

Castes et familles majeures :

Les Véleids sont organisés en castes et en familles, liées aux empreintes de Magie. A chaque Caste correspond une fonction, des attributions, des spécificités, que nous mentionnerons lorsque nous décrirons en détail chaque caste. Les Castes majeures, principales sont celles liées à la magie Elémentaire, les autres castes seront abordées dans leur globalité. La caste principale, primordiale est celle de l'Air. C'est celle qui a le plus de statut.

Chacune des Castes majeures compte un représentant au conseil des patriarches, à l'exception de celle de la Terre qui en compte deux. Le conseil des patriarches étant l'autorité, l'instance dirigeant théoriquement les Véleids. L'appartenance à ce conseil ne dépend pas d'un facteur liée à la Caste. En effet malgré les apparences, il n'est pas fondé sur considération d'équité entre les castes majeures. Non, le conseil des patriarches regroupe les 5 plus vieux Véleids du royaume de Géraldun point. Le hasard a voulu qu'il y en ait un de chaque Caste (sauf pour la caste de la terre), mais c'est simplement le fait du hasard qui a joué ici. C'est ce conseil qui prend les décisions majeures pour les Véleids. Par exemple c'est lui qui a décidé (sous l'impulsion des sages du clan de la terre) d'autoriser les humains à fonder la cité de la Magie.

Ce conseil ne s'occupe que des grandes décisions cruciales liées à l'évolution du peuple Véleid (en période d'Armagedon par exemple), c'est pourquoi son rôle reste assez limité, même si ses membres sont très respectés pour leur âge, leur sagesse mais aussi et surtout pour leur puissance magique. Les rares décisions qu'ils sont donc amenés à prendre font autorité parmi les Véleids, et les conseils individuels d'un membre du conseil sont toujours quelque chose de précieux pour un Véleid. Toutefois, leur influence est minime sauf en cas de situation vraiment importante.

Les Castes :

- [AIR](#)
- [TERRE](#)
- [EAU](#)
- [FEU](#)
- [AUTRES CASTES](#)

AIR :

La caste privilégiée reste évidemment celle de l'air.

D'ailleurs ses membres le savent bien et en profitent, suscitant le désir de bon nombre de Véleids issus d'autres castes. Ceux là ont la vie facile, insouciant qu'ils sont, faineants, ils n'ont à s'occuper de rien. Pour autant, ces parasites sont respectés de tous, et ils peuvent ainsi avoir une vie assez facile. Ils tirent une grande fierté de cet état de fait, et se complaisent volontiers à se considérer comme des élus de la Mère Magie. Ils sont de ce fait assez orgueilleux, ils sont favorisés, ils le savent, et le font savoir, adoptant une attitude hautaine vis à vis des autres familles.

La famille principale parmi la caste de l'air est celle des Marchétoiles, une des plus vastes et de plus anciennes familles Véleids existante à ce jour, fournissant régulièrement les mages les plus prometteurs, tel Ryse Marchétoile par exemple, un des plus grands (on dit de lui que c'est son orgueil qui le perdra) disciples du maître de l'air que les Véleids aient connu, malgré son jeune âge.

Surnom : les glorieux

TERRE :

Tout l'inverse de la caste de l'air, celle de la terre est elle aussi assez représentatif de son élément.

Ses membres sont avisés, sages, réfléchis, posés, calme, doux. Ils connaissent le prix de la vie, et l'acceptent avec philosophie. Méprisés des autres castes pour l'intérêt qu'ils portent à la terre, ils supportent avec calme les injures, les brimades et les moqueries des membres des autres castes. Ce sont des travailleurs, ils sont patients, méticuleux, humbles.

Ils sont assez nombreux, et leur influence est grande au niveau des grandes décisions, malgré le mépris dont ils font l'objet et surtout grâce à l'insouciance des autres castes vis à vis des affaires importantes. ils supportent leur fardeaux avec une étonnante sagesse et s'occupent des tâches les plus ingrate, à savoir la majorité des tâches, une tâche ingrate étant chez les Véleids, toute tâche n'étant pas liée à la magie.

