

## Le clan Griffon

Organisation : hiérarchie et politique.....	1
Une nouvelle vocation .....	1
La hiérarchie au sein du clan .....	1
La Mère du clan .....	2
Le Père du clan.....	3
Le conseil.....	3
Les alliés .....	4
Les membres .....	5
Les respectés .....	5
Les castes du clan.....	6
Messagers de Gaël .....	6
Druides.....	7
Chamans.....	7
Mages du Griffon.....	7
Guides spirituels.....	8
Bardes .....	8
Dirigeants.....	9
Artisans .....	9
Éclaireurs .....	10
Guerriers .....	10
Les esprits Totems : .....	10
L'Aigle .....	10
L'Élan .....	11
L'Ours.....	11
Le Serpent .....	11
Le Loup.....	11
Le Tigre.....	11
Le Hibou .....	11
Le Renard.....	11
La Belette .....	11

### ***Organisation : hiérarchie et politique***

#### **Une nouvelle vocation**

Maintenant qu'il n'y a plus qu'un seul et unique dieu et que l'arbre des éléments à été défait de sa puissance, les membres du clan Griffon protègent le monde contre ce qui pourrait être une menace pour lui-même.

Ils habitent encore et toujours la vallée où leurs pères ont vécu, restant aux aguets et toujours prêt à toute éventualité.

#### **La hiérarchie au sein du clan**

- 1- La Mère

- 2- Le Père ainsi que le conseil
- 3- Les respectés du clan
- 4- Les membres du clan
- 5- Les alliés du clan

### **L'importance de la hiérarchie du clan**

Il est important de noter que cette hiérarchie ne s'applique pas à la vie de tous les jours : ce n'est pas une forme de «noblesse» où les moins prestigieux doivent se plier aux demandes des plus grands ou leur léguer la place à table. Il va de soit qu'on octroi toujours un peu plus de respect à une personne qui s'est distinguée par son implication, sa dévotion ou ses actes héroïques, mais il n'y a pas de lois à proprement dit pour appuyer ceci.

### **Une démocratie propre au Clan Griffon**

Cette hiérarchie prend plus son importance lors de grandes décisions ou de réunions. En effet, les décisions se prennent en communauté, tout le monde est impliqué du moment qu'il le désire et soit présent. Cela fonctionne généralement par votes : la méthode de ces votes variant d'un village à l'autre.

Certains votent par papier, d'autres avec des pierres dans des jarres, d'autres à mains levée. Le nombre de voix dépend de sa place hiérarchique :

- Allié : une voix
- Membre : deux voix
- Respecté : trois voix

En temps de troubles, il arrive qu'un Conseil soit mis en place puisque plusieurs décisions se doivent d'être prises rapidement et que l'avis du peuple ne peut être demandée à chacune d'entre elles.

### **La Mère du clan**

La Mère est et fut toujours à ce jour, Ayden : désignée par Solcor, dernier fils de Griffon Elle fonda le présent clan et fut ensuite approuvée et bénie de Griffon lui-même. Elle est reconnue pour être une des personnes les plus érudits en ce monde alors que bien des légendes et histoires parsèment sa vie.

La mère est à la tête du Clan Griffon, malgré qu'elle ne prenne pas souvent une part active aux décisions de ses enfants. Elle porte généralement un regard externe sur ce qui s'y déroule et prend plus souvent le rôle de conseillère que de dirigeante. Malgré cela, lorsqu'elle prend une décision, jamais celle-ci n'est contestée. Elle ne se mêle jamais aux combats non plus, cela malgré qu'elle ait bonne réputation dans le domaine.

Elle affirme laisser ainsi les jeunes guerriers apprendre à se défendre et s'organiser sans être dans l'ombre des anciens héros : «Le jour où nous combattons côte à côte sera un fort grand jour!»

## **Le Père du clan**

### **Un peu d'histoire : Bjorn**

Le premier Père du Clan fut le seul à ce jour, un barbare dénommé Bjorn. On raconte qu'il fut nommé Père du Clan par Griffon lui-même, celui-ci lui ayant offert l'immortalité en âge par l'intermédiaire d'Ayden. Bjorn était un barbare de sang, suivant du totem de l'Ours.

