

# Le Conseil des Thuadènes

## CEUX QUI COMBATTENT

*Luk, le Marcheur des Cieux*

1732 ans

*Bannière : Le Faucon.*

On ne présente plus le fils du légendaire Lug à la Longue-Main et capitaine des armées thuadènes. En temps de guerre, c'est plus ou moins lui qui préside aux assemblées du conseil sans pour autant avoir parole d'or. Ces derniers temps, il a quand même l'air un peu nerveux.

En tant que chef de guerre, il est épaulé par autant de lieutenants qu'il lui faut pour relayer ses ordres. Ces derniers assistent aux conseils mais ne devraient normalement pas y participer... ce qui n'exclue pas quelques exceptions.

Pendant longtemps, Luk s'est appuyé sur trois fidèles : Bjorn, Miyanne et Faneur-de-la-Tourbe. Les deux derniers ont été fraîchement remplacés par Sigurd et Sétoïne.

*Jampre*

3821 ans

*Bannière : Le pin.*

Lui, c'est le vieux couturé. Celui dont toutes les histoires font mention alors que certaines des grandes figures actuelles n'étaient encore que des soupîrs au fond des poitrines de leurs mères.

Combattant d'exception, évidemment, il ne se lasse jamais de le rappeler aux autres et refuse systématiquement toute forme de nouveauté. L'image du croûton durci par excellence, il a par ailleurs une sale gueule et une mauvaise haleine.

*Hédion*

1322 ans

*Bannière : La corne rouge.*

Le bon vivant selon Rabelais. Son embonpoint trahit sa gourmandise, ses manières sa lubricité et son rire sa stupidité. Il n'en reste pas moins un formidable chien de guerre, capable d'envoyer sans sourciller, ses plus proches compagnons à une mort certaine pour en retirer ensuite la gloire. Il serait assez proche de Luk s'il ne lui était pas totalement différent. Crudug faisait partie de sa troupe.

Trompeur, menteur, tueur, c'est grosso modo (surtout grosso d'ailleurs) un type malfaisant qui force les autres à plier le genou devant ses crises d'autoritarisme.

*Syldane*

1178 ans

*Bannière : La corne blanche.*

La sœur d'Hédion est à son frère ce que la crème est au gras de poulet. Douce, onctueuse et attirante. Elle ne révèle ses mauvais côtés que lorsqu'on la consomme avec trop de passion. Ses yeux en amande charment plus souvent qu'à leur tour et son épée tue plus souvent qu'elle n'en aurait besoin. Cette fille aime vraiment faire souffrir, les corps comme les cœurs.

*Nemed*

980 ans

*Bannière : Le bras d'argent.*

Le "fils de". Son père était un grand thuadène. Un du genre qui marque les esprits et le voilà, lui son fils, contraint de vivre dans l'ombre perpétuelle des exploits passés sans pouvoir les égaler. Il déteste à peu près tout le monde. Ce n'est pas vraiment un type fréquentable et ses suivants sont tous d'infâmes lèches bottes.

*Skeld*

523 ans

*Bannière : Le crâne.*

Un nordique qui contrairement à ses frères, n'est ni touché par la grâce sauvage du berserk ou la force reniée de l'anterserk. La faute à sa mère, une blonde aventureuse en quête de nouveautés et à son père, un trollion des montagnes. On dit de Skeld qu'il a le crâne épais et le cerveau aussi poreux qu'une pierre ponce. C'est pourtant un bon gars, facile et charismatique. Un de ceux qui simplifient toujours les situations par un "on y va !" enthousiaste.

*Bort*

522 ans

*Bannière : La coupe.*

Il a un visage de femme et ça le chagrîne franchement. Il ne rigole jamais, ne boit jamais, ne mange presque jamais. Son groupe fait partie des moins joués, plutôt du genre à toujours en tirer une de six pieds de long. Bref, il s'entend à merveille avec Nemed.

