les persécuter et leur rende leurs compagnes. Leur joie fut de courte durée lorsqu'ils comprirent que les créatures qui revenaient de l'endroit mystérieux où les avaient conduites les guerriers de glace n'avaient plus rien en commun avec celles qu'ils avaient tant aimées. Elles étaient devenues aussi froides que la glace et distantes comme des étrangères. Elles refusèrent de rejoindre leurs maris et s'installèrent à l'écart des villages, là où la glace persistait depuis le départ d'Eved. Pensant qu'elles avaient été choquées par une telle expérience, les guerriers convinrent lors d'une assemblée extraordinaire réunissant tous les clans qu'il serait fait comme elles le désiraient, le temps qu'elles puissent se remettre de leurs émotions. Cependant, les semaines succédèrent aux jours sans qu'aucun changement ne survienne. Avec le temps froid qui résidait maintenant en permanence dans ces contrées, le dégel se faisait toujours attendre et étrangement de sourdes vibrations résonnaient des tréfonds du sol. Après un mois, plusieurs hommes allèrent s'enquérir auprès des femmes de la décision qu'elles avaient finalement prise. Ils se heurtèrent à une farouche opposition et furent refoulés dès qu'ils tentèrent d'approcher de leurs concubines.

De retour parmi leurs compagnons qui les attendaient, ils expliquèrent les faits. Poussés par la curiosité d'un tel comportement, les plus déterminés décidèrent de se rendre au campement



des femmes afin de contraindre leurs épouses à regagner leurs tribus respectives. Le soir même une centaine de guerrier s'organisa pour aller jusqu'au lieu que les femmes occupaient résolument depuis leur retour. La terre vibra graduellement à mesure qu'ils approchaient et ces vibrations étaient rythmées par une insolite litanie que scandaient les femmes et qui résonnait aux oreilles de ceux qui l'entendaient comme un chant funèbre.

Au fur et à mesure qu'ils approchaient, les guerriers étaient saisis d'un indicible malaise que rien ne parvenait à dissiper. Le spectacle qui s'offrit alors aux malheureux les pétrifia d'horreur. Toutes les femmes dansaient nues en une infernale sarabande totalement désaxée qui ne faisait qu'accroître la dimension de démesure de la situation. A mesure que la litanie des femmes augmentait, le sol tremblait de plus en plus fort jusqu'à ce que la glace et la roche éclatent pour laisser apparaître un ver monstrueux d'une taille prodigieuse. Les femmes déchaînées acclamaient cette immonde et répugnante créature en glorifiant son nom à tue-tête : Crom Cruach. Les hommes horrifiés comprirent qu'il s'agissait en fait du rejeton d'Eved qui avait réussi à fuir dans une crevasse. Leur colère exacerbée par tant d'ignominie, les guerriers attaquèrent le monstre, cependant le ver se nourrissait de leur force vitale et bien vite, tous furent paralysés avant d'avoir pu porter le moindre coup. Seul trois d'entre eux survécurent aux ravages que fit dans leurs rangs celui que les femmes nommaient Crom Cruach.

Alertés par les trois survivants du fléau que les femmes avaient invoqué, les clans qui étaient restés dans leurs villages comprirent que la venue d'Eved avait été le plus grand malheur qui soit. Ils réalisèrent que non seulement ils avaient perdu leurs femmes à tout jamais mais qu'ils leur fallait quitter ces terres maudites s'ils ne voulaient pas suivre le même sort que leurs infortunés compagnons que la larve démoniaque avait dévorés. Ainsi quittèrent-ils les contrées qui les avaient vus naître pour suivre une longue errance afin de mettre le plus de distance entre eux et celles qui avaient autrefois été leurs compagnes ; ces femmes qu'Eved par infamie avait converties en sorcières adoratrices de Crom Cruach, l'unique de ses rejetons qui avait survécu.

Ainsi les guerriers redescendirent vers des territoires plus cléments. Ils emportèrent avec eux leurs magnifiques navires, les Drakmers,

qu'ils voulaient garder en souvenir des jours heureux passés en ces lieux devenus le site d'un culte effroyable dont leurs propres épouses étaient maintenant les prêtresses. Ces navires qu'ils emportaient à la force de leur bras seraient dorénavant la motivation qui les soutiendrait pour trouver une terre digne de les recevoir afin de rebâtir une société digne de celle qui leur avait été arrachée. Ils n'auraient de cesse tant que leurs esquifs ne se balanceraient pas à nouveau sur les flots qu'ils chérissaient tout autant que leur liberté. Cependant, n'ayant plus de femmes, ils commencèrent à capturer toutes celles qui se trouvaient sur les terres qu'ils traversaient, car un guerrier doit avoir une compagne, c'est dans l'ordre des choses. Affrontant nombre de peuplades, ceux que nous nommons aujourd'hui Northlanders imposèrent leur volonté et leur puissance par le feu et l'acier sans jamais reculer devant aucun ennemi. Tous savaient bien qu'après avoir croisé le chemin de Crom Cruach, peu seraient ceux à même de les faire reculer. Après avoir asservi nombre de leurs ennemis pour devenir les porteurs de leurs Drakmers, finalement chaque clan s'établit graduellement là où leurs cœurs leur révélaient que c'était pour eux la fin du voyage. C'est ainsi que les nombreuses tribus Northlanders s'installèrent des chaînes de montagne du grand Nord aux rives de l'océan, à la limite de Bretagne.

ORGANISATION DES TRIBUS

Dans la tribu, 4 catégories d'hommes divisées en Castes :

Les Erudits : les Scribes, Vates, Herboristes, Orateur, Marqueurs et Forgerons...