La dernière fois qu'il fut aperçu, il devait diriger un groupe de guerriers et se rendre dans les montagnes pour détruire un nid de déchus harcelant la vallée sans cesse. Cela fait maintenant 200 ans qu'il est parti sans donner de nouvelles, mais la Mère du clan s'est refusé à le remplacer à ce jour.

Le Père ayant été désigné par Griffon, Ayden est convaincu que celui-ci n'a pu laisser tomber son serviteur et qu'il réapparaîtra un jour ou l'autre afin de reprendre sa place au sein du clan. Tant que Griffon ne lui annoncera pas sa mort, elle attendra Bjorn patiemment.

### **Le rôle du Père**

Le père du clan est celui qui veille à la protection proprement dite du clan Griffon. Par respect envers le totem de Bjorn, il est aussi à la tête de la maison de l'ours. La maison de l'ours réunit tous ceux désirant prendre une part active lors des combats auxquels peut faire face la vallée. Cela inclus aussi bien les guerriers que les mages, bien que ces derniers soient plus rares étant donné l'origine du clan.

Par tradition, le Père du clan est désigné et nommé par la Mère et nul au sein de celui-ci n'oserait le défier, bien que l'avis de tous est toujours le bienvenue dans la communauté, la Mère restant toujours à l'écoute de ses fils et filles.

### **Le conseil**

Les membres du conseil sont votés par le peuple, leur place devant être renouvelée à chaque an. Ils sont impérativement toujours en nombre impair dans chaque ville et chaque village où ils comptent aussi des membres afin d'avoir une vue plus globale de la vallée et donc, du clan Griffon. Ils sont généralement au nombre d'un conseiller pour dix à vingt habitants et parmi eux, on doit toujours compter au moins un allié du clan afin de représenter les non-membres, à moins bien sûr qu'un village n'en compte aucun.

Bien sûr, le siège du conseil se trouve à Filovel : lieu où toutes les décisions finales sont rendues lorsqu'il s'agit de décision touchant la totalité de la vallée ou du clan. Lorsqu'il doit y avoir une décision d'ampleur, le conseil de Filovel fait parvenir un expliqué de l'enjeu à chaque camp et villages. Les membres du conseil des différents lieux font donc parvenir leur réponse qui seront prises en compte au même titre que si ces conseillers éloignés auraient été présents lors de la réunion du conseil de Filovel.

Si les choses se déroulent trop vite et que la communication est trop lente pour discuter plus longuement, alors c'est à chaque village de régir ses décisions. Le conseil des différents villages devant prendre eux-mêmes leurs décisions, puis, les faire parvenir à Filovel plus tard pour garder

une certaine cohésion. Encore une fois, on ne parle ici qu'en ce qui concerne les lourdes décisions touchant le clan en entier.

Pour ce qui est du reste, les conseillers de chaque village font office de dirigeants de villages et peuvent donc se diviser les tâches au sein de celui-ci.

## **Les alliés**

Les alliés sont généralement des voyageurs, pèlerins ou autres arrivants de l'extérieur de la vallée ayant aidé ou contribué d'une quelconque façon au clan Griffon. Ils doivent avoir mérité le respect d'au moins trois membres du clan, mais comme il n'y a pas de rite pour devenir allié, c'est un titre qui se donne et se retire aisément.

Néanmoins, les registres des villages prennent note des titres d'alliés afin qu'il n'y ait pas de faux votes lors de réunions. Ce titre ne se donne donc que lors de réunions de villages alors qu'un nouvel arrivant demande à recevoir son rang d'Allié en présentant les trois membres l'appuyant. S'il y a controverse sur le sujet, on tiendra quelques Daris (duel spécifique au clan Griffon) entre les membres en conflit avant d'accepter ou de refuser le nouvel allié.

Il arrive que certains deviennent alliés à leur insu puisque ce titre n'implique pas vraiment de responsabilités en tant que tel : un allié est simplement une personne respectée du clan Griffon. Il y a donc quelques histoires concernant certaines personnes qui ont toujours refusées d'adhérer au clan, mais à qui ont offert les mêmes honneurs qu'à des membres de celui-ci vu leur implication, leur dévotion et leur courage.

Afin de devenir un membre du clan, l'allié doit avoir mêlé son sang avec celui d'un membre en combattant à son côté et en s'étant montré efficace au combat, doit avoir protégé activement la vallée, un village ou des membres du clan et/ou, il doit avoir uni sa vie à un membre du clan Griffon : en admettant que celui-ci le considère donc digne.