*Casse-Crâne*

513 ans

*Bannière : La masse.*

S'il y avait des féministes dans ce peuple totalement libéré, nul doute qu'elles se rallieraient autour de cette ogresse. D'ailleurs, son groupe comporte essentiellement des femmes toutes plus indépendantes et revêches les unes que les autres. Casse-crâne est simplement celle qui gueule le plus fort et qui cogne le plus méchamment. Son arrivée au sein du conseil s'est faite d'une manière tapageuse, lorsqu'elle a simplement écrasé la tête de son ex-meneur pour former sa propre cohorte. En général, on l'évite (ce qui est sage), on la contourne (ce qui est long), on lui obéit (ce qui est avisé). Évidemment, elle est Zétane se détestent cordialement.

*Uath et Chobar*

211 ans

*Bannière : L'étoile du nord.*

Inséparables compagnons qu'on ne peut présenter autrement qu'ensemble. Ils partagent tout, absolument tout, depuis les pintes de sang jusqu'aux femmes. Leur relation serait même un peu plus profonde qu'une virile amitié.

Ces deux là sont célèbres pour leur défis dangereusement stupides dont ils sortent toujours miraculeusement à peine amochés mais jamais indemnes. Ils se font un point d'honneur de toujours relever le gant, quelque soit l'enjeu. De ce fait, les nordiques qu'ils rallient sous leur bannière sont réputés pour être les plus féroces, les plus déterminés et les plus fonceurs. Parmi eux, on compte surtout des berserks, ces fous de guerre qui oublient toute prudence quand ils entrent en rage.

On raconte qu'ils sont entrés au conseil sur un pari idiot. Difficile de savoir s'ils l'ont gagné ou perdu.

## CEUX QUI FAÇONNENT

*Gord'deo'deo'deomana*  
*dît tout simplement Gord*

3540 ans      *Forge et poésie.*

Un des rares vieux de la vieille à soutenir Luk dans sa fronde, Gord est un cas. Il allie la puissance du marteau et le doigté de la rime avec une habileté confondante.

Ses armes et ses outils sont des exemples d'ingéniosité mais sa petite passion personnelle, c'est de créer des objets qui ne servent à rien. Il aime les blagues grasses et les lamentations nocturnes dans le vent. Cette masse de muscles rongés de brûlures est capable de s'émouvoir aux larmes au son d'un pinson matinal. Il plaît énormément aux femmes et ne se prive pas d'en profiter. Il s'enorgueillit en outre d'une moustache particulièrement broussailleuse qu'il taille tous les jours avec des ciseaux de sa propre confection.

Son groupe n'est pas très important mais tellement essentiel à la vie des thuadènes qu'il était naturel que le maître artisan soit intégré au conseil.

*Zétane*

1729 ans      *Chasse et irritabilité.*

Dêle et anguleuse chasserresse, toujours irritée contre quelque chose, jamais contente, un vrai glaçon au lit. Râleuse de la première heure, elle s'est élevée au sein des rabatteurs tant par son adresse à l'arc que par ses réparties cinglantes, notamment à l'intention de ceux qui auraient voulu la prendre. Un point à retenir : personne ne possède Zétane, personne. Le dernier qui s'y est aventuré a perdu ses bijoux de famille qu'on a retrouvés épînglés à l'écorce d'un if.

Le petit groupe soudé qu'elle représente fait partie des plus sectaires et des plus isolés des thuadènes. Vivant toujours dans les forêts, les chasseurs aiment communier plus profondément avec leur environnement pour mieux s'y fondre et traquer leurs proies.

Un autre détail intéressant à son sujet : elle aime capturer certaines mèches de ses cheveux dans de petits tubes de bois courts et sculptés. C'est la seule marque de coquetterie que l'on peut relever à son égard.

*Trifine*

345 ans      *Constructions et candeur.*

Les thuadènes ne sont pas vraiment des bâtisseurs. Ils n'ont pas de maisons, ni de places fortes. En fait, ils ne sont pas vraiment sédentaires puisque vivant sur la nature qui les entoure sans, comme les humains, s'implanter de force par l'agriculture et l'élevage.