Les Guerriers : Gaiscedach, chargés de la défense du territoire et dont les fonctions peuvent différer

Les Artisans : les éleveurs, chasseurs, pêcheurs, tous ceux en charge de l'industrie

Les esclaves et décastés

Première fonction :


La fonction sacerdotale : Couleur blanche

Deuxième fonction :

La fonction guerrière : Couleur rouge, pourpre

Troisième fonction :

La fonction nourricière : Couleur, bleue, verte, jaune



Ces trois fonctions permettent à la tribu de résister et de se développer au fil du temps. La présence des Scribes est en adéquation avec la relation qu'ont les humains et la Terre mère, Némédia, les Némédiants ont une vue très globale de leur monde en relation avec les autres mondes (Au-Delà, Outre monde...), le territoire de la Tribu dont la défense est sous la responsabilité du Chef ou Ubar en tant de crise (qui incarne le devenir de son peuple), le travail qui permet de subvenir aux besoins de tous (les esclaves, quand il y en a, concourent à la fonction nourricière).

LA GÉOGRAPHIE DU NORTHLAND

Sauvages et variées, les contrées occupées par les Northlanders offrent différents reliefs aux paysages changeants. Le Northland oppose dans sa partie haute, la plus au nord, une puissante barrière montagneuse, les Monts Venteux, à un immense domaine central de plaines et de plateaux.

Cordillère aux sommets noyés dans des formations nuageuses quasi-permanentes, l'imposante structure rocheuse des Monts Venteux prend racine au bord de l'océan pour sa partie la plus occidentale. Puis elle s'étire en un long chapelet de pics et de promontoires escarpés sur près de mille kilomètres vers l'est. Cette zone, la plus en altitude de tout Némédia, est le siège des derniers bastions Gruagachs. Leurs forteresses de pierre indécélables et inaccessibles s'étendent sur plusieurs milliers de kilomètres. Elles dominent de leur hauteur étourdissante le Northland et la Sigolie mais surplombent aussi les flots de l'océan dans la pointe du Ponant. C'est aussi dans ces contrées inhospitalières que se trouverait le Sanctuaire des Six, lieu où résident les Immortels en attendant que les Nagirs fassent refluer le fluide pour pouvoir sortir et lutter au grand jour.

La majeure partie des Monts Venteux doit à son altitude un climat montagnard relativement sec et froid agrémenté d'abondantes chutes de neige et d'un brouillard omniprésent. Ses aiguilles et ses glaciers enneigées culminent à des altitudes de près de deux mille mètres. C'est un endroit où la neige persiste toute l'année. La végétation qui pousse sur des coteaux abrupts est pauvre et le plus souvent constituée de bouquetaux clairsemés et de conifères filiformes aux branchages bleutés. Cette région du monde

est le domaine des clans formant la tribu Brigh annum. C'est un territoire où bouquetins, ours, marmottes et renards sont très fréquents.

Le flanc occidental des Monts Venteux délimite les contrées arctiques où demeurent les nations nomades. C'est la limite du domaine des clans de la tribu Banadh gnusi. Les loups et les Trolls y pullulent. Les arbres qui y poussent en sous-bois serrés sont principalement des noisetiers, des bouleaux et des chênes malingres et tordus. Le sol caillouteux et accidenté est recouvert de couches entrelacées de lichens gris et jaunes que les champignons et de rares touffes d'herbe viennent agrémenter de leur apparition inespérée.

Plus bas vers le sud, les hauts sommets cèdent le pas à un incroyable et inquiétant paysage ponctué d'une multitude de crêtes parallèles formées de roches dures, entrecoupées de sillons creusés dans des roches moins résistantes, les Dents du Monde.

Les nombreux torrents prenant leur source dans les Monts Venteux et leurs glaciers viennent s'y écouler en une myriade de cascades et de chutes d'eau formant terrasses et plans d'eau regorgeant de saumons et de truites. L'herbe est rase et abondante mais la nature rocheuse du sol et le climat rigoureux ne permettent pas l'épanouissement d'une végétation autre que la taïga dominée par les conifères et les bouleaux adaptés au froid hivernal. Bien que les Trolls soient très fréquents dans ces régions, elles restent très giboyeuses et on y trouve un large éventail de la faune Némédiate. On rencontre entre autres, cerfs, sangliers, ours, et loups.

Progressivement, en descendant dans la région du centre ouest, ce paysage à la fois chaotique et fabuleux laisse place à un vaste bassin vallonné où se succèdent plaines et collines verdoyantes et fertiles, les Marches du Destin. Une multitude de lacs qui communiquent pour la plupart entre eux parsèment cette région. C'est disséminé sur ces territoires aux impressionnants enchevêtrements lacustres que sont installés la plupart des clans de la tribu Smir guaili. Les espèces animales ne sont déjà plus les mêmes. Le relief beaucoup plus atténué permet à de prodigieux troupeaux de bisons et d'aurochs de trouver des pâturages suffisamment importants pour prospérer. On y trouve en abondance Cerfs, renards, Tharions et Finkhs sauvages.

Plus à l'ouest dans le Northland, sur une lande à la végétation rase et peu accueillante on rencontre Guaili. Elle laisse rapidement place, en descendant vers Bretagne, à une forêt de chênes et de hêtres. Cette dernière est proche de la forêt bretonne de l'Argoat, mais plus riche en espèces. Le sud-est abrite une forêt très dense et humide, dont les arbres conservent leurs feuilles toute l'année, elles sont principalement plantées d'Estaurus, de saules et d'ajoncs.