## **Les droits et responsabilités d'un allié**

Un allié n'est pas soumis aux lois du Predis (formule de présentation des membres du clan). Il ne peut en revanche exiger quoi que ce soit d'un membre qui n'a pas réussi celui-ci tout comme il n'est pas obligé de répondre à un membre qui le lui a demandé.

Un allié peut participer à un Daris s'il le désire. Des Daris peuvent même n'impliquer que des alliés du clan sans problème.

Un allié peut être jugé par un Jaris (Jugement du clan) au même titre qu'un membre du clan Griffon : lorsqu'on habite un lieu, on se doit d'en connaître les lois et de s'y plier au risque de subir les conséquences de ses actes.

Un allié peut participer à un hommage à Griffon. Il a le droit d'apprendre et de connaître le chant des éléments, mais n'a pas le droit de l'enseigner. Aussi, s'il devait sortir une copie écrite du chant des éléments de la vallée du Griffon, cela pourrait lui en coûter la vie au même titre qu'un membre.

Un allié n'a pas le droit de recevoir le rite de Marédras (rite mortuaire consistant à libérer l'âme du défunt) à moins qu'il ne se soit démarqué particulièrement dans sa vie ou que sa mort n'ait été grandiose au point qu'il soit considéré comme un membre du clan post-mortem.

Un allié a le droit d'unir sa vie par le rite d'Unidas (rite de mariage) à un membre du clan, mais le rite ne peut être fait pour deux alliés. En unissant sa vie à celle d'un membre, l'allié aura droit au rite de recevoir le rite d'Initas (rite initiatique dans le but de devenir membre du clan).

Un allié a le droit d'adhérer à une maison spirituelle, mais il doit tout de même être pubère pour ce faire. Il est beaucoup plus fréquent pour les esprits totem de refuser des non-membres en revanche. Les alliés peuvent donc recevoir le rite d'Animas (rite pour recevoir un esprit totem) afin d'éviter une mort presque certaine à exécuter un pèlerinage dans la montagne de l'esprit totem choisit.

## **Les membres**

Les jeunes membres n'ayant pas encore atteint l'âge de la puberté possèdent le titre d'allié, ceux-ci n'ayant donc pas encore subi le rite d'Initas. Les jeunes ont comme exception de pouvoir recevoir le rite de Marédras s'ils meurent, mais ils ne peuvent recevoir le rite d'Unidas et doivent donc attendre la puberté pour unir leur vie avec une autre personne. Ils n'ont pas droit de vote encore malgré qu'ils soient alliés, mais peuvent tout de même assister aux réunions et même, donner leur avis : selon le bon vouloir de leurs parents.

## **Les conditions pour devenir membre**

- Être pubère
  - Être digne, fiable, honorable, honnête et respectable
  - Résider dans la vallée du Griffon
  - Avoir à cœur le Dieu Griffon
  - Avoir à cœur la protection du monde d'Éternya
  - Avoir passé le rite d'Initas
- 
- Peut être homme ou femme
  - Peut être de quelque race que ce soit

## **Les respectés**

Ceux qui se sont élevés au rang de respectés sont des membres qui ont réalisé des exploits. Certains membres peuvent avoir travaillé toute leur vie pour devenir respectés, mais n'ont simplement jamais eu l'opportunité de s'illustrer par leurs actions. Il va de soit que des membres se démarquent lors de périodes de troubles que de paix, c'est pourquoi il n'est pas si facile de devenir respecté par moment. Il n'est pas étonnant aussi que les membres du clan éternels en âge ont presque tous acquis ce statut au fil de leurs périples et des guerres qui ont parsemés la vie dans la vallée.

## **Les castes du clan**

À la base, c'est-à-dire autour de l'an zéro, il y avait quatre castes au sein de l'ancienne ville de Filovel (jadis Déllen) : Guérisseurs, Érudits, Ouvriers et Guerriers. Alors que la vallée se peuplait, ces quatre castes devinrent un peu trop «générales» pour distinguer les membres du clan les uns des autres. C'est pourquoi certaines castes furent divisées et remaniées. Aujourd'hui, le clan se compose de dix castes différentes, chacune d'entre elle comportant un représentant.