Mais parfois, il est nécessaire d'aménager un peu les grottes ou même construire des huttes pour passer les frimas. Trifine est la plus habile et la plus visionnaire des charpentiers. Elle connaît intimement les arbres et leur essence. Son groupe est constitué de tous les métiers du bois, depuis les bûcherons jusqu'aux ébénistes. La plupart du temps, ces elfes moins bien considérés que les autres à cause de leur tendance à tout vouloir modifier n'aiment pas trop se confronter aux autres. Trifine est une des rares meneuses à être entrée au conseil parce que personne d'autre de son entourage ne voulait y aller. De fait, elle est très timide et se range toujours du côté de ceux qui semblent les plus forts. En un mot, elle est "gentille".

*Yrtl*

200 ans      *Trucs et incompréhension.*

Parler d'Yrtl, c'est un peu chercher à définir le goût du sel sans comparaison. On peut évoquer sa manière improbable de se comporter envers les autres, son goût improbable pour les tournures de phrases qui sonnent mais n'ont aucun sens, ou encore ses rituelles explications quand à la manière tout aussi improbable de prononcer de son nom.

Et voilà en gros ce qui caractérise Yrtl. Il bricole et façonne, ses suiveurs l'adorent mais personne ne

comprend jamais vraiment ce qu'il raconte. Chez lui, les doigts expriment ce que la langue ne parvient pas à clarifier. Il est souvent plus simple d'échanger avec ce curieux bonhomme en travaillant avec lui qu'en essayant d'entretenir une conversation.

*Sélène*

*119 ans*

*Rituels et légèreté.*

Çadette du conseil, la jeune Sélène est aussi la plus pétillante et la plus intrigante. Un peu de féminité et de blondeur bouclée dans ce monde de brutes mal équarries. Coquette, riante, amusante et toujours amusée elle se fiche de ce qu'on pourrait penser d'elle et de ces innombrables bracelets.

Les thuadènes ont un peu de mal à la cerner à cause de sa nature volage. Elle est très proche de Miyanne.

Responsable des rituels, elle a montré très tôt des dispositions étonnantes pour le décorum. Capable de composer à partir de rien, sa spécialité c'est de parer aux imprévus. En fait, elle se réjouit tellement des aléas qu'elle crée volontairement des situations chaotiques dans le simple but de savourer la surprise.

Sous son doigté, la moindre cérémonie peut prendre une tournure inattendue à partir de quelques tambours dissimulés, d'un brasier qu'on ravive au moment idoine ou d'oiseaux fugaces qui passent soudainement dans le ciel. Dévouée à un paquet de choses indéfinissables, son groupe comporte notamment Morgane qui officie dans les grottes.

Sa place au conseil s'est creusée naturellement, tant on lui demande sans cesse son avis ou son appui pour les détails d'organisation qui surgissent au dépourvu.

Il y aurait encore nombre de choses à raconter à son sujet mais elle appartient à cette catégorie de gens dont la personnalité devient toujours plus touffue à mesure qu'on s'efforce de la comprendre.

## CEUX QUI PENSENT

*Balain*

*dît, le Porteur de Mémoire*

*5000 ans ? Vieux.*

Il est des impérissables dinosaures que l'on révère pour leur performance, celle d'être resté en vie aussi longtemps. Même pour les thuadènes, son ancienneté force le respect.

De ce fait, on le nomme Porteur de Mémoire parce qu'il connaît la plupart des événements qui ont forgé l'histoire de leur peuple. Il n'en reste pas moins un indémodable râleur. Avec l'âge, son caractère déjà peu arrangeant s'est littéralement fossilisé pour ne laisser que les arêtes les plus tranchantes. Il reproche toujours tout, ne fait jamais de compliment et n'accepte aucune critique.

