

BLOODLUŠT

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ROIS DU NORD

N°77 - 7 MARS 2016

Avec les annonces de la semaine dernière, et après vos nombreuses réactions sur les forums et dans les commentaires du site, je propose un peu de calme, histoire de se reposer.

Voici donc un chagar sans risque, sans grande révélation, mais à la fois utile et décoratif. Si si, promis. Regardez comme ces pages sont aérées et comme les jolies polices ressortent sur le blanc crémeux du papier. C'est beau, non ?

Cet article abordant les hautes sphères de la politique piorade, je recommande la relecture préalable des pages déjà publiées sur le sujet :

- Société piorade (Métal p. 34/37)
- Atlas des royaumes (p. 138/143)
- Chagar n°42 sur les familles nordhes

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



La société piorade n'est généralement pas classée parmi les « civilisées » de Tanæphis. On limite souvent cette catégorie au tiercé Dérigions-Batranobans-Voroziens. Pourtant, le Nord est une structure assez stable, malgré le bouillonnement interne qui l'agite.

Ce bouillonnement est composé de deux mouvements perpétuels. Il y a, pour commencer, celui des jarls qui se succèdent, généralement par lignée familiale ou la force brute. Dans presque chaque bänd, il y a une incertitude permanente sur le successeur du jarl actuel. On trouve toujours des hommes ambitieux qui ont des idées sur la meilleure manière de diriger, ou au moins des idées qu'ils trouvent meilleures que celles du jarl – et quelques brutes motivées par le pouvoir, même sans idée d'aucune sorte.

Le second mouvement est celui des alliances locales, entre les villages voisins. Selon la puissance des jarls, ils peuvent vouloir prendre sous leur aile les villages voisins, parfois en forçant la main au futur protégé, ou en l'arrachant à la protection d'un autre jarl. Le schéma des alliances et des dominations locales est sans cesse en évolution, et les nordiques ont, depuis longtemps, renoncé à en tirer un plan.

Dans la pyramide féodale, il n'y a que deux endroits où ce bouillonnement se calme pour n'être plus qu'un frémissement : tout en bas de la pyramide, et à son sommet.

Tout en bas ?

Pour les plus petits villages, les notions de dominations ne sont pas un soucis. Un village dominé le reste le plus souvent, parce qu'il n'a pas les moyens de faire mieux, et que ceux qui le dominent s'empareront de toute nouvelle ressource inattendue. Il y a des exceptions bien sûr, et une Arme-Dieu, par exemple, peu facilement aider un village à sortir de sa torpeur pour s'élever dans le schéma local. Mais ce ne sont que des exceptions ou des aventures locales.

Côté « valse des jarls », les choses sont aussi assez calmes. Cela vaut le coup de se battre pour dominer un village riche ou une vallée fertile. C'est plus difficile quand le coin est déprimant et que le jarl ne règne que sur une poignée de bouseux. Il y a aussi des exceptions, mais le pouvoir est souvent moins prisé dans les hameaux de la base. Dans ces coins là, si le jarl meurt, on désigne en groupe le successeur logique, ou on organise un tournoi entre quelques prétendants. Et on évite les combats à mort, car perdre une poignée de gros-bras serait dangereux, avec les moissons ou la saison des chasses qui commencent. Si le jarl meurt « au combat » et cède sa place, ce sera souvent après une engueulade de voisinage, une bagarre d'ivrogne ou une affaire de fesses.

Tout en haut ?

Aux sommet des pyramides des trois royaumes, la situation est différente. Ici, ce n'est pas le peu qu'il y a à gagner qui calme les choses, c'est tout ce qu'il y a à perdre. Les Piorads sont fiers de leur système basé sur la force et la puissance militaire, mais cela ne les empêche pas de s'apercevoir qu'une lutte trop ouverte au sommet de l'état serait une catastrophe. Un affrontement trop long, des chocs de successions, ou pire, un statu quo lors du conflit et une latence du pouvoir, et c'est tout le royaume qui se soulève ou se brise. Alors malgré la gloire et la puissance qu'il y a à lutter pour la couronne, le réalisme reprends ses droits, et on se met à faire de la... politique⁽¹⁾.