## **Les réunions des castes**

Une fois aux cinq ans, chaque membre de chaque caste est invité à une réunion où chacun partage ses expériences et ses connaissances. Toutes ces réunions se produisent la même année, mais s'étalent au fil de celle-ci sur dix mois différents, excluant les deux pires mois d'hivers : janvier et février. Ces réunions ne sont pas obligatoires, mais on les dit fort intéressantes et enrichissantes. Il est arrivé quelques fois par le passé qu'une ou plusieurs réunions soient reportées à plus tard lors de moments de troubles trop important pour se permettre des voyages.

## **À chacun sa caste**

Bien sûr, il est courant de s'apparenter à plus d'une caste, mais il est important d'en avoir une qui nous définit plus que les autres et c'est à nous seulement de la choisir et de la définir.

Lorsqu'une personne veut changer de caste, il doit simplement envoyer une lettre ou rencontrer le représentant de sa caste pour l'informer de son changement de caste, celui-ci communiquant avec le représentant de la nouvelle caste désirée renverra une lettre pour confirmer le changement.

## **Les tâches des représentants**

Ils sont votés lors d'une réunion spéciale de leur caste réalisée à la destitution ou à la mort de leur ancien représentant. Ils ont comme mission de garder un registre des membres de leur caste, cela afin de confirmer les registres des villages. Ils organisent les réunions aux cinq ans regroupant les membres de leur caste intéressés à se présenter. Enfin, ils s'assurent de faire respecter l'ordre en présidant des Jaris.

## **Messagers de Gaël**

Ils regroupent les guérisseurs, sages-femmes, soigneurs et médecins.

Ils comportent souvent des membres de la maison du Serpent.

Lors de leurs réunions, il est courant de les voir s'échanger quelques connaissances en terme de médecine ou de sorts de soins. Il arrive aussi que certains emmènent des patients au cas exceptionnel (avec le consentement de ceux-ci bien sûr) afin de soit trouver un remède, les soigner par la magie ou simplement étudier les symptômes afin de répertorier la maladie ou la blessure. Cela permettra de savoir prévenir le problème ou, ultimement, trouver une solution à ce genre de cas.

Représentant : Aldrick Rouergue, dans la quarantaine, représentant depuis près de vingt ans, natif de la vallée du Griffon, grand guérisseur autant en termes de magie que de soins physiques.

## **Druides**

Ils regroupent des érudits dans le domaine des plantes, herbes et animaux. Ils sont aussi maîtres dans le domaine de l'herboristerie.

Ils comportent souvent des membres de la maison du Serpent et de la Belette.

Lors de leurs réunions, les druides font parfois des cérémonies afin de remercier les esprits animaux ainsi que ceux de la nature de les laisser bénéficier de leurs dons. Ils s'échangent volontiers potions et herbes ainsi que connaissances multiples. Ils discutent des essences d'arbre et des sortes de plantes qui poussent dans leur région ainsi que de nouvelles sortes de potions découvertes au fil de leurs expérimentations.

Représentant : Jalabert Enjal, dans la vingtaine, représentant depuis 537, natif de la vallée du Griffon, il est reconnu pour son talent exceptionnel qui lui a permis de vite monter en poste.

## **Chamans**

Les érudits dans le domaine des rites ainsi que des esprits se regroupent ici. Ils sont les prêtres de Gaël en quelque sorte, bien que ce terme ne soit pas vraiment officiel au sein du clan Griffon.

Ils comportent souvent des membres de la maison de l'Aigle, de l'Ours et du Serpent.

Lors de leurs réunions, les chamans exécutent souvent quelques rites de convention, faisant des hommages à Griffon et aux esprits des différentes maisons pour les remercier de leur protection et de leur aide. Il est de coutume aussi de faire quelques rites pour les esprits ancestraux de grands héros qu'à vu mourir la vallée. On raconte que les cinquante premiers fils du Griffon y sont souvent acclamés malgré la vieillesse de cette légende ainsi que les héros de la Guerre de l'Ancien Monde.

Représentant : Elhéna Enjalran, dans la soixante-dizaine, représentante depuis... nul ne se souvient vraiment, mais sans doute à l'aube de ses vingt ans! Natif de la vallée du Griffon, elle est supposément la plus vieille mortelle (en âge bien sûr) foulant le sol de la Vallée.

