

Bref descriptif des clans du septentrion

Histoire récente

- les légions de l'Empire commencent à conquérir les terres du septentrion, mais les clans des montagnes du Nord lui opposèrent une résistance désespérée.
- le premier haut roi Éimhín Mac Adaim , élu par l'assemblée des clans, organisa une guérilla efficace et finit par détruire 3 phalanges lors d'une embuscade. L'empire renonce provisoirement à ses conquêtes.
- l'empereur Domitien III relance l'invasion, les clans l'affrontèrent lors d'une bataille rangée. Les clans furent sur le point d'être anéanti mais le haut roi Liadhnán Ó Gáibhín chargea avec ses gairdean dudh (bras noirs) pour couvrir la retraite de ses troupes. Lui et ses hommes moururent au combat mais les pertes, qu'ils infligèrent, forcèrent l'empire à retourner sur la frontière.
- l'empereur Héliogabale IV jugea la conquête du septentrion sans intérêt, il fit construire le limes pour protéger ses terres des raids des clans. Des esclaves arrivèrent à s'enfuir, l'une d'elles arriva à devenir la haute reine sous le nom de Sorcha Mhic Cúg , elle reforma l'organisation sociale et militaire des clans. Les clans bénéficient désormais d'une armée semi permanente qui peut rivaliser avec les phalanges impériales,
- l'empereur Hostilien I tenta une nouvelle conquête mais la haute reine Aíbell Ní Heaghráin fille de Sorcha Mhic Cúg lui infligea une importante défaite. Par la suite, elle mena la lutte contre les pirates du nord.
- l'Empire ferma le limes et rompit toute relation avec les clans.

Organisation sociale

les clans du septentrion sont un ensemble de tribus de cultivateurs-éleveurs vivant dans les vallées et les montagnes du nord. Ils portent comme costume traditionnel un kilt en laine épaisse et un dirk (dague) avec un sgain dubh (couteau). Le kilt des femmes est plus long.

Les clans se livrent en eux à une sorte de guerre, qui consiste à voler des têtes de bétails. Depuis la réforme Sorcha, elle est codifiée et moins meurtrière qu'autrefois. Depuis peu, cette pratique a été remplacé par une sorte de jeu de ballon qui consiste à aller voler le ballon d'un village et de le rapporter à son village, certains parlent de limiter le terrain à un champ.

c'est une société biarcale, la filiation pouvant établir par la femme ou l'homme.

- Le haut roi (actuellement : Raibhilín Mac Amhlaidh) est élu par les mormaers, il doit garantir l'organisation des clans et prendre leur tête en cas de guerre. Il est le juge suprême qui rend la justice en cas de litige. Son titre est remis en question chaque année.
- Mormaers : chefs de clan, ils sont élus par les torsechs et les soer-cheles. Les torsechs, les soer-cheles et les doer-cheles leurs doivent obéissance et leurs payer un impôt. Les mormaers doivent en échange protéger les membres du clans, rendre justice, gérer les biens communs du clan. Ils peuvent être démis de son titre en cas de faute grave par le clan ou le haut roi. Au combat, ils forment la cavalerie.(chemise de mailles, bouclier, épée longue et lance, monté sur des grands "bouquetins" leur servant de monture, pas d'étrier)
- Torsech : homme libre possédant plusieurs domaines, ils représentent une petite noblesse terrienne. Ils forment une infanterie lourde (chemise de mailles, bouclier, épée longue et lance) combattant en schiltrons.
- Soer-cheles : homme libre possédant un domaine. En cas de conflit ils forment une infanterie moyenne (armure de cuir/cuir clouté, bouclier, épée longue/courte ou hache/hachette et lance)

combattant en schiltrons et depuis la reforme de Sorcha, il forment aussi un contingent d'archers lourds armé d'un arc long en if.

- Doer-cheles : homme semi libre au service d'un mormaers ou d'un torsech. Depuis la reforme de Sorcha, ils forment une infanterie légère armée de javelines, fronde ou arc court.

- Gairdean dudh : représentant du haut roi ou garde des drudhs, ils forment un société à part de guerriers mystiques se battant soit à l'épée à 2 mains ou la grande hache. Ils se tatouent entièrement le bras droit par dévotion aux dieux.

Au niveau tactique, les clans utilisent la grande flexibilité de leurs formations et leur bonne connaissance du terrain pour défendre leur territoire.

- Les Doers-cheles sont chargés de harceler l'ennemi et servent d'écran pour permettre aux autres troupes de se déployer.

- les Torsech forment un mur de boucliers pour bloquer leurs adversaires tandis que les Soer-cheles, plus légèrement équipés, tentent de les déborder. Les archers longs sont chargés de neutraliser la cavalerie ennemie ou pour effectuer des tirs de saturations

-les Mormaers sont là pour poursuivre leurs ennemis débandés.

-les Gairdean dudh sont chargés des actions de choc.

Religion

les dieux

-Danu : la grande déesse, mère de toute chose

-Dagda : le taramis, dieu du tonnerre et des guerriers

-Cernunos : dieu de la nature, maître des bêtes

-Lug : dieu polytechnicien, dieu des artisans et des savants

-Morrigan : déesse de la guerre, de l'amour et de la mort.

Le clergé

- drudh : ils sont à la fois prêtre, savant, médecin, gardien de la tradition, juge et légiste. Leur formation est longue.

-Fili : apprenti drudh

- ar-drudh : se sont les plus puissants parmi les drudhs. Ils sont maîtres dans leurs domaines. Ils aident le haut roi dans ses décisions.

Leurs ennemis (réels et légendaires)

l'Empire, vaste empire esclavagiste qui s'étend jusqu'à loin au sud. Il est dit très riche. Ses phalanges sont redoutables. Les défaites, que les clans lui ont infligées, sont principalement dû à une bonne connaissance du terrain.

Les pirates du nord, se sont des brigands qui se déplacent en bateau pour piller. Certains se sont installés comme commerçants. Excellents marins, ils dominent les mers du nord.

Les créatures dans la brumes (légende?) elles vivaient dans la brume où elles attaqueraient les voyageurs pour dévorer. Une autre légende parle aussi de créatures bienveillantes qui furent présent au début de la fondation des clans.