Les familles nordhes (Chagar n°42) sont nées – en partie – pour faciliter cette stabilité des hautes sphères de l'état. Lorsque les écoles nordhes s'établirent, elle permirent une plus grande communication entre certaines grandes familles ou factions. Cela permet d'éviter quelques malentendus, et de briser dans l'oeuf bien des montées de tension inutiles. Tout n'est pas rose, mais au moins, on se parle avant de taper, et on organise les conditions et les enjeux des combats.

(1) Je suis navré d'aborder ici un sujet aussi banal, terre à terre et déprimant que la politique. Vraiment. Si cela peut vous rassurer, c'est exceptionnel et nous essaierons ne pas le refaire trop souvent. Promis, ces pages resteront un défouloir puéril et navrant aussi souvent que possible. Tenez ; avant de reprendre votre lecture, accomplissez ce petit exercice avec moi. Imaginez un Hysnaton musclé et plein de cicatrices. Un gros, avec des cornes et une armure trop balaise pour lui. Vous visualisez ? Bien. Et là, il est dans une basse-cour, avec son pantalon sur les chevilles. Et il sodomise une poule ! Non ! Encore mieux, un dindon ! Aussi ridicule, aussi rigolo, avec de meilleurs effets sonores. Et tout ça juste pour faire plaisir à son Arme. Voilà. Vous souriez. Vous êtes rassuré. C'est Bloodlušt. Enjoy.

ORIGINES ET HISTOIRE DES ROYAUMES

Les royaumes modernes sont le fruit d'une longue évolution, datant de l'arrivée des Piorads dans le Nord. Cette évolution se découpe facilement en cinq grandes époques.

La ruée (100 dN / 50 dN)

Arrivée des Piorads et lutte contre les peuples installés. Aucun royaume en place, mais le grand ost se fractionne peu à peu pour s'installer dans les zones conquises ou poursuivre la conquête du Nord.

Les foyers (50 dN / 340 dN)

Les peuples alwegs du Nord ont été chassés ou intégrés. Les clans unis lors de la conquête se scindent en alliances locales, s'affrontent pour dominer une région, ou règlent de vieux conflits mis de côté pendant les guerres.

Il y a une foule de petits royaumes instables, qui se créent ou s'effondrent au gré des alliances. La géographie et le hasard des installations fixent un schéma global où se joueront les parties à venir. À cette époque, on estime qu'il y a, selon les aléas des guerres et des alliances, entre trente et nonante royaumes de tailles variées. Oui. À l'époque ils disaient nonante, ces barbares.

Les hurles (340 dN / 435 dN)

Pour prendre l'ascendant sur leurs voisins, de nombreux royaumes du sud multiplient les attaques vers les terres de l'empire dérigion.

D'abord lucratives, ces tentatives se retournent contre les royaumes des Marches quand ils subissent de violentes attaques des royaumes du nord pour s'emparer des richesses dérigionnes. La guerre générale provoque un réarrangement des royaumes, qui ne sont plus que neuf après la crise.

- Byrd
- Les hautes-marches
- Varnir
- Les basses-marches
- Rockford
- Kénink (Basses-terres, au sud de l'Amiss)
- Durens
- Argand (Basses-terres, au nord de l'Amiss)
- Le Laurenai

Derniers détails à régler (450 dN / 800 dN)

Les hautes-marches disparaissent en 450 dN, après la grande guerre contre les Thunks, et sont intégrés au Byrd. Ce royaume prend maintenant en charge une bonne part de la défense contre les Thunks, et tire une grande gloire de ce combat. Si Byrd n'est pas le plus riche des royaumes, il attire de nombreux combattants motivés, et les premières écoles nordhes naissent sur ses terres.