## **Mages du Griffon**

Ils regroupent les érudits dans le domaine des forces élémentaires. Ce sont souvent des mages, élémentalistes ou simplement, des gens qui étudient les forces élémentaires sans les utiliser.

Ils comportent souvent des membres de la maison de l'Aigle, du Serpent et de la Belette.

Lors de leurs réunions, les mages discutent de leurs recherches sur les forces élémentaires et font des démonstrations de magie, parfois même des tournois! On dit que ces réunions sont visibles de loin, créant parfois de véritables feux d'artifice dans les cieux visibles à la grandeur de la vallée! Ils font souvent des rites pour invoquer et remercier les quatre éléments et font hommage à leur histoire en rappelant les légendes d'Yor Melor : créateur de la magie, mais aussi de sa folie qui s'ensuivit afin que les erreurs ne soient pas répétées par les plus jeunes mages.

Représentant : Alhénise, âge inconnu, représentante depuis plus de vingt ans. Elle est une fille d'elfe qui est arrivée dans la vallée il y a près de quarante ans. On la dit mystérieuse, mais très dévouée envers Griffon et envers les éléments.

## **Guides spirituels**

Ils ont le rôle primordial de conserver le moral des troupes au sein du clan. Ils rassemblent des confidents, des philosophes et de bonnes épaules sur lesquels on peut pleurer ou s'appuyer.

Ils comportent souvent des membres de la maison de l'Élan, de l'Ours et du Renard

On raconte que les réunions des Guides spirituels sont très particulières. Eux qui jouent sans cesse le rôle de confidents se donnent comme obligation de se confier à leur tour entre eux. Ils se déchargent ainsi du poids qu'ils amassent au fil des années et restent sains d'esprit afin de pouvoir continuer leur labeur. Comme cette caste amasse aussi beaucoup de philosophes, il est de coutume pour eux de discuter très longuement lors de ces réunions. On raconte que certains auraient même déjà discuté pendant les cinq années qui ont passées entre deux réunions, vivant uniquement de leurs réserves d'argent et de nourriture.

Représentant : Wilhelm Bald, dans la cinquantaine, représentant depuis près de trente ans. Natif de la vallée du Griffon, Wilhelm est reconnu pour être un sage vénérable dont chacun est à l'écoute. Il ne se gêne pas pour démontrer qu'il n'a lui-même que peu vécu, mais exprime souvent que par les expériences des autres, la vie de l'un peut s'alourdir de lourds fardeaux à son tour. Cette vie d'écoute peut aussi s'emplier de maintes aventures et expériences qui peuvent faire d'elle une vie aussi satisfaisante que si on avait vécu ces histoires.

## **Bardes**

Ils sont des gens de connaissance en ce qui à trait de l'histoire et des légendes. Ce sont aussi souvent des artistes, conteurs, musiciens ou troubadour.

Ils comportent souvent des membres de la maison du Loup et de la Belette.

Les réunions des bardes sont sans aucun doute les plus divertissantes. Il s'agit d'une grande cérémonie où se tressent banquets, musique, histoires, légendes, danse et fête. Ce sont de véritables fêtes où chacun raconte les histoires qu'il a vécu et vu, où chacun écrit des romans de légendes et où les connaissances se boivent comme le vin. On dit qu'il arrive parfois que la Mère elle-même se présente à ces réunions, mais elle écoute plus souvent qu'elle ne raconte : «C'est qu'il y aurait tant à raconter que vous seriez encore tous là dans cinq ans chers amis!», ce qui, dit-on, est arrivé une bonne fois!

Représentant : Aghelm Arnaud, dans la vingtaine, représentant depuis 532. Natif de la vallée du Griffon, Aghelm est aussi fêtard qu'érudit à ce qu'on dit, ce qui dans son cas, en fait un véritable historien de naissance. Son père était l'ancien représentant : Aghir Arnaud, lequel aurait jadis été désigné par la Mère du clan. On raconte que la Mère aurait longtemps occupée cette place elle-même, mais vu son retour récent suite à une absence de près de cent ans, elle a décidée de laisser la place aux membres du clan.