LES TUATHS DU NORTHLAND

Les clans Northlanders installés dans ces régions habitent généralement des Tuaths construits sur le même modèle. Ces petites bourgades regroupant une centaine d'individus se présentent sous la forme d'une vaste enceinte circulaire dont l'intérieur est divisé en quatre secteurs. Chacun d'eux abrite quatre à six grandes habitations collectives disposées en carré, délimitant l'Omphalos, l'esplanade centrale du Tuath. A l'extérieur du fossé de l'enceinte, une trentaine de maisons identiques sont disposées en quart de cercle. Certains clans préfèrent les maisons rondes aux sous-bassements en pierre et au toit de chaume ou en branchages. En cas d'alerte, ces habitations sont abandonnées et leurs occupants vont se réfugier derrière le mur de rondins de l'enceinte. Généralement, ces hameaux vivent sur eux-mêmes, consomment ce qu'ils produisent et produisent ce qu'ils consomment. Le troc ou le commerce effectués avec d'autres clans ne concerne que les produits indispensables qui ne se trouvent pas sur le territoire environnant. Généralement, il s'agit du sel et des produits de luxe confectionnés par les autres peuples. L'agriculture est très peu développée, la cueillette, la chasse et la pêche pourvoyant largement aux besoins des populations autochtones. L'élevage est toutefois pratiqué à petite échelle et on érige des enclos, des barrières, des murets de pierres sèches ou des haies pour protéger des prédateurs porcs et chèvres.

LE LITTORAL DU NORTHLAND

Les côtes au relief inégal et menaçant ont été façonnées par l'érosion due à l'écoulement des nombreuses rivières drainant le Northland ainsi que par l'action de la mer et de son ressac incessant. Le littoral du Northland est principalement occupé par les clans Ruamma dreach.

nombreux fjords et rias encaissées abritent de petits villages qui bénéficient de mouillages naturels et de ports en eau profonde. Plus bas dans le sud subsistent des chapelets de petites îles autrefois attachées à la terre. D'innombrables colonies d'oiseaux marins ont élu domicile sur ces îlots battus par des flots inhospitaliers et houleux.

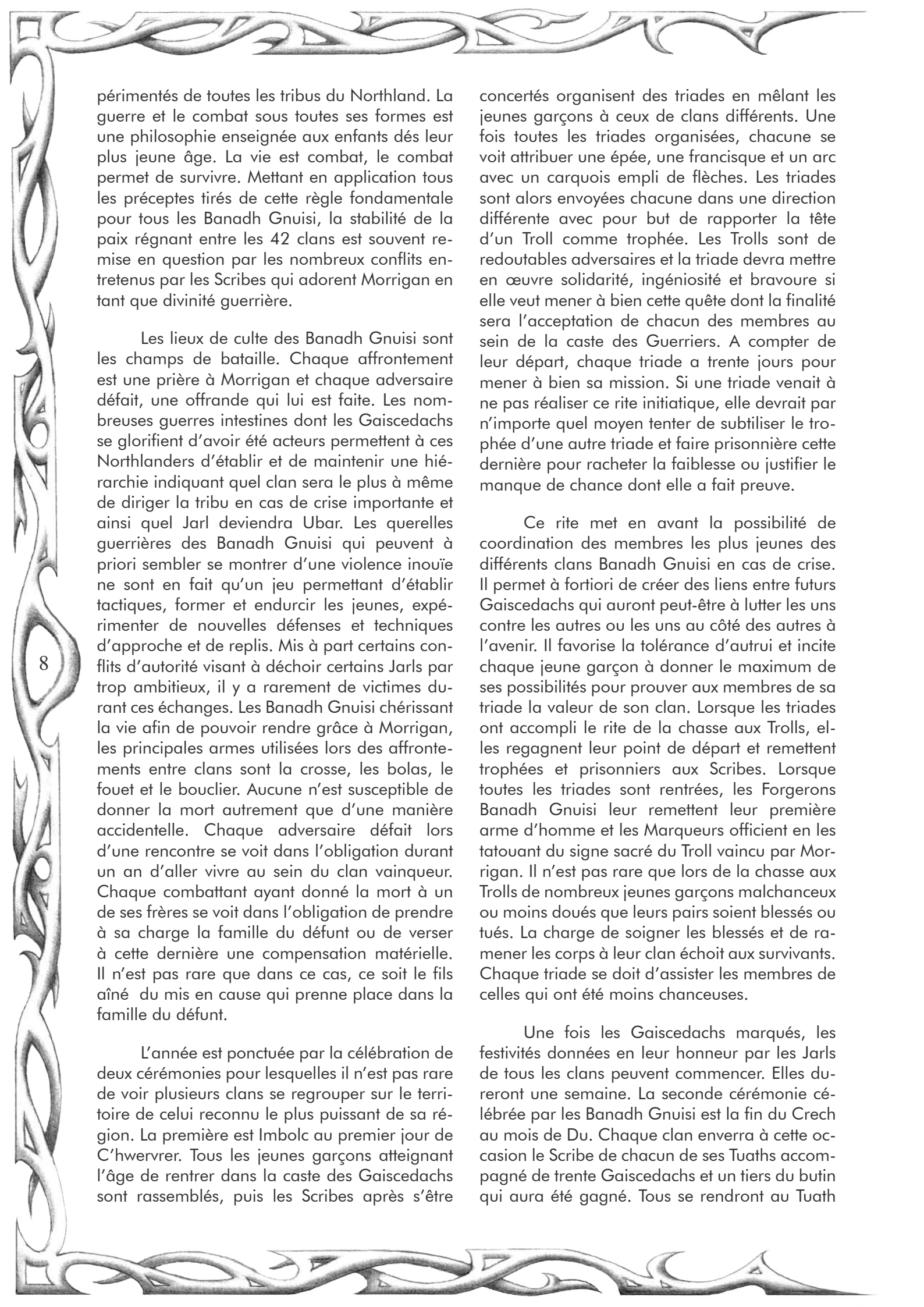
Les eaux de l'océan sont généreuses et fournissent aux populations côtières des ressources très variées dont elles ont appris à tirer parti avantageusement. Le morse, mammifère face auquel les chasseurs paraissent bien vulnérables fournit une fois dépecé et découpé viande, graisse, cuir et ivoire. Parfois des baleines viennent s'échouer sur les côtes, aussitôt toute la population du Tuath se rue sur la bête pour en extraire tout ce qui peut être utile. Une baleine fournit en moyenne deux milles kilos de viandes et mille cinq cents litres d'huile. Os et fanons sont également récupérés afin que les artisans en tirent petit outillage et objets d'ornement. L'huile de baleine sert à l'alimentation, à la conservation de la viande, mais aussi pour des usages artisanaux tels que le traitement et la conservation des cuirs. Les poissons très abondants – Saumons, harengs, Bars, Mulets, Colins, Congres, Maquereaux, aiguillettes, - sont pris au harpon, à la ligne ou au filet. Ils sont généralement fumés ou salés afin d'être conservés plus longtemps en vue de périodes rigoureuses qui ne permettraient pas de s'approvisionner d'une façon régulière. Enfin, coquillages et crustacés fournissent un complément apprécié tandis qu'algues et goémons sont utilisés pour diverses applications.