En 578 dN, un groupe de piorads trop curieux s'enfoncent dans une citadelle source du mur blanc. Quelques jours plus tard, la rivière qui jaillit de la citadelle se charge de sel, et le sud des basses-terres de Ross devient peu à peu un désert aride. Seul le Laurenai survit, grâce à l'eau du lac qui vient de l'Amiss et des montagnes de Varnir.

Cette situation brise le statu quo entre les deux royaumes des basses-terres, qui entrent en conflit. Rockford les laisse faire un moment, puis affronte leurs armées affaiblies et met tout le monde d'accord. À présent, les basses-terres lui appartiennent.

Le Laurenai refuse de se soumettre, et grâce à son éloignement, parvient à conserver son indépendance. En 620 dN, à la mort du Roi de Laurenai, le petit royaume décide de ne pas couronner de successeur. Les jarls de Palav, de Sept-forges et de quelques gros bourgs prennent les décisions en commun, selon les besoins et ressources de chacun. Ce système inédit, inimaginable au cœur des royaumes, marche plutôt bien ici.

Durens s'empare des basses marches en 650 dN, officiellement pour mettre fin à des combats à la frontière de son royaume. En réalité, Durens ne fait que prendre de l'ampleur pour concurrencer Byrd et Rockford. C'est le début de la course à l'ambition de Durens, qui se terminera bientôt par une chute brutale.

Le royaume de Durens vacille après le départ de son roi en 787 dN. Le roi meurt en exil, et après des combats incessants, le royaume s'effondre en 800 dN. Byrd s'étend un peu vers le sud, mais renonce à s'emparer de toutes les marches, pour conserver une taille de territoire gérable.

L'âge moderne (après 800 dN)

Aujourd'hui, il ne reste donc que trois véritables royaumes dans les terres piorades – Byrd, Rockford et Varnir – et donc trois souverains. Vous trouverez quelques éléments sur ces figurants dans le livre de base (cf. page 144).



Dans les Marches, le Laurenai, les Griffes et les Hurlleurs, les rapports entre jarls sont les mêmes. Simplement, les liens sont plus locaux, sans grand roi ni pyramide unique. Enfin, dans les Foulées, chaque troupe heister se gère seule, plus intéressée par les chagars que par le pouvoir des hommes.

La situation globale est restée relativement inchangée durant deux siècles, mais quelques Armes ambitieuses, une bande de Porteurs mal-embouchés ou un meneur imaginaire n'auront aucun mal à y mettre leur grain de sel, n'est-ce pas ?

SUCCESSIONS ?

On l'a dit, les choses sont plus calmes, moins incertaines, au sommet de la pyramide féodale. Mais c'est la seule différence entre la situation d'un roi et celle d'un jarl quelconque. Vous savez ce qu'est un jarl ? Ne vous posez pas trop de questions sur les rois. Ce ne sont, au fond, que des « jarls-alpha ».

Voilà. Les rois sont des jarls – presque – comme les autres. Pour arriver là, un de leurs ancêtres a dû se battre, se faire des alliés, et finalement s'imposer. Un jour, à force de coups de hache et de coups de pète, il a dominé les autres prétendants et pris le pouvoir. On serait tenté de dire « pris le pouvoir sur un royaume entier », mais en fait, il suffit de conquérir la bänd de Byrd pour conquérir son royaume, qui suivra sans hésiter celui capable d'un tel exploit. La vraie différence entre cette conquête et celle d'un simple village, c'est que les concurrents sont plus féroces, plus organisés, et qu'ils ont déjà des plans, des alliances et des hommes dans la place.

Voilà pourquoi les lignées de jarls durent plus longtemps à la tête des royaumes. Voilà pourquoi les guerriers sont meilleurs dans les capitales, et pourquoi tout paraît pourtant plus calme. Et voilà aussi pourquoi, quand une guerre pour le trône éclate, elle est d'une brutalité sans pareille, afin d'être aussi définitive que rapide. Pour le bien du royaume et la gloire du vainqueur !