## Dirigeants

Ils regroupent tous ceux qui occupent des places politiques : chef de village, membre du conseil, représentant d'une caste, capitaine de navire... Bien sûr, puisque chacun a droit de choisir sa caste, celle-ci regroupe aussi des gens plus ou moins impliqués directement dans la politique, mais elle regroupe tout au moins tous ceux qui s'y intéressent et qui ont celle-ci à cœur.

Ils comportent souvent des membres de la maison du Loup, du Tigre, du Hibou et de la Belette.

Les réunions des dirigeants sont de loin plus platoniques que celles des bardes. Elles prennent souvent la tournure de réunions formelles dans laquelle le représentant occupe la place de président et octroie les droits de paroles. On y discute des décisions qui ont été prises dans les dernières années, de celles à venir, des changements qu'on pourrait apporter à la politique du clan afin de la rendre plus accessible, intéressante et fonctionnelle. Il n'est pas rare par contre qu'à la fin de ces réunions, les dirigeants fêtent un peu à leur tour, troquant leurs jolis discours pour quelques plaisanteries et histoires de toute sorte de leurs villages respectifs.

Représentant : Guilhem Enjalbal, dans la quarantaine, représentant depuis 527. Natif de la vallée du Griffon, il est le présent chef de la ville de Filovel. Il est reconnu pour prendre de justes décisions et pour toujours demander le vote des habitants en moments opportuns : jamais inutilement et toujours pour les décisions qu'ils désirent prendre eux-mêmes.

## Artisans

Cette caste regroupe tous hommes et femmes de métier : aubergiste, marchand, pêcheurs, forgerons, bûcherons, paysans...

Ils comportent des membres de toutes maisons, possédant un très large éventail.

Les réunions des Artisans prennent souvent l'allure d'un marché public puisque plusieurs ne peuvent s'empêcher d'amener quelques unes de ses plus belles œuvres ou trouvailles. On y voit donc plusieurs tables rassemblant les plus beaux bijoux, les plus belles armes et armures, les plus étranges bêtes capturées ou poissons attrapés. Chacun des artisans se promène de table en table et discute avec ses semblables de leurs techniques de travail, de leurs trouvailles, de leurs histoires de pêche aux études exercées dans leur métier. C'est un bon moment pour chercher à se démarquer, trouver le prestige ou vendre ses œuvres d'art à de bons marchands. Lorsque la réunion est terminée, chacun remballage sa table, ses affaires et ses nouvelles acquisitions et s'en va, sourire au visage.

Représentant : Guillaume Munhir, dans la trentaine, représentant depuis une quinzaine d'années. Natif de la ville de Grandspré, il est un humain dont la mère était native de la vallée du clan Griffon, mais avait été exilée de celle-ci. L'histoire de celle-ci est mal connue, mais malgré ses origines douteuses, d'aucun n'ose dire que Guillaume n'est pas un charmant jeune homme, honnête et charitable, dévoué à Griffon et aux membres du clan. C'est un marchand hors pair qui mise sur la vérité pour être à la fois bon vendeur et conserver son esprit serein.

## **Éclaireurs**

Ils regroupent surtout des messagers en temps de paix, mais aussi des éclaireurs ou espions en temps de troubles. Ils sont souvent rapides, débrouillards et habiles à se confondre.

C'est pourquoi on trouve au sein des Éclaireurs des membres de toutes les maisons dont celle de l'Élan, de l'Ours, du Serpent, du Loup, du Hibou, du Renard et de la Belette.

Les réunions des éclaireurs sont très secrètes. On dit qu'elles se forment souvent autour d'un grand feu éclairant une clairière dont nul ne connaît l'emplacement exact et que les éclaireurs s'y échangent quelques secrets et tactiques. Ils organiseraient des courses et concours d'agilité ainsi que plusieurs activités pour définir à chaque cinq ans, le plus habile et rapide éclaireur : lequel se couvrira de contrats et donc, d'échanges commerciaux pour les cinq années à venir. C'est aussi de cette façon que la caste à choisit de définir son représentant!

Représentant : Aldir Kabhal, âgé de moins de vingt ans, il est représentant depuis 532. Natif de la vallée du Griffon, Aldir est jeune, mais rapide et efficace. Il à peut être encore à gagner en expérience, mais jusqu'à maintenant, nul n'a pu le battre dans aucun défi lancé en terme de rapidité, d'agilité et de débrouillardise.