La nature du sol étant bien plus rocailleuse sur le littoral, les demeures Ruamma dreach s'adaptent et, manque de bois, sont construites à l'aide des matières premières en présence. Les habitations sont en partie enfouies dans le sol et leurs toits recouverts de mottes de terre sur lesquelles pousse de l'herbe assurant ainsi étanchéité et isolation. Le bois qui est une denrée rare et coûteuse est réservé à la construction des Drakmers.

CULTES ET CROYANCES

BANADH GNUISI TRIBU NORTHLANDER REGROUPANT 42 CLANS FRONTALIERS AVEC LA SIGOLIE ET DU CENTRE QUI VÉNÈRENT MORRIGAN

Les clans du Banadh Gnusi comptent parmi leurs rangs les Gaiscedachs les plus ex-



périmentés de toutes les tribus du Northland. La guerre et le combat sous toutes ses formes est une philosophie enseignée aux enfants dès leur plus jeune âge. La vie est combat, le combat permet de survivre. Mettant en application tous les préceptes tirés de cette règle fondamentale pour tous les Banadh Gnusi, la stabilité de la paix régnant entre les 42 clans est souvent remise en question par les nombreux conflits entretenus par les Scribes qui adorent Morrigan en tant que divinité guerrière.


Les lieux de culte des Banadh Gnusi sont les champs de bataille. Chaque affrontement est une prière à Morrigan et chaque adversaire défait, une offrande qui lui est faite. Les nombreuses guerres intestines dont les Gaiscedachs se glorifient d'avoir été acteurs permettent à ces Northlanders d'établir et de maintenir une hiérarchie indiquant quel clan sera le plus à même de diriger la tribu en cas de crise importante et ainsi quel Jarl deviendra Ubar. Les querelles guerrières des Banadh Gnusi qui peuvent à priori sembler se montrer d'une violence inouïe ne sont en fait qu'un jeu permettant d'établir tactiques, former et endurcir les jeunes, expérimenter de nouvelles défenses et techniques d'approche et de replis. Mis à part certains conflits d'autorité visant à déchoir certains Jarls par trop ambitieux, il y a rarement de victimes durant ces échanges. Les Banadh Gnusi chérissant la vie afin de pouvoir rendre grâce à Morrigan, les principales armes utilisées lors des affrontements entre clans sont la crosse, les bolas, le fouet et le bouclier. Aucune n'est susceptible de donner la mort autrement que d'une manière accidentelle. Chaque adversaire défait lors d'une rencontre se voit dans l'obligation durant un an d'aller vivre au sein du clan vainqueur. Chaque combattant ayant donné la mort à un de ses frères se voit dans l'obligation de prendre à sa charge la famille du défunt ou de verser à cette dernière une compensation matérielle. Il n'est pas rare que dans ce cas, ce soit le fils aîné du mis en cause qui prenne place dans la famille du défunt.

L'année est ponctuée par la célébration de deux cérémonies pour lesquelles il n'est pas rare de voir plusieurs clans se regrouper sur le territoire de celui reconnu le plus puissant de sa région. La première est Imbolc au premier jour de C'hwervrer. Tous les jeunes garçons atteignant l'âge de rentrer dans la caste des Gaiscedachs sont rassemblés, puis les Scribes après s'être

concertés organisent des triades en mêlant les jeunes garçons à ceux de clans différents. Une fois toutes les triades organisées, chacune se voit attribuer une épée, une francisque et un arc avec un carquois empli de flèches. Les triades sont alors envoyées chacune dans une direction différente avec pour but de rapporter la tête d'un Troll comme trophée. Les Trolls sont de redoutables adversaires et la triade devra mettre en œuvre solidarité, ingéniosité et bravoure si elle veut mener à bien cette quête dont la finalité sera l'acceptation de chacun des membres au sein de la caste des Guerriers. A compter de leur départ, chaque triade a trente jours pour mener à bien sa mission. Si une triade venait à ne pas réaliser ce rite initiatique, elle devrait par n'importe quel moyen tenter de subtiliser le trophée d'une autre triade et faire prisonnière cette dernière pour racheter la faiblesse ou justifier le manque de chance dont elle a fait preuve.

Ce rite met en avant la possibilité de coordination des membres les plus jeunes des différents clans Banadh Gnusi en cas de crise. Il permet à fortiori de créer des liens entre futurs Gaiscedachs qui auront peut-être à lutter les uns contre les autres ou les uns au côté des autres à l'avenir. Il favorise la tolérance d'autrui et incite chaque jeune garçon à donner le maximum de ses possibilités pour prouver aux membres de sa triade la valeur de son clan. Lorsque les triades ont accompli le rite de la chasse aux Trolls, elles regagnent leur point de départ et remettent trophées et prisonniers aux Scribes. Lorsque toutes les triades sont rentrées, les Forgerons Banadh Gnusi leur remettent leur première arme d'homme et les Marqueurs officient en les tatouant du signe sacré du Troll vaincu par Morrigan. Il n'est pas rare que lors de la chasse aux Trolls de nombreux jeunes garçons malchanceux ou moins doués que leurs pairs soient blessés ou tués. La charge de soigner les blessés et de ramener les corps à leur clan échoit aux survivants. Chaque triade se doit d'assister les membres de celles qui ont été moins chanceuses.