Parmi ces Véleids, la famille majeure est sans conteste celle des Marchalaubes, de laquelle sont issus deux des membres du Conseil des Patriarches, dont Tyriol l'ancien lui même, l'actuel chef du Conseil des Patriarches, vieux de 234 années. Les Marchalaubes sont indispensables à la vie sociale des Véleids, car ce sont eux qui s'occupent des relations avec le continent, ce sont eux qui s'occupent des activités économiques de base que sont l'agriculture et le commerce par exemple. S'ils sont méprisé, c'est surtout parcequ'ils ne répondent pas aux provocations des autres castes, car si c'était le cas, il y a fort à parier que les railleries finissent par se taire.

Surnom : les bouseux.

EAU :

Les Véleids de la caste de l'eau ont le rôle d'éclaireurs, ils sont en quelque sorte les gardiens des côtes de Geraldun, surveillant les venues des bateaux, les mouvements maritimes.

Leur rôle était crucial par le passé : en effet ce furent eux qui furent à l'origine de la création des Castes, leur caste étant la plus vieille de toutes, car ce furent les premiers à prendre conscience de l'influence des éléments. Notamment, ils furent ceux qui se rendirent compte par le passé de l'imminence de l'attaque hommes lézards, et bien avant que la société Véleids ne s'organisa en ce que nous connaissons maintenant, ils furent les premiers à s'organiser, et à surveiller les côtes en prévisions de dangers extérieurs, alors même que les autres se croyaient à l'abri.

Cette prise de conscience par les ancêtres de ceux qui allaient fonder la Caste de l'eau fût promordial, car sans eux, les hommes lézards auraient sans doute eut plus de facilité à les écraser. C'était il y a certes fort longtemps, bien avant même qu'ils ne connaissent la magie, mais déjà ceux là surveillaient les eaux. Par la suite, quand la caste de l'eau fût créée, ils s'attachèrent naturellement à la surveillance des côtes. Ce furent donc eux qui aperçurent les premiers les Taltariens. Leur réaction fût mitigée, car si dans un premier temps ils songèrent à se cacher, quand ils virent les navire approcher de leurs côtes, ils furent alors pris de curiosité et allèrent à la rencontre des humains. Ce fût par eux que s'établirent les premiers contacts avec les humains, même s'ils sont de nos jours remplacés par ceux de la caste de la Terre.

Aujourd'hui, leur rôle est restreint, car l'installation des humains sur Géraldun a eu pour conséquence la disparition du rôle de surveillance des côtes, éléments fédérateur de la caste. La Caste n'est donc plus que le reflet, l'ombre d'un passé certes glorieux, mais d'un passé quand même. Ils n'ont à vrai dire plus aucun rôle maintenant. Si certains se contentent de cet état de fait, d'autres plus jeunes, sont bien décidés à faire revivre la gloire passée de leur Caste. Ceux là sont bien évidemment méprisés. Car avec la venue des humains sur l'île, qui les ont suppléés dans leur rôle de gardien des côtes, les Gardiens n'ont plus aucun rôle à jouer. Et ils ne peuvent se permettre de paresser comme les glorieux, car ils ne bénéficient pas du même statut privilégié qu'eux.

Le gardien moyen est un Véleid noble, curieux, impatient, avide de rencontres, sociable, mais également méfiant, impulsif, parfois doté de compassion, et bien souvent envieux du statut privilégié donné aux glorieux, ce qu'il n'arrive pas à appréhender entièrement.

Au sein de cette caste, la famille majoritaire est celle des Marcheguays.

Surnom : les Gardiens

FEU :

Les Véleids de la caste du feu sont bouillonnants explosifs, ils ne tiennent pas en place. Cela peut s'exprimer de différentes façons. Traditionnellement c'est de cette caste que sont issus la majorité des Véleids non mages, bien souvent des guerriers, mais pas exclusivement. On peut y trouver des Véleids intrigant auprès des Glorieux pour obtenir des faveurs futiles et égoïstes, on peut y trouver des militaires, mais aussi des Véleids s'intéressant de près à des formes, des pratiques de la magie "dérivées"(sorcellerie, alchimisme, nécromancie). Les membres de la caste du feu peuvent être considérés comme hyperactifs en fait, et les occupations varient avec les individus.

C'est dans cette caste que l'on trouve donc les intriguants, les mage du feu, les guerriers, druides et les colporteurs. Cette caste est donc très hétéroclite et n'a pas d'identité propre. On pourrait la qualifier de Caste "fourre-tout" en quelque sorte. Ce qui ne signifie pas pour autant qu'elle soit négligeable, loin de là même.