## **Guerriers**

Ils regroupent les tacticiens et guerriers en tout genre, des archers aux miliciens, gardes et fins stratèges. Bien sûr, la caste des guerriers est un peu moins populeuse en temps de paix, mais elle se gonfle rapidement en temps de troubles.

Ils comportent souvent des membres de la maison de l'Élan, de l'Ours et du Tigre.

Les réunions sont plus des tournois, jeux d'adresses et concours de toute sorte. Les maîtres d'armes enseignent quelques trucs et démontrent leurs talents tandis que les jeunes apprennent tout ce qu'ils peuvent et observent attentivement. Souvent, de grands héros s'y affrontent! On raconte que jadis, le Père du clan ne manquait jamais une de ces réunions. Il était le plus grand parmi les plus grands et présidait ces assemblées festives, étant représentant de la caste. À chaque réunion, on tien un hommage en son nom dans lequel on demande à Griffon de le guider à nouveau vers la vallée.

Représentant : Fridric Guillermo, dans la quarantaine, représentant depuis près de quinze ans. Natif de la vallée du Griffon, il est un des plus illustres maîtres d'arme que connaît la vallée. Toujours prêt au combat, on le connaît pour être un homme fier, honorable, mais prompt et parfois, un peu trop direct! Pour le moment, c'est lui qui préside la maison de l'Ours.

## ***Les esprits Totems :***

### **L'Aigle**

Représente l'Esprit, l'habileté de vivre dans le domaine de l'esprit tout en restant branché et équilibré dans le domaine terrestre. L'Aigle apporte l'éveil et l'illumination. Il enseigne à regarder vers les hautes sphères pour que votre cœur atteigne le Soleil et que vous appreniez à aimer l'ombre aussi bien que la lumière.

## **L'Élan**

Symbolise l'Endurance. Il nous apprend qu'agir avec mesure augmente notre endurance. Il est lié, aussi, à la fraternité, l'amitié qui s'élève au-dessus de la concurrence et de la jalousie.

## **L'Ours**

Sa force est l'Introspection. L'Ours nous fait comprendre que chaque être détient la capacité de faire le calme, d'entrer dans le silence et de savoir. Il s'apparente à l'intuition.

Les maisons des esprits animaux n'ont pas de représentant mortels normalement, mais la maison de l'Ours réunit tous ceux désirant prendre une part active lors des combats auxquels peut faire face la vallée. Cette part de la maison de l'Ours à donc son chef, celui-ci étant à la fois représentant de la caste des guerriers. Bien sûr, cela n'empêche pas des membres plus pacifiques de faire partit de la maison de l'Ours, simplement, de ne pas faire partit du groupe des guerriers de la vallée.

## **Le Serpent**

Ou la Transmutation. Il symbolise la transmutation du cycle vie-mort-renaissance. C'est l'énergie de l'intégrité, l'habileté de tout expérimenter volontairement et sans résistance, afin de parvenir à la sagesse.

## **Le Loup**

Ou le Maître. Il dépiste et initie les idées nouvelles. Il s'agit de la capacité d'être membre d'une société tout en vivant selon ses propres rêves et selon ses propres idées. Il guide donc les gens vers ces nouveaux chemins qu'il découvre, les y dirige et les y rassure.

## **Le Tigre**

Représente le Leadership, fournit les leçons sur la manière d'utiliser les pouvoirs de chef. C'est la capacité d'avancer sans insister pour que tout le monde suive ; c'est aussi la faculté de comprendre que chaque être est, de quelque façon, un leader en puissance.

## **Le Hibou**

Associé au Flair, il permet de dévoiler toute la vérité plutôt que d'énoncer des demi-vérités. Personne ne peut le tromper sur ce qu'il fait, même si celle-ci tente de dissimuler ses intentions.

## **Le Renard**

Illustre le Camouflage, l'habileté à se fondre dans le milieu qui l'entoure et d'y devenir invisible. Il comprend aussi l'adaptabilité, l'astuce, la capacité d'observer, de s'intégrer ainsi que la rapidité dans la pensée et l'action.

## **La Belette**

S'apparente à l'Art de la Dérobade. Elle a un sens aigu de l'observation, et a une quantité incroyable d'énergie et d'ingéniosité.