Une fois les Gaiscedachs marqués, les festivités données en leur honneur par les Jarls de tous les clans peuvent commencer. Elles dureront une semaine. La seconde cérémonie célébrée par les Banadh Gnusi est la fin du Crech au mois de Du. Chaque clan enverra à cette occasion le Scribe de chacun de ses Tuaths accompagné de trente Gaiscedachs et un tiers du butin qui aura été gagné. Tous se rendront au Tuath



du clan le plus puissant afin de remettre au Jarl qui le commande le tribut du vainqueur. Le Jarl choisira les esclaves qui lui plaisent pour son propre service, il fera don des autres avec équité aux clans les plus éprouvés par la perte de leurs guerriers. Il en fera de même pour les richesses qui lui seront remises. Une fois le partage fait, chaque Scribe ayant apporté le butin repartira dans un clan différent du sien. La mort n'est pas une finalité pour les Banadh Gnusi. Elle n'est que le passage du Gaiscedach de l'état de combattant de la déesse Morrigan sur Némédia à celui de héros rejoignant la garde sacrée de la divinité dans l'Eld monde. Généralement, les Scribes procèdent à un rituel de passage des défunts en recommandant leurs esprits à Morrigan puis en embrasant les bûchers funéraires sur lesquels ils reposent entourés de leurs armes. Le feu permettra le passage de l'état physique du guerrier à celui d'entité aérienne.

SMIR GUAILI, TRIBU NORTHLANDER REGROUPANT 30 CLANS QUI VÈNÈRENT DAGDA/DANA

Disséminés sur l'ensemble du Northland, les Smir guaili regroupant 30 clans qui comptent parmi leurs rangs de redoutables Gaiscedachs au palmarès plus qu'impressionnant ne sont pas parmi les clans les plus virulents. Demeurant dans des Tuaths ceints de hauts murs de rondins et à la base empierrée, les clans Smir guaili ont développé une société organisée et hiérarchisée, à l'image du culte qu'ils vouent au Dagda et à Dana.

Bien que comme tous les Northlanders, les Smir guaili soient de farouches guerriers prompts à relever toute provocation justifiant l'emploi des armes et la nécessité de démontrer bravoure et détermination guerrière, les Hautes castes dirigeant le culte et prescrivant les lois ont toujours encouragé l'étude de toutes les techniques et de tous les arts. Ainsi dès leur plus jeune âge, les jeunes sont incités à suivre l'enseignement des Scribes et à participer à toutes les activités permettant à leurs Tuaths de vivre de façon prospère.

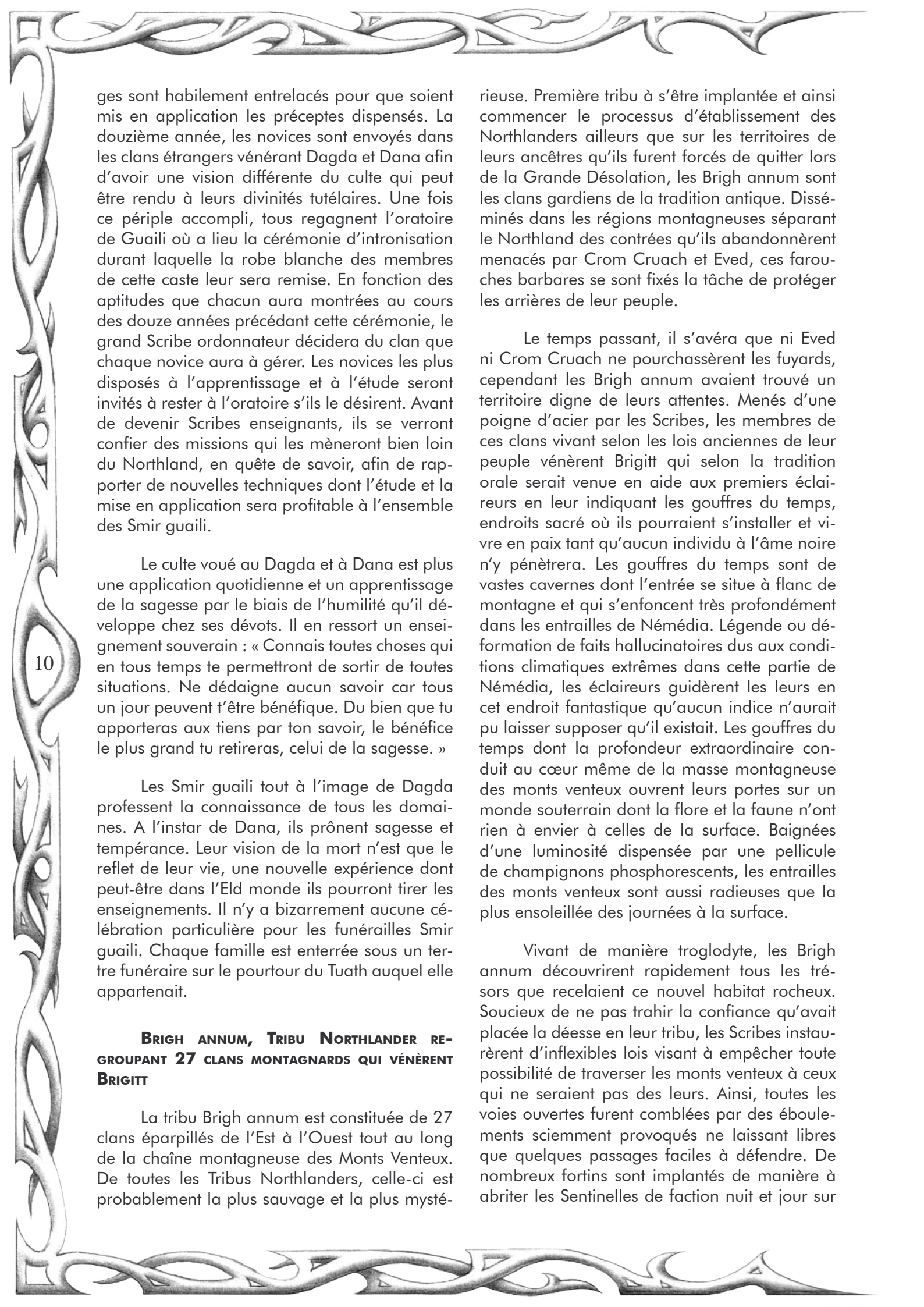
Une partie de l'enseignement dispensé par les Scribes consiste à l'apprentissage de la poésie et de la philosophie par l'étude des récits rapportés par la tradition orale. Les jeunes apprennent l'histoire de leur clan par la narration que font les Scribes de ce que furent les temps anciens lorsque les dieux marchaient encore