A l'intérieur de cette caste, il est une faction non négligeable qui joue elle aussi un rôle crucial chez les Véleids : c'est celle des intriguants. Les intriguants de la caste du feu, jouent un rôle essentiel dans la société Véleid, car même s'ils n'ont pas l'importance des administrateurs de la caste de la Terre, leur seule présence suffit à assurer une certaine stabilité. En effet, un Véleid ayant des fonctions haut placées craint toujours qu'un intrigant jaloux ou tout simplement ambitieux vienne chercher à lui dérober sa place. Ce qui le pousse évidemment à assurer du mieux qu'il le peut ses fonctions, et à faire attention, bref à assurer sa tâche du mieux qu'il le peut, de peur de la perdre, mais aussi de peur qu'elle ne tombe entre les mains d'un Intrigant incapable qui n'a pas les capacités et les compétences pour l'assurer. Et ce n'est qu'un exemple de ce que peuvent donner les Véleids de la caste du Feu, tant cette Caste est hétérogène. D'ailleurs, a propos des intriguants, il faut signaler qu'ils n'agissent pas seulement au sein de la société Véleid mais également au sein même de leur Caste. Avoir des responsabilités au sein de la Caste du feu n'est donc pas sans présenter de risques. C'est d'ailleurs la seule Caste qui est en perpétuel mouvement, sans cesse, les dirigeant tombent et sont remplacés à un rythme infernal. Cette caste joue donc par ses intriguants un rôle de régulateur et de stabilisateur social chez les Véleids, par la seule crainte que représentent ces intriguants.

La famille principale dans cette caste est celle des Marcheflammes, bien que ce ne soit pas celle qui dirige la caste, ce qui est inhérent à la nature même de cette caste. Etrangement même, les Marcheflammes se sont toujours tenus à l'écart des rennes du pouvoir de la Caste. Certains affirment que c'est en fait pour mieux régner, soit en divisant ses opposants, soit en les manipulant. Il ne semblerait donc pas totalement illogique que ce soit les Marcheflammes qui tirent depuis longtemps dans l'ombre les ficelles du jeu politique malgré l'apparente instabilité des dirigeants de cette caste.

Mais cela serait réduire la Caste à son seul aspect politique. Bien que très important, ce n'est pas le seul aspect que présente cette Caste en effet, et sa principale caractéristique tient avant tout de son hétérogénéité. Les véleids de la caste du feu ont pour rôle d'assurer la stabilité de l'ordre social établi. Cela peut sembler surprenant au premier abord au vu de l'aspect désorganisé, brouillon, chaotique même de cette caste, mais cela n'est pas dénué de logique, loin de là. Et les teigneux s'acquittent fort bien de cette tâche, soit par le travail de ses intriguants (voir plus haut), soit par le travail des milices, militaires et autres gardes, tâches traditionnellement confiées à des membres de la Caste du feu.

Surnom : Les teigneux.

LES AUTRES CASTES

Mélange hétéroclite de toutes les tendances possibles restantes, formants plusieurs castes de moindre influence, et mineures, marquées par des tendances liées aux autres empreintes de Magie (ombre, lumière couleur...), les autres castes n'ont pas suffisamment d'influence dans la société Véleïd pour qu'il soit utile de les décrire... Sachez simplement quelles sont liées aux empreintes de magie c'est tout, et que même prises dans leur globalité, elles ne représentent qu'une minorité de Véleïds dans l'ensemble de la population de Géraldun

Note :

les surnoms sont surtout utilisés par les Marchétoile et les membres de la caste de l'air (que nous désignerons ainsi par la suite), qui y voient là une forme de titre statutaire. Les autres castes en général ne s'en servent pas avec ce sens grave, officiel que leur prete les Marchétoiles. Par contre pour un Marchétoile, le surnom représente vraiment le statut social d'un individu, et il ne saurait tolérer que l'on oublie son titre. De la même façon, pour eux, tout ce qui n'est pas Glorieux est une insulte, c'est pourquoi les Marchétoiles, se complaisent à donner des surnoms. Les pires insultes sont celle de Bouseux (que les Marchétoiles dédaignent le plus parmi les Véleïds, qui équivaut à manant, ou vilain dans les sociétés humaines, encore que dans ces sociétés, ce ne soit pas considéré comme une insulte) de Continentaux (qui eux ne sont pas Véleïds du tout) et de Rebutis (les Véleïds nés hors caste, hors famille ou exclues de celle ci)