

# L'héraldique

*Extrait du codex d'apprentissage général des novices missionnaires de Deos ", section consacrée au " Code héraldique des maisons nobles de Pryddain ", bibliothèque de l'ermitage de la Colline Blanche, royaume de Caspiaris*

En tant que dispensateur de La Parole Sainte, les missionnaires de Deos se doivent de connaître les us et coutumes des habitants de la contrée où ils exerceront leurs charges vertueuses. En particulier, le ou la missionnaire aura à cœur de s'approprier les valeurs des dirigeants de ladite contrée.

Il trouvera par la suite quelques éléments permettant de déchiffrer l'héraldique des seigneurs de Pryddain. Ceux-ci n'ont pas développé un code extrêmement strict ; toutefois, certaines règles peuvent être dégagées qui s'inspirent des quatre valeurs clés ou vertus que les nobles de Pryddain cherchent à atteindre durant leur vie, pour eux-mêmes ou pour leur maison.

Les Quatre Vertus de l'Homme sont les suivantes :

1. La Vaillance. *" Tu ne connaîtras point la male peur et tes actes seront toujours dignes d'éloges "*.
2. La Force d'âme ou physique. *" Jamais ne faiblira : ton âme et ton corps t'aideront à déraciner le chêne "*.
3. L'Attachement à la terre. *" L'homme est issu de la Terre et il y retournera. La Terre est vie et mort, elle est l'Homme "*.
4. La Droiture, le Respect de la parole donnée. *" Parole donnée, parole sacrée "*.

Ainsi, un homme libre de Pryddain se doit, avant toute chose, de faire preuve de sa bravoure. Mais sa vaillance est dérisoire s'il n'a pas la force d'atteindre ses objectifs. Cette force et cette vaillance doivent être mises au service de la terre, qu'il protégera des agressions extérieures. Car c'est la terre qui contient les racines de Pryddain et de tout être habitant le royaume. □ Pourtant, tout cela est vain si

l'homme n'est pas droit et ne se tient pas à ses engagements.

Les missionnaires de Deos n'oublieront pas que ce sont là des voies " idéales ". Tous les habitants de Pryddain ne suivent pas le chemin des Quatre Vertus. Ils ne le suivent pas non plus dans sa totalité ou alors de façon inégale. Cependant, pour un noble de Pryddain, être accusé de bafouer le Code des Quatre Vertus équivaut à un déshonneur grave qui, s'il n'est pas réparé, peut conduire à la déchéance. En conséquence, certains symboles se retrouvent souvent sur les armes des seigneurs de Pryddain. En voici une liste, non exhaustive, au vu de leur grande diversité.

Les symboles les plus importants sont évidemment ceux liés aux Quatre Vertus : l'épée, la hache, la masse d'arme : pour la Force noble, brutale ou sournoise, sans connotations péjoratives ; la tour : pour la Terre ; le lion au sud du Royaume, le sanglier ou le loup pour les Volsung ; la Vaillance ; l'ours : pour la Droiture, l'Honneur, la protection parfois même la royauté \*\*

Le conseil des sages de Pryddain peut, en outre, accorder, à certains hommes particulièrement vertueux, le droit de porter sur leurs armes un motif particulier, les Quatre Vertus *nom dans la langue de Pryddain...*, qui est un entrelacs de courbes formant un cercle *cf. les motifs celtiques* .

D'autres symboles ont une grande valeur aux yeux des nobles de Pryddain : le Corbeau qui signifie à la foi la sagesse et fait également référence à cette déesse que les païens adorent comme une déesse représentant la guerre : Morgana, le Chêne

ou le Bélier Longévité/Prospérité , l'Aigle/le Faucon représentant le soleil et le dieu Lugh : nous conseillons fortement de l'assimiler au seul vrai Dieu Deus en parlant aux populations incultes ! Ne surtout pas tenter avec les sages et les druides , le Cerf représentant la fertilité et l'abondance et la longévitè là ou les populations de l'empire utilisent le taureau , le Saumon symbolique peu précise : la connaissance, la sagesse mais aussi la magie hérétique , le Taureau Puissance militaire , le Serpent ou la Couleuvre pour une famille uniquement : symbolise une origine très ancienne , la Pomme la Connaissance, peu fréquent .

Enfin, on note quelques symboles personnels , attribués parfois à des seigneurs proches des 7 rois de Pryddain : la Lyre famille Gwynmorel de Reinhold , le Cygne Les rois de Dyfed symboliseraient ainsi leur attachement aux créatures de la féerie , le Dragon Haut Roi , le Chardon famille Dierdre du royaume de Reinhold , le Molosse Caspiaris , la blodvin symbole de la reine de Reinhold depuis le règne de Reinhold II , le cheval famille Albiorix : notons que l'ours est également présent pour faciliter le contact avec les Bjorningas

Le code héraldique de Pryddain est complété par le code chromatique suivant :

le sinople vert est la couleur du Haut Roi et nul autre n'a le droit de l'arborer sauf honneurs spécifiques, voir plus bas , l'argent blanc est symbole de pureté, le sable noir représente la terre, les gueules rouge symbolisent la vaillance.

Les symboliques liées à l'azur bleu et à l'or jaune sont relativement libres et varient d'un seigneur à l'autre, selon son propre historique ou celui de sa famille.

La partition des écus est peu usitée en Pryddain. Les seules partitions que l'on trouve sont le Parti *armes séparées en deux verticalement* et le Coupé *séparation horizontale* . Les partitions sont réservées aux plus grands nobles du royaume et avant

tout aux rois et au Haut Roi .

Certains nobles, particulièrement reconnus par le Haut Roi, se voient accorder le droit d'arborer la couleur royale, le sinople, sur leurs armes personnelles. Dans ce cas, ils peuvent disposer d'un chef de sinople *bande horizontale étroite en haut du blason* auquel est ajouté le symbole personnel du seigneur. Cette distinction royale peut être retirée à tout moment par le Haut Roi, en cas de disgrâce et elle est retirée des armes de la famille à la mort du seigneur qui en a bénéficié.

Quelques armes célèbres :

Le Haut Roi :

Les 7 Rois de Pryddain :

Hendrick Perranson, vassal du roi de Reinhold : *De gueules au taureau de sable.*

Muiergal Septimus, vassale du Roi de Caspiaris : *Coupé d'or à la couleuvre de sable et d'azur au saumon de sable.*

Duncan de Kyle, chef de Guerre de Pryddain : *D'argent à deux épées de gueules posées en sautoir ; au chef de sinople à trois roses d'argent.*

Ces quelques éléments permettront à nos frères de percer à jour les valeurs essentielles de chacun des dirigeants de Pryddain, du simple chevalier au haut Roi.

Bien sûr, il est important de répéter que les comportements de ces hommes et de ces femmes peuvent être considérablement différents des symboles qu'ils arborent. Mais toute information doit être exploitée pour que la Lumière de l'Unique rayonne sur les âmes de tous et que La Sainte Parole de Deos se répande.

Gloire à Deos, Seigneur de Lumière !

Sœur Fiona, abbesse de l'ermitage de la Colline blanche.

\* grand merci à Selwin de qui 99 du travail vient

\*L'usurpateur qui chassa le père du Haut Roi actuel n'avait pas repris le symbole du Dragon mais avait pris celui de l'ours. Qu'on retrouve également chez les Bjorningas puisque le grand Dieu Othen est parfois représenté accompagné d'un ours, ou sous la forme d'une créature mi ours ! Avoir pris ce symbole fut l'une des causes de sa chute...