parmi les hommes. Ils expliquent comment se déroulèrent les combats opposant les Smir guaili à leurs ennemis puis analysent les raisons et les conséquences de tels conflits. Usant de métaphores et d'exemples hauts en couleur, les Scribes poussent les jeunes à la réflexion.

L'après-midi, les jeunes divisés en trois groupes seront disséminés parmi les adultes pour parfaire leurs connaissances des divers domaines dans lesquels chacun pourra être amené à œuvrer dans sa vie d'adulte. Ainsi, un tiers des jeunes reste avec les Scribes pour étudier les enseignements tirés de la supposée vie de Dagda et de Dana. Un tiers des jeunes va suivre l'enseignement des Gaiscedachs et le maniement des armes. Le dernier tiers quant à lui est divisé en petits groupes de deux ou trois enfants qui observeront travailler artisans et membres de la caste nourricière.

Chaque clan Smir guaili possède son propre temple dédié au Dagda et à Dana. Il s'agit généralement d'un cercle de pierres dressées au faite desquelles sont couchées d'importantes dalles de granit. Les cérémonies célébrées par les Smir guaili sont aussi nombreuses qu'il y a de castes et d'occasions de remercier les dieux pour la prospérité et les bienfaits qu'ils apportent à leurs adorateurs. Les Scribes Smir guaili au vu des divinités qu'ils vénèrent sont aussi bien choisis chez les hommes que chez les femmes. C'est à leur dixième anniversaire que les élus sont retirés à leurs parents pour être conduits à l'oratoire de Guaili, sanctuaire des Scribes de cette tribu situé dans la capitale spirituelle Smir guaili. Tuath le plus vaste de tout le Northland, Guaili dont la superficie équivaut pratiquement à la plus petite cité des Duchés de Bretagne est un centre cultuel et culturel parmi les plus fréquentés par les Scribes provenant de tous les horizons. La Pierre du Foyer de Guaili selon les Scribes aurait été offerte de la main même du Dagda au premier Jarl qui érigea sa demeure en cet endroit et elle est souvent comparée à la Lia Fail.

L'oratoire des Scribes Smir guaili est une vaste demeure circulaire à laquelle jouxtent les bâtiments accueillant les futurs officiants. Les novices, garçons et filles sont tonsurés dès leur arrivée puis on leur remet la robe grise qui les distinguera du reste de la population. L'enseignement des Scribes Smir guaili dure douze années durant lesquelles enseignement et voya-



ges sont habilement entrelacés pour que soient mis en application les préceptes dispensés. La douzième année, les novices sont envoyés dans les clans étrangers vénérant Dagda et Dana afin d'avoir une vision différente du culte qui peut être rendu à leurs divinités tutélaires. Une fois ce périple accompli, tous regagnent l'oratoire de Guaili où a lieu la cérémonie d'intronisation durant laquelle la robe blanche des membres de cette caste leur sera remise. En fonction des aptitudes que chacun aura montrées au cours des douze années précédant cette cérémonie, le grand Scribe ordonnateur décidera du clan que chaque novice aura à gérer. Les novices les plus disposés à l'apprentissage et à l'étude seront invités à rester à l'oratoire s'ils le désirent. Avant de devenir Scribes enseignants, ils se verront confier des missions qui les mèneront bien loin du Northland, en quête de savoir, afin de rapporter de nouvelles techniques dont l'étude et la mise en application sera profitable à l'ensemble des Smir guaili.

10

Le culte voué au Dagda et à Dana est plus une application quotidienne et un apprentissage de la sagesse par le biais de l'humilité qu'il développe chez ses dévots. Il en ressort un enseignement souverain : « Connais toutes choses qui en tous temps te permettront de sortir de toutes situations. Ne dédaigne aucun savoir car tous un jour peuvent t'être bénéfique. Du bien que tu apporteras aux tiens par ton savoir, le bénéfice le plus grand tu retireras, celui de la sagesse. »

Les Smir guaili tout à l'image de Dagda professent la connaissance de tous les domaines. A l'instar de Dana, ils prônent sagesse et tempérance. Leur vision de la mort n'est que le reflet de leur vie, une nouvelle expérience dont peut-être dans l'Eld monde ils pourront tirer les enseignements. Il n'y a bizarrement aucune célébration particulière pour les funérailles Smir guaili. Chaque famille est enterrée sous un tertre funéraire sur le pourtour du Tuath auquel elle appartenait.


BRIGH ANNUM, TRIBU NORTHLANDER RE-GROUPANT 27 CLANS MONTAGNARDS QUI VÈNÈRENT BRIGITT

La tribu Brigh annum est constituée de 27 clans éparpillés de l'Est à l'Ouest tout au long de la chaîne montagneuse des Monts Venteux. De toutes les Tribus Northlanders, celle-ci est probablement la plus sauvage et la plus mysté-

rieuse. Première tribu à s'être implantée et ainsi commencer le processus d'établissement des Northlanders ailleurs que sur les territoires de leurs ancêtres qu'ils furent forcés de quitter lors de la Grande Désolation, les Brigh annum sont les clans gardiens de la tradition antique. Disséminés dans les régions montagneuses séparant le Northland des contrées qu'ils abandonnèrent menacés par Crom Cruach et Eved, ces farouches barbares se sont fixés la tâche de protéger les arrières de leur peuple.