Quand il parle, tout le monde la boucle tant pour écouter ses mots que pour éviter d'en être la cible. La plupart des thuadènes plus mûrs lui vouent un culte qui égale presque celui du Dagda Nuadïen. Les jeunes le trouvent juste barbant.

*Le Barde*

*?*

*Taquïn.*

L'énigme qui aime rester irrésolue. On ne connaît ni son nom, ni son âge ni son histoire mais lui, à l'inverse, collecte et enlumine celles de tout le monde. Qu'on l'adore ou qu'on le déteste, personne n'est assez marbré pour se le mettre à dos. D'une certaine manière, puisqu'il contrôle la réputation de chacun, il ne peut pas avoir de vrais amis. Ce qui explique sans doute ses continuelles pîreries et sa capacité manifeste d'ignorer totalement ce qui est sans importance.

Une chose est cependant sûre : si le Barde avait été un guerrier, il ferait n'importe quoi. Heureusement pour l'honneur des guerriers traditionnels comme Jambre ou Hédïon, les choses sont ainsi faites qu'il est parfaitement empoté avec une arme entre les mains.

*Magard*

1239 ans      *Dépressif.*

Magard est le genre d'homme qui plombe les soirées. Depuis qu'il a perdu sa compagne lors d'une escapade un peu trop contemplative sur les hautes falaises du Delta de Sérénité (à l'époque les humains ne l'avait pas encore colonisé à ce point mais l'endroit n'a pas changé, il faut toujours regarder où l'on met les pieds), il voit le côté noir de la vie. Ce qui est embêtant pour un thuadène, c'est que la vie s'annonce longue et pénible pour quelqu'un qui n'en voit que les écueils. Il est d'ailleurs plutôt rare pour un elfe de s'attacher à ce point à une unique partenaire.

D'abord guerrier, il a depuis renoncé aux armes et s'attache à refuser toute forme de violence qu'elle soit physique ou verbale, pour se consacrer à ce qu'il sait faire de mieux (à part miner le moral des autres) : composer des poèmes. Les siens sont néanmoins sensiblement plus lugubres que ceux que proposent Gord ou Le Barde. Appropriés pour les cérémonies graves, et donc d'un usage assez rare.

*Finn-Tri*

549 ans      *Visionnaire.*

Jeune, entreprenant, dynamique, Finn-Tri est un des rares thuadènes à avoir compris par lui-même que la réclusion dans le Sidh, ce monde magique créé par le premier Gardien, n'est pas une victoire mais bien un aveu de faiblesse face à une humanité conquérante. La seconde moitié de son nom évoque une lointaine origine fomoire, ce qui explique peut-être ses exceptionnelles affinités avec la magie.

Il sait qu'il fut un temps où les thuadènes, les Fir Bolgs et les fomoires vivaient presque en harmonie. Sa grande préoccupation, c'est de fouiller le passé pour éviter de répéter les erreurs. Fidèle disciple de Balain dont il est un des rares à supporter le caractère, beaucoup voient dans ce jeune homme ouvert un successeur beaucoup plus malléable (et donc acceptable) que l'actuel Porteur de Mémoire.

*Sédilîne*

342 ans      *Curieuse.*

Sédilîne est la dernière arrivée en date au conseil. Même Sélène était déjà là malgré qu'elle soit plus jeune. Digne représentante d'un nouveau courant de pensée révélé il y a moins de cinq ans, elle serait capable de "dessiner des sons". L'idée de fixer la parole sur des bouts de papier à la manière des humains semblait tout d'abord absurde, mais les quelques thuadènes qu'elle dirige se sont finalement aperçus que l'écriture était sans aucun doute une avancée majeure dans leur civilisation.

Il aura fallu bien plus de temps avant que les hauts-elfes ne daignent porter un peu de crédit à son travail. Cela dit, on l'écoute rarement et d'ailleurs, elle n'a jamais grand-chose à dire, se contenant -et c'est souvent une marque de sagesse- d'écouter les chamailleries de ses aînés.