

LA PERSONNE

"Nul ne peut vous obliger à faire quoi que ce soit."

- LES LOIS D'HEORT

La société orlanthi reconnaît aussi bien l'individualité que la personnalité d'une personne. Elle constate la conscience de soi, mais ne la développe que dans un cadre social. La culture orlanthi admet le besoin biologique du rebelle solitaire et célibataire, mais le subsume au bien collectif. En d'autres termes, si les Orlanthi reconnaissent la personne, ils n'en pensent pas moins que l'individu ne pourra pleinement se réaliser qu'en tant que partie intégrante d'une société plurielle.

La mythologie d'Orlanth place le dieu dans la double position de paria sans loi et de centre législatif de la collectivité. Cela permet à chaque personne de faire ce qu'elle veut tout en exigeant qu'elle se plie à la volonté générale. Le conflit social qui résulte de ce système définit presque la turbulence inhérente à la société orlanthi et aux concepts politiques barbares.

Nonobstant, le poids véritable de la pratique religieuse au sein des Orlanthi fait que presque tous les individus s'avèrent membres de la société. Les êtres humains sont des créatures sociales. En outre, l'appartenance à une société procure des avantages à court et à long terme que le travail individuel ne peut offrir à une personne solitaire. Lorsqu'on leur donne le choix entre la solitude (des parias) et l'appartenance à une société, la plupart des gens restent dans le cadre des pratiques habituelles du groupe dans lequel ils sont nés. Ces pratiques déterminent la place occupée par un individu au sein de sa communauté.

D'après la tradition, les bénéfices retirés du fait d'appartenir à la société orlanthi sont au nombre de cinq : 1. Identification, 2. Participation, 3. Protection, 4. Direction, et 5. Justice.

Les responsabilités immanentes à l'appartenance à la société sont également au nombre de cinq : 1. Maintenir son honneur (intégrité) ; 2. Concourir à la subsistance et la défense de la communauté ; 3. Obéir aux chefs élus ; 4. Soutenir la Justice ; et 5. Respecter les lois de l'hospitalité.

L'équilibre des loyautés semble avoir le plus de succès au niveau tribal, où un certain nombre de clans liés par le sang règnent conjointement sur une région géographique donnée. Cependant, les groupes de grande et petite taille se verront expliciter un peu plus loin, car ils suscitent un impact inévitable sur le rôle d'une personne.

Chez les Orlanthi, les individus sont identifiés en fonction de leur âge, de leur sexe, de leur statut marital, de leur statut légal, de leur statut initiatique et de leur métier.