Le temps passant, il s'avéra que ni Eved ni Crom Cruach ne pourchassèrent les fuyards, cependant les Brigh annum avaient trouvé un territoire digne de leurs attentes. Menés d'une poigne d'acier par les Scribes, les membres de ces clans vivant selon les lois anciennes de leur peuple vénèrent Brigitt qui selon la tradition orale serait venue en aide aux premiers éclaireurs en leur indiquant les gouffres du temps, endroits sacrés où ils pourraient s'installer et vivre en paix tant qu'aucun individu à l'âme noire n'y pénétrera. Les gouffres du temps sont de vastes cavernes dont l'entrée se situe à flanc de montagne et qui s'enfoncent très profondément dans les entrailles de Némédia. Légende ou déformation de faits hallucinatoires dus aux conditions climatiques extrêmes dans cette partie de Némédia, les éclaireurs guidèrent les leurs en cet endroit fantastique qu'aucun indice n'aurait pu laisser supposer qu'il existait. Les gouffres du temps dont la profondeur extraordinaire conduit au cœur même de la masse montagneuse des monts venteux ouvrent leurs portes sur un monde souterrain dont la flore et la faune n'ont rien à envier à celles de la surface. Baignées d'une luminosité dispensée par une pellicule de champignons phosphorescents, les entrailles des monts venteux sont aussi radieuses que la plus ensoleillée des journées à la surface.

Vivant de manière troglodyte, les Brigh annum découvrirent rapidement tous les trésors que recelaient ce nouvel habitat rocheux. Soucieux de ne pas trahir la confiance qu'avait placée la déesse en leur tribu, les Scribes instaurèrent d'inflexibles lois visant à empêcher toute possibilité de traverser les monts venteux à ceux qui ne seraient pas des leurs. Ainsi, toutes les voies ouvertes furent comblées par des éboulements sciemment provoqués ne laissant libres que quelques passages faciles à défendre. De nombreux fortins sont implantés de manière à abriter les Sentinelles de faction nuit et jour sur



les crêtes escarpées de ce territoire. Le seul lieu de culte Brigh annum est l'endroit que définirent les éclaireurs comme endroit de l'apparition de Brigitt. Un temple y fut construit en remerciement à la Tuathan. C'est également l'entrée principale des gouffres du temps et le collège sacré des Scribes Brigh annum.

Bâti à même la roche, ce sanctuaire du nom du chef éclaireur, Taldigvar, voit ses fondations s'enfoncer dans un lac de montagne alimenté par des sources d'eau chaude. Par le choix de ce site, les Scribes voulurent montrer à tous qu'ils respecteraient la décision de Brigitt en surveillant eux-même l'arrivée de tout visiteur dans les gouffres du temps. Chaque premier fils des familles Brigh annum est choisi pour subir le difficile entraînement des Gaiscedachs montagnards de ce peuple. Le second fils se voit confier à la garde des Scribes dès sa dixième année, il recevra l'enseignement de cette caste pendant dix ans avant d'être consacré prêtre de Brigitt et envoyé dans un Tuath autre que celui où il est né. Toutes les filles nées au sein des Brigh annum sont dès leur douzième année amenées à suivre l'apprentissage des métiers des castes nourricières dont elles ne pourront jamais espérer sortir.

Les Brigh annum ne célèbrent que deux cérémonies chaque année. Le jour noir qui commémore approximativement la date à laquelle les ancêtres des Northlanders quittèrent leur terre originelle. Le jour noir est le début d'une période de deuil qui dure 30 jours. Pendant cette durée, aucun Brigh annum ne se nourrira de mets autres que végétaux ni ne consommera d'alcool. Les femmes sont voilées et ne doivent pas adresser la parole aux hommes, elles dorment dans une cellule prévue à cet effet et doivent aller se recueillir au premier chant du Scribe pour laver la faute commise par celles qui embrassèrent le culte de Crom Cruach. Lors des 30 jours qui suivent le jour noir, tous les jeunes garçons âgés de quatorze ans et ayant suivi l'enseignement des Gaiscedachs devront partir de leurs Tuaths pour capturer leur première esclave. Armés de leur seule épée et dépourvus de nourriture et de tout vêtement chaud, ils devront survivre seuls et ramener leur prise avant que le trentième jour soit écoulé. Seuls les plus résistants survivront et seront alors acceptés comme Gaiscedachs au sein de la tribu Brigh annum.

Ceux qui échouent sont bannis et devront vivre en dehors du territoire des monts venteux

sans espoir de revoir un jour les gouffres du temps. Ce rituel peut paraître très difficile et dénué de sentiment à l'égard des jeunes garçons qui le subissent, mais il est cependant nécessaire pour équilibrer la population des clans n'étant pas assujettis aux conflits que vivent les autres peuples. Ce rituel permet en outre d'estimer la valeur des futurs Gaiscedachs Brigh annum et d'augmenter le cheptel d'esclaves de la tribu qui n'est composé que de femmes et dont la reproduction avec les hommes Brigh annum est strictement interdite par les Scribes. La seconde cérémonie célébrée par les Brigh annum est le jour blanc dont la date correspond approximativement à Samain. Selon la tradition orale des Scribes, la nuit qui suit Samain est propice à l'ouverture des brèches permettant l'accès à l'Eld Monde où sont sensées se rendre les âmes des défunts pour rejoindre leurs ancêtres. Le jour blanc est donc celui où les Scribes mènent les corps de tous les membres des divers clans décédés dans l'année au portail de l'Annum.

Hormis les Scribes, personne ne peut accéder à ce lieu sacré qui est gardé par les Sentinelles les plus expertes de la Tribu, cet honneur leur est dévolu mais pour qu'ils ne transgressent pas les interdits, leurs yeux sont brûlés. Ainsi, tous les corps qui ont au préalable été conservés à l'aide de plantes spécifiques ne poussant que dans certains recoins des Gouffres du temps sont apprêtés pour le rite du passage. Les Scribes chantent les incantations visant à protéger les esprits des morts de toute emprise des Banshees qui voudraient les emmener en Cythrault, les limbes des damnés. Lorsque le passage est ouvert, les morts se redressent et partent vers le lieu du repos éternel, aussi appelé Jardins du Nemeton. Lorsque tous sont partis, les Scribes remontent à la surface et vont procéder à des ablutions purificatrices dans le lac baignant Taldigvar de ses eaux bouillonnantes. Après le rite de purification, les Scribes lancent le début des festivités qui dureront une semaine. C'est généralement durant cette période que sont célébrées les unions Brigh annum.

RUAMMA DREACH, TRIBU NORTHLANDER RE-GROUPANT 18 CLANS CÔTIERS QUI VÉNÈRENT LE VENT/LA HOULE

Les clans composant le Ruamma dreach furent les derniers membres du peuple Northlander à s'installer dans les territoires Némédiants après l'exode. Porteurs des Drakmers,

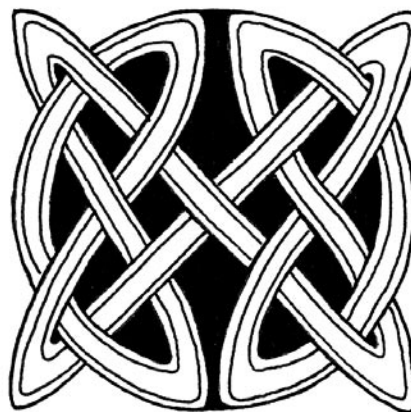
navires ancestraux symbole de la puissance maritime que représenta cette civilisation, les Ruamma dreach choisirent en toute logique le littoral comme point de chute. Soixante-dix Drakmers furent portés, à peine vingt furent remis à l'eau. Les embarcations restantes servirent à ériger les premières bâtisses des Ruamma dreach, car les Scribes voulaient que tous se rappellent par ce lien symbolique la souffrance et les sacrifices qu'avaient enduré leur peuple. La passion qu'avaient ces hommes pour la mer était dorénavant liée à la terre. Les Scribes s'étonnèrent de la force du vent et de la houle qui battaient ces côtes nouvelles. Ils étaient différents de ceux auxquels ils étaient habitués dans leurs contrées natives. Aussi désignèrent-ils ce caractère sauvage comme nouvelle divinité car il était à l'image de leur peuple, imprévisible et indomptable.

Une vaste partie de l'océan ainsi que la plupart des terres étaient visibles du sommet d'un éminent promontoire rocheux ressemblant à s'y méprendre à une petite montagne dont le sommet aurait été tronqué. Sa base était inlassablement battue par les vagues déferlantes qui se brisaient en un fracas assourdissant retentissant comme le tonnerre. Ses parois étaient percées d'une multitude d'anfractuosités par lesquelles le vent s'engouffrait en mugissant comme mille démons hurleurs. Dressé entre ciel, terre et mer, cet endroit était si magnifique et si sauvage que les Scribes comprirent que ce serait le site où devait être érigé leur sanctuaire.

Ainsi tous les Ruamma dreach oeuvrèrent pour élever jusqu'au sommet de ce pic six de leurs Drakmers. La tâche était d'une grande complexité et requérait les bras de tous les hommes valides. Cependant les éléments étaient déchaînés et même en déployant des efforts surhumains et des trésors d'ingéniosité, les navires ne décollaient pas du sol de plus de quelques mètres. Après une semaine d'efforts incessants, alors que tous commençaient à désespérer de mener à bien cette entreprise, le plus incroyable des événements se produisit. Une vague aussi haute que le ciel vint enrouler le piton rocheux en une si fantastique spirale que les six Drakmers se retrouvèrent à son sommet sans même qu'aucun des Ruamma dreach ne soit emporté ou blessé. Tous se prosternèrent en une humble révérence à celle qui désormais serait leur protectrice comme l'avaient dit les Scribes. C'est la raison pour laquelle il n'existe pour le Ruamma dreach qu'un seul lieu sacré, ce piton rocheux sur-

monté de six navires aux coques retournées, temple à la gloire du vent et de la houle, le Ruamma ar mor.

Hormis ce jour sacré qui est fêté annuellement ainsi que le jour qui marqua de son terrible sceau le début de l'exode Ruamma dreach, aucune célébration n'est fêtée. Les Scribes sont les membres les plus vénérés de la tribu. Lorsqu'un décès a lieu, le corps est donné en offrande à l'océan. Lorsqu'une naissance arrive, l'enfant est baigné dans le ressac puis il est hissé par chaque membre de son Tuath jusqu'au sommet du Ruamma ar mor où les Scribes décideront de sa caste d'adulte. La justice est également rendue au sommet du Ruamma ar mor. Lorsque la faute jugée est reconnue contraire aux lois de la tribu, le coupable est jeté à la mer. La noyade prouvera sa culpabilité, la survie son innocence. Si le corps de la personne n'est pas retrouvé, c'est que l'océan a décidé de son bannissement et en aucun cas elle ne pourra réintégrer son Tuath si un jour elle devait reparaître.





ΠΕΜΕΔΙΑ, LA CARTE



Sigolie

Terres
Hyperboreales

Anglie

Rome

Bretagne

Nemedia

Norðland

Menemarzin

Pont
de Buis

Malachappe

Lokorn

Mames

Ramengol

Ar

Tyr-os

Ouranos

St. Joo. 4.