L'AGE

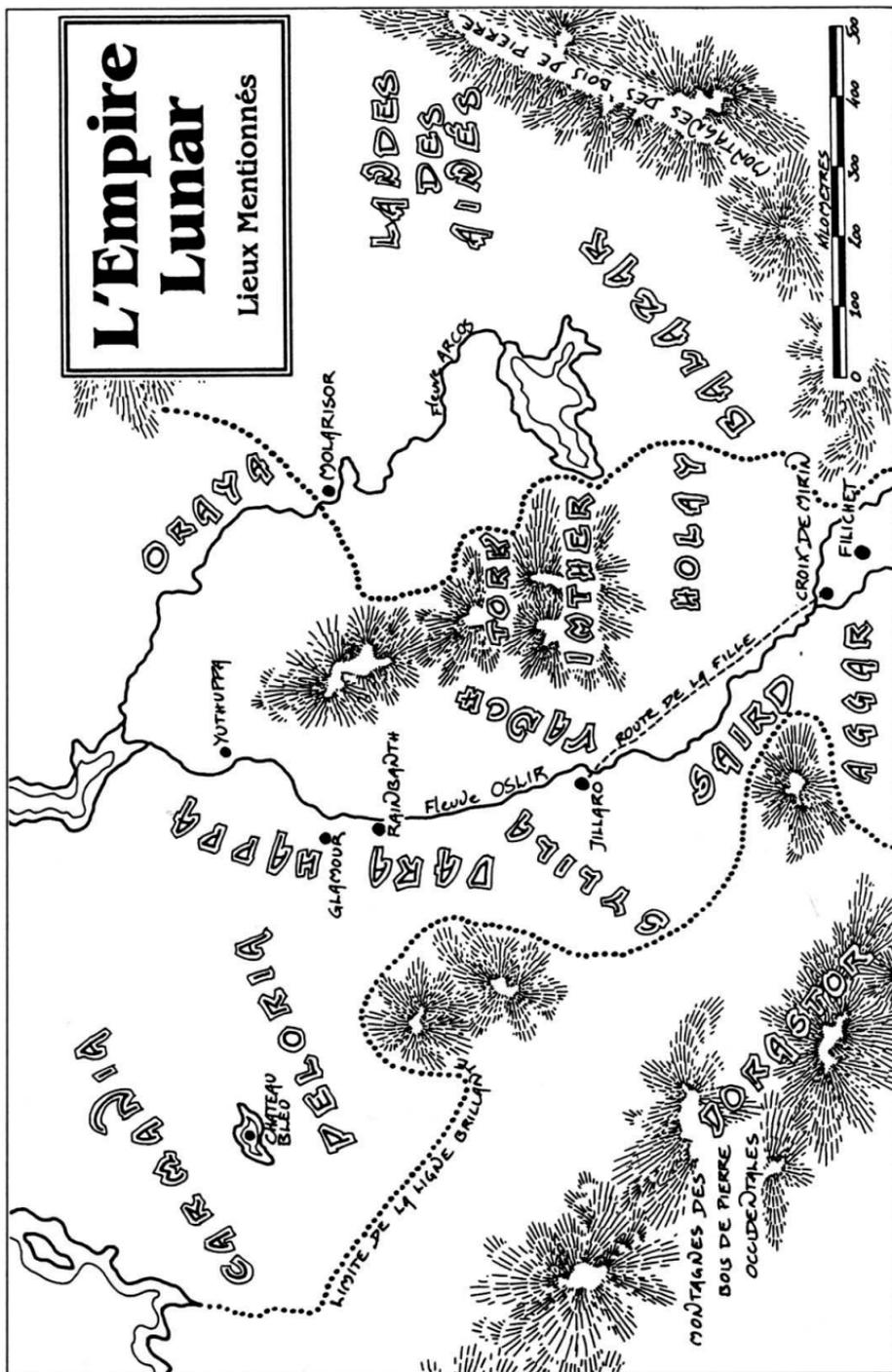
"Les aînés ont droit au respect, car ils incarnent le souvenir de l'expérience."

- LES LOIS D'HEORT

Les Orlanthi sont classés en fonction de leur âge. La sagesse, une des vertus orlanthi fondamentales, ne peut s'acquérir qu'à travers sa propre expérience.

L'Empire Lunar

Lieux Mentionnés



LE ROI DE SARTAR

Les individus s'ordonnent, en fonction de leur expérience, en trois catégories : les enfants ("non-adultes"), les adultes et les aînés.

Le statut de non-adulte s'applique aux enfants et aux personnes adoptées par le clan. Il est conféré aux enfants issus de parents orlanthi et accordé aux étrangers dont la candidature est soutenue, et qui remplissent les divers critères inhérents à la société. Un non-adulte n'a que peu de responsabilités et ne jouit que de privilèges minimales. La règle de base exige l'obéissance du non-adulte, en échange de quoi il est protégé et nourri. Les enfants possèdent le statut de non-adulte dès leur conception *in utero* et l'obtiennent officiellement sept jours après leur naissance lors d'une cérémonie élémentaire ; celle-ci est l'occasion de grandes réjouissances pour les participants. Les étrangers matures qui veulent devenir des non-adultes orlanthi doivent subir un Premier Rite, une période de formation de six mois minimum et un Rite Anniversaire au cours duquel le statut de non-adulte du clan leur est décerné.

Les enfants deviennent adultes à la suite d'une cérémonie de principe dont certains aspects restent secrets et connus des seuls membres du clan. Les non-adultes reçoivent les rites d'initiation à la vie adulte entre 15 et 19 ans, selon les coutumes locales, la disponibilité des initiateurs et les circonstances du moment. Les initiations ont lieu en moyenne tous les cinq ans. La procédure comprend une période de préparation au cours de laquelle le non-adulte est guidé et éduqué, une autre période passée en la seule compagnie des initiateurs, une épreuve solennelle de l'individu et une cérémonie finale permettant au non-adulte de devenir un membre à part entière de la société. Dans l'ancien temps, le fait d'échouer à l'une des difficiles épreuves d'initiation à la vie en milieu naturel se soldait par la mort des jeunes gens impliqués. Chez les Sartarites actuels, qui mélangent rites sexuels et cérémonies désacralisées, l'échec conduit uniquement à l'éviction et la mise hors-la-loi de l'enfant.

L'âge adulte offre des privilèges et des responsabilités complets. L'accueil de la seconde naissance de l'enfant constitue une véritable "*initiation*" dans la mesure où elle marque le début de la vie d'une personne en tant que membre de la société. Ce phénomène est expliqué ci-après.

Les parents représentent des adultes qui ont enfanté ou engendré un enfant. L'âge du mariage se situe vers les 20 ans, mais peut se produire à n'importe quel moment de la vie d'un adulte. Le fait d'avoir des enfants ne confère aucun statut légal particulier. A la place, la condition de parent offre toutes ces choses qui découlent d'une lignée et ses préoccupations, responsabilités et bénédictions intrinsèques. Tous ceux ayant atteint l'âge de 37 ans sans avoir eu d'enfant peuvent, si et quand ils le souhaitent, entreprendre le rite de la Connaissance Vagabonde, à la suite duquel ils deviennent, eux-aussi, des Parents.

Les aînés comprennent toutes les personnes âgées de plus de 60 ans. Les aînés figurent les dépositaires de la sagesse et jouissent donc d'un grand respect, lequel provient parfois simplement de ce qu'ils ont survécu à une vie ordinairement instable et fréquemment violente. Toute personne âgée de plus de 85 ans est

considérée comme très vieille et comme "ancienne" au-dessus de 100 ans. Il existe quelques individus exceptionnels dont le nombre d'années semble illimité, mais cela s'avère fort rare.

LE SEXE

Les hommes et les femmes sont sensibles à leurs différences naturelles. Les différences sexuelles d'origine biologique sont acceptées et appréciées, aussi bien au niveau reproductif que sexuel. Elles n'entraînent aucun préjugé : aucun des deux sexes ne s'estime supérieur à l'autre. La rivalité entre les sexes est canalisée au travers de procédures d'ordre social. Les méthodes admises ont cours lors des cérémonies sacrées, des conventions sociales ou à travers les plaisanteries et l'humour.

Pendant, l'acceptation des normes sexuelles ne contraint nullement les Orlanthis à les imposer comme forme de modèles absolus aux membres de la société. Les métiers et le mode de vie quotidiens ne sont pas déterminés par le sexe. Ainsi, pour la plupart, les Orlanthis ne limitent pas les positions sacrales ou politiques à un seul sexe. On peut aussi bien trouver des guerrières que des couturiers, et cela ne choque personne. Néanmoins, 85 % de la population orlanthis suit le mode de vie habituellement lié aux sexes.

LE STATUT MARITAL

"Le sexe, c'est facile. Le mariage ne l'est pas, et les Dieux bénissent les liens sacrés."

- LES LOIS D'HEORT

Les Orlanthis considèrent le mariage comme la formation de liens mutuels liant les participants l'un à l'autre. Le mariage est à la fois exclusif et monogame. Dans la mesure où la sexualité est assez ouverte pour permettre aux célibataires d'avoir des relations sexuelles, le mariage revêt une signification particulière. Le mariage étant sanctifié par le biais d'un serment divin, l'adultère est désapprouvé et peut parfois se montrer dangereux.

Le divorce est chose commune et accessible aux maris comme aux femmes. C'est la loi traditionnelle qui veille au partage des biens lors d'un divorce. L'épouse retourne toujours chez elle en ayant récupéré sa dot et l'époux recouvre toujours son cadeau de mariage, exception faite des cas de rupture de mariage.

Sept types de mariage sont admis :

1. Mari et femme. Les deux participants jouissent des mêmes biens, statut et responsabilités. La femme emménage dans la maison du mari et les enfants appartiennent au clan de ce dernier.

2. Mari et Sous-femme. Le mari jouit de biens et d'un statut plus élevés, et donc d'une autorité plus grande dans les décisions à prendre. La femme emménage dans la maison du mari et les enfants appartiennent au clan de ce dernier.

3. Femme et Sous-mari. L'épouse jouit de biens et d'un statut plus élevés, et donc d'une autorité plus grande dans les décisions à prendre. L'époux emménage dans la maison de sa femme, mais les enfants appartiennent au clan de ce dernier.

4. Mari esrolien. L'épouse jouit de biens et d'un statut plus élevés. L'époux emménage dans la maison de sa femme, mais les enfants appartiennent au clan de cette dernière.

5. Femme ou Mari Annuel. Il s'agit d'un mariage temporel, renouvelable au bout d'une année et sujet aux conditions énumérées ci-avant.

6. Femme ou Mari de Couche. Aucun bien ne change de mains, hormis ceux offerts devant témoin. Les enfants sont élevés par la personne ne détenant pas ce titre. Ainsi un mari de couche n'est pas *responsable* de l'éducation des enfants.

7. Femme Bien-Aimée. Aucun bien ne change de mains, pas même lors de la transmission aux enfants du couple. Cet engagement à la monogamie est pris pour lui-même ou pour marquer l'amour éprouvé. Les enfants appartiennent au clan du père.

LE STATUT LEGAL

Il est nécessaire de faire partie de la société pour bénéficier de ses avantages. On demande à ceux qui sont "*des nôtres*" de croire en ce que nous croyons et de respecter *nos* lois et usages.

Le système orlanthi admet divers niveaux statutaires au sein du clan, et chacun possède sa propre qualité de vie. C'est le clan qui confère ce statut à une personne. Il ne dépend nullement des biens d'un individu ou de sa famille/lignée (mais ces éléments ont une certaine influence).

Le rang le plus élevé est celui des nobles. Ceux-ci dirigent le clan. Il existe plusieurs rangs de noblesse. Le plus bas est celui de Chef de Clan. Vient ensuite le Roi Tribal. Dans un clan normal, on ne trouve généralement que deux familles de nobles : le chef de clan et la grande prêtresse.

Les Thanés occupent le rang suivant. Il s'agit de membres du clan ayant un rôle dominant, qu'il soit séculier, militaire ou sacré. Ils assument également des responsabilités inhabituelles. Il s'agit des chefs de maisonnée, des godi qui dirigent les fonctions sacrées, des artisans ou marchands en vue, des membres de la garde personnelle du chef, ou encore de ceux du conseil du clan. Pour leur peine, ils jouissent d'un statut et d'une richesse accrue, cette dernière étant le fait du clan. Il existe une version antérieure de leur nom. Sa signification est "cavaliers", ce qui indique leur statut.

Puis viennent les Carls qui constituent une classe de fermiers libres. Ils disposent du plus grand nombre de droits et de responsabilités. Ce rang porte parfois le nom de "bouvier". Pour en faire partie, un homme doit être propriétaire d'un troupeau de boeufs et d'une charrue. Il reçoit alors une parcelle de terrain dont la taille dépend de la surface qu'il peut labourer en deux saisons, soit près de 3 240 ares. Les carls doivent également posséder un minimum d'équipement militaire et s'en servir pour défendre la communauté lorsque le chef le demande.

Les Cottars, également appelés "Bergers", forment la classe suivante. Ils vivent dans des chaumières et/ou tirent la majorité de leurs moyens d'existence de troupeaux de moutons et de jardins potagers.

(Il existe des demi-carls, mais il est inutile de développer cette sous-classe en ces pages. Ceux-ci doivent avoir "un demi-troupeau [4 boeufs] et une charrue complète". En général, ils reçoivent 1 280 ares de terrain qu'ils travaillent grâce à la charrue et les boeufs de tierces personnes.)

Les Serfs représentent la catégorie de personnes la plus basse, de simples esclaves dépourvu de tout statut légal. On considère qu'ils appartiennent à leur propriétaire, au même titre qu'un alynx, une vache ou un cheval. Ils ne sont pas reconnus en tant que personnes. Chez les Orlanthe de la Passe du Dragon, ce statut est admis, mais n'a plus cours depuis fort longtemps, ceci afin de bien montrer leur amour de la liberté et se différencier des Lunars esclavagistes. Pour la plupart, les Serfs que nous connaissons sont des esclaves de dette, des malfaiteurs et, à l'occasion, un prisonnier de guerre récalcitrant. La tradition veut que les enfants des esclaves orlanthe ne soient pas tenus pour esclaves et se voient adoptés par le clan qui possède leur mère.

Les Etrangers comprennent tous les gens extérieurs à la société orlanthe. En d'autres termes, c'est le sens le plus large qu'un homme de la tribu pourra donner au pronom "eux". Les étrangers sont classés de différentes façons selon la distance qui les sépare de la société orlanthe.

Les Invités ne proviennent pas de la société normale mais sont temporairement protégés par une personne appartenant à celle-ci. Pour obtenir ce statut, il est nécessaire de subir une cérémonie devant témoins. L'hôte et ses parents sont responsables de toutes les actions commises par l'invité.

Les Inconnus ne font pas partie du groupe immédiat (en général, un clan ou une tribu) mais relèvent néanmoins de la société orlanthe. On peut leur faire confiance, ils suivront les règles et croyances en vigueur.

Les Hors-la-loi regroupent toutes les personnes qui ont été exclues de la société, soit parce qu'elles ont enfreint les lois de la justice ou de l'honneur, soit parce qu'elles ont choisi de partir. Si elle reçoit la bénédiction d'Orlanthe, la vie d'un hors-la-loi est souvent solitaire, morne et fatale. Un hors-la-loi se voit dénué de toute obligation envers sa famille, son chef et sa tribu. Il est totalement libre, mais ne bénéficie du soutien d'aucun système social. Un hors-la-loi pourchassé par des ennemis est généralement condamné.

Les Cosmopolites ne sont pas orlanthe et se distinguent par leur langue, leurs traditions, leur religion et d'autres traits particuliers. Nombre de gens, orlanthe dans l'ancien temps, sont devenus cosmopolites en adoptant des préceptes étrangers.

Les Races Aînées embrassent tous les non-humains doués d'intelligence et dont l'existence n'est pas vouée au chaos. Dans la zone où vit la tribu des Colymar, on rencontre des dragonewts, et les fuyantes dryades du Bocage de Tardisi, puis, dans les alentours, des Aldryami (gens des bois), des Mostali (gens de la pierre) et les Uzko (gens des ténèbres), ainsi que des semi-animaux tels que les centaures et les canards intelligents de la proche Vallée des Bêtes.

Le chaos est maléfique. Le chaos est une force qui se manifeste de bien des façons différentes. Chacune d'elles est dirigée contre la vie et destinée à meurtrir les Orlanthe et les autres. Le chaos peut se présenter comme une chose, un être,

une force ou une action. Il est interdit de se compromettre avec quelque type de chaos que ce soit. Les formes de chaos que les Orlanthi détestent le plus sont celles qui se rapprochent par trop de leurs croyances. Par exemple, la violence débridée d'Upluie est chaotique, ce qui n'est pas le cas de la véhémence contenue d'Urox. De même *le Lokmaydisme* est chaotique, car il consiste à réformer la société et le culte pour le bienfait d'un seul individu alors que le "Rituel de Fondation" enseigné par Orlanth ne sert que lors de la création d'une nouvelle tribu, d'un nouveau clan ou d'une nouvelle nation.

LE STATUT INITIATIQUE

L'immanence des dieux et des esprits dans la vie orlanthi établit des relations essentielles aux yeux des membres de la tribu. Celle-ci admet que des personnes différentes pratiquent, comprennent et conçoivent la question de la spiritualité de façon différente.

Le statut religieux le plus élevé est conféré à ceux intimement liés à une déité : il s'agit des saintes personnes. Les personnes saintes peuvent relever de diverses fonctions, mais le plus souvent, ce sont les godi du clan qui reçoivent ce titre. Ce sont des gens normaux, sauf quand ils se livrent à des activités magiques pour le compte du clan. Les prêtres et prêtresses représentent également des personnes saintes, mais s'occupent de magie à plein temps. Généralement, ils portent des noms évocateurs ou descriptifs tels que "Epées" pour les Humakti et "Docteurs" pour les guérisseuses. Il arrive qu'un maître des esprits anachronique voit le jour, un *Kolating* pourvu d'un tambour, d'un costume d'alynx garni de plumes, de clochettes de cuivre et auteur de bonds et de tours liés au feu qui ne cessent de défier la mort.

Parmi les autres catégories de personnes saintes non-orlanthi, on compte les "Ombreux". Ils travaillent en collaboration avec des esprits personnels fort puissants qui vivent en marge du panthéon orlanthi. Parmi les magiciens figurent également les "Vidés", qui portent aussi le titre de mage ou de sorcier. Ceux-ci opèrent sans aucune aide spirituelle ou divine. Ceux qui n'ont jamais été initiés aux préceptes d'Orlanth sont appelés les "4-directions". Ce terme peu flatteur décrit leur façon quadruple de considérer le monde.

Les initiés d'un culte quelconque du panthéon occupent le rang suivant. Cela implique presque tous les adultes orlanthi.

La déité à laquelle une personne est initiée s'avère bien plus importante que le fait même de recevoir une initiation, car tous les Orlanthi *se voient* initier. Il est possible d'adorer n'importe quel dieu du panthéon et tous apparaissent dans un conte ou un autre, souvent d'une façon confuse, en tant que victimes ou témoins. Cependant, la culture orlanthi ne perçoit pas un initié du dieu de la mort de la même façon qu'un initié du dieu des moutons ! Dans la mesure où la plupart des gens souhaitent appartenir au cœur de la société, ce sont Orlanth et Ernalda qui jouissent des cultes les plus pratiqués. Il s'agit des déités "ordinaires". Les membres de ces cultes peuvent obtenir quelque aspect mineur tel que déclencher les orages, héler l'orge, faire fondre la glace en chantant, élever les enfants, ou encore faire rentrer les chats. Chaque fois, ils remplissent cette fonction en tant qu'initiés d'Orlanth.

Les cultes de déités proches d'Orlanth et d'Ernalda sont considérés comme inhabituels mais acceptables. Parmi celles-ci on trouve : Odayla le Chasseur, Mahome le Feu de l'Atre, Eninta la déesse de l'enfantement, Minlister le Brasseur, et ainsi de suite.

De nombreuses autres déités dépendent de la mythologie orlanthi. Le gros de la société orlanthi tient leurs initiés pour des êtres excentriques, étranges, exotiques ou dangereux. En leur présence, les gens normaux éprouvent de la curiosité, parfois un certain malaise, voire carrément de la peur, selon la déité vénérée. Quoi qu'il en soit, ces dernières trouvent souvent des adeptes dévoués. Parmi celles-ci on trouve : Issaries, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Eurmál, Yinkin, Humakt, Elmal, Kolating, Urox, Homme Os le Forgeron, et autres.

Un observateur pourra assister à certains rituels. La plupart des rites sociaux et importants tolèrent la présence de spectateurs. Ceux-ci doivent se montrer amicaux, ou tout au moins s'ouvrir aux cérémonies. Les étrangers appellent de telles personnes *des profanes*, un terme déconseillé pour être vraisemblablement d'origine Erudits de l'Ambigu. S'ils peuvent assister à la cérémonie, les observateurs ne peuvent en aucun cas participer à la magie, ni voir autre chose que les résultats terrestres des rites.

LES METIERS

Les métiers regroupent les différentes façons de subvenir aux besoins de sa famille et aux siens. En théorie, ils jouissent tous du même statut. Cependant, dans la mesure où les Orlanthe jugent également une personne sur ses richesses et où quelques carrières rapportent plus que d'autres, certaines professions sont officieusement (mais *très certainement*) moins prisées que d'autres. En outre, la tradition du guerrier héroïque qui a cours chez les chefs accentue encore la différenciation pouvant être faite entre les diverses fonctions.

L'histoire du "Premier Roi" offre une liste approximative des métiers exercés par la plupart des Orlanthe. Cette histoire traite d'Héort sans jamais citer son nom. Elle montre le roi comme un demi-dieu se mêlant aux Secondes Personnes pour engendrer la première dynastie royale orlanthe. Simultanément, ses compagnons, ses ennemis et certains autres créent les Dix-Huit Occupations. Le classement de la liste est généralement considéré comme allant du statut le plus élevé au plus bas, mais les besoins locaux déterminent la place exacte des "Quatre Pourvoyeurs", indiqués ci-après par un astérisque (*).

La liste des Dix-Huit Occupations est la suivante : roi (seigneur de guerre), prince, noble, godi, thane, grand artiste, thane d'arme, fermier*, chasseur*, berger*, pêcheur*, artisan, jardinier, marchand, petit artisan tel que charbonnier, petit artiste, mendiant, serf. La même liste est donnée dans le "Cercle du Labeur", où chaque classe est dotée d'un surnom populaire.

"Notre classe supérieure comprend ceux qui réalisent des choses spéciales : le Seigneur de Guerre, qui nous mène à la bataille ; le Chef, qui se tient aux premiers rangs ; le

contremaître, qui se tient parmi nous ; l'adorateur, qui parle aux dieux ; le combattant, qui donnera sa vie pour nous ; le poète, qui se souvient et qui chante ;

"Nous sommes rivaux en ce qui concerne Voria : fermiers, chasseurs, pêcheurs et bergers. Nous partageons nos dîners et notre cuir, et sommes frères et soeurs.

"Il y a aussi les travailleurs : les Faiseurs, qui construisent et conçoivent ; les Choux-gens, qui grattent la terre des jardins ; les commerçants, qui comptent l'argent ; les Pic-bâtons, qui ramassent le bois tombé des forêts ; les bateleurs, et autres poètes du commun ; les mendiants, qui se transforment en voleur dès que vous leur tournez le dos ; et les esclaves, des animaux.

LA SOCIETE

"Nul n'est plus important que ceux avec qui l'on vit. La solitude est réservée aux hors-la-loi, aux personnes saintes et aux fous."

- LES LOIS D'HEORT

Un individu revêt une importance et une influence bien plus grandes en tant que membre de la société. Celle-ci s'organise suivant une succession de cercles d'influence concentriques. Au centre se trouvent la personne et sa lignée. Ils sont entourés de leur maisonnée (mais cela n'a que peu d'incidence au niveau des rôles tenus), puis de leur clan, qui représente la plus grande des organisations permanentes. Enfin, la plupart des clans font partie d'une tribu plus grande. (Au temps de votre père, il existait également un Royaume, appelé Sartar, mais il est révolu à présent).

LES AVANTAGES

"Nous offrons Identification, Participation, Protection, Direction, Justice et Vengeance."

- LES LOIS D'HEORT

Les membres de la société orlanthi jouissent de nombreux bénéfices.

Identification

La place qu'occupe un individu dans l'univers est officiellement définie, approuvée par les dieux et reconnue par tous. Chaque individu reçoit la garantie qu'il bénéficiera dans la société, d'une place qui ne nuira pas à sa personnalité. En outre, cette place peut changer et chacun s'attend à ce qu'elle évolue. Ceux qui sont désireux et capables d'endosser des responsabilités plus grandes peuvent s'appuyer sur la communauté. Celle-ci jouera également le rôle de partisan et admirera ou dénigrera la façon dont elle est dirigée.

Participation

Chaque personne reçoit la garantie qu'elle participera à la survie quotidienne de la société, et qu'elle sera nourrie et logée en échange de son labeur. Cela permet d'établir des lignes de conduites pour la société tout entière.

Protection

Dans le monde agité de la Nature, les hommes ont tous besoin de protection. D'autant plus que ladite nature vient d'être polluée par l'armée impériale. En travaillant de concert, tout le monde peut mettre ses aptitudes personnelles en application afin de protéger les autres. Ainsi le clan se protège contre les Sept Dangers : les inconnus, les cosmopolites, les ennemis, les dieux et les esprits hostiles, les maladies, la faim et le chaos.

Direction

Le monde est en perpétuel changement et rien n'est vraiment garanti. Cependant, la société orlanthi fournira toujours un moyen de s'en sortir à ses membres. Elle permet à l'individu de rester en harmonie avec les saisons changeantes, les troupeaux mobiles, la ruée et la furie des batailles, et les champs de céréales alternés.

Justice

La justice est une vertu propre à Orlanth. Elle offre une procédure aux individus, grâce à laquelle les conflits peuvent être réglés de façon équitable et pacifique. La violence demeurant toujours possible chez les orlanthi versatiles, la justice représente la principale méthode de maintien de la paix dans un clan et (quand c'est possible) entre les clans.

Vengeance

Un orlanthi peut avoir recours à la vengeance lorsque la justice est impuissante ou s'il se trouve en désaccord avec un non-membre de sa société. Les tactiques individuelles varient. Comme le dit le proverbe orlanthi : "La violence est toujours possible". D'aucuns prétendent que cet adage justifie la violence, d'autres déclarent qu'il élève la vengeance au rang de justice divine, et certains affirment qu'il ne s'agit là que du constat d'une évidence.

LES RESPONSABILITES

"Entre nous, il nous faut toujours rester fidèles aux Six Vertus Sociales : Honneur, Provision, Défense, Obéissance, Justice et Hospitalité."

- LES LOIS D'HEORT

En échange des nombreux avantages liés à l'appartenance à la société, le mode de vie orlanthi impose certaines exigences à ses membres.

Honneur

Les membres de la société doivent être honorables entre eux. Cela signifie se montrer honnête, tenir sa parole (qu'elle soit donnée sous serment ou non) et accepter de respecter les lois d'Orlanth en vertu de tout un chacun.

L'absence d'honneur rend la personne indigne de confiance. Il s'agit là d'un domaine où des garanties réciproques sont nécessaires. La société exclut ceux qui ne s'avèrent pas fiables.

Approvisionnement et Défense

Tout le monde doit participer au bien-être du clan en donnant le meilleur de soi-même. Pour ce faire, il existe trois méthodes : nourrir, diriger et défendre. L'approvisionnement emploie bien plus de gens que le commandement ou la défense. Comme le dit le proverbe : "Nous sommes tous des fermiers doublés de compétences complémentaires".

Obéir aux Chefs Elus

Tous les Orlanthi ont leur mot à dire au niveau de leur gouvernement local. On s'attend d'ailleurs à ce qu'ils y participent autant que faire se peut. L'une des responsabilités incombant aux membres de la société consiste à choisir leurs chefs. En théorie, tout le monde est éligible. En pratique, il est fréquent que le commandement échoie à une même lignée. Cela dit, une fois le chef choisi, tous lui doivent obéissance en matière d'affaires communautaires. S'il est possible d'élever des protestations, il n'en demeure pas moins honteux de mettre la communauté en danger en déclenchant des conflits inadéquats une fois les décisions du chef prises.

L'histoire intitulée "La Crise de Karallan" illustre cette vertu de façon amusante. Karallan ne parvient pas à prendre de décision à propos de "quelque chose à la fois bonne et mauvaise". Il demande conseil à son père qui lui donne un ordre et lui dit de consulter le chef du clan. Ce dernier annule l'ordre du père de Karallan et confie le jeune homme à une succession de personnes importantes. Karallan porte le message auprès de la grande prêtresse, du berserker, du champion, d'un voleur, d'un ancêtre, et finalement d'Orlanth en personne, et ceux-ci lui donnent tous des ordres contradictoires. Il résout le problème en déterminant quels étaient les chefs qu'il avait choisi et en atteignant un compromis par rapport aux ordres que ces derniers lui avaient donnés.

Soutenir la Justice

L'appartenance à la communauté implique que ses membres obéissent à ses lois et font ce qu'il faut pour que la justice triomphe. Nombre de choses sont effectuées sans qu'il y soit prêté attention : le nouveau bétail doit être laissé au village, à la disposition de tous, une semaine entière avant qu'il puisse être ramené chez soi, une fois que les jurés locaux ont reconnu la validité des revendications exprimées quant à sa propriété. Lorsqu'un malfaiteur est recherché, la plupart des gens tentent de le débusquer.

Hospitalité

Les règles de l'hospitalité trouvent leur origine auprès d'Orlanth lui-même. Elles permettent d'établir des lignes de conduite à même de guider les interactions individuelles. Elles permettent aux gens de se rencontrer et procurent des règles de conduite à respecter dans la maison d'autrui. La Formule des Rencontres explique aux inconnus comment évaluer l'attachement à la non-violence de chacun. Les règles de réception mettent à l'aise et offrent une structure comportementale qui évite que des insultes lâchées par mégarde ne couvrent l'hôte ou l'invité de honte.

LIGNEE, FAMILLE, MAISONNEE

"Nous devrions tous connaître notre père et respecter notre chef de foyer."

- LES LOIS D'HEORT

Chaque personne appartient à une lignée. Il s'agit de l'unité sociale la plus petite qu'il soit possible d'isoler sur le plan des lois, usages et traditions. Les lignées sont exogames, ce qui signifie que les membres d'une même lignée ne peuvent jamais se marier ou avoir des rapports sexuels entre eux.

La plupart des clans orlanthi suivent le modèle patriarcal et retracent leur lignée du côté paternel. Chaque Lignée est dotée d'un Fondateur, lequel incarne l'origine des généalogies paternelles et se poursuit avec chaque descendant faisant partie du clan. En fait, l'appartenance à une lignée est déterminée en fonction des liens unissant le descendant au fondateur. La grande diversité des arrangements matrimoniaux offre de nombreuses exceptions.

Le terme de famille n'est pas officiel (non légal, mais certes pratique) et regroupe les parents immédiats d'une personne. Il comprend toujours sa femme, son père et sa mère, ses frères et soeurs, et ses enfants. Il englobe souvent les oncles, les tantes, ou encore les cousins germains vivant dans la même exploitation que lui. Les familles ne disposent d'aucun statut légal ou officiel, et relèvent davantage de la biologie et de l'affection que des lois et des coutumes.

Une maisonnée représente une installation dans laquelle habitent souvent plus d'une lignée. Les familles vivent en coopération, chacune recevant une parcelle de terrain dans l'exploitation agricole. Les affaires quotidiennes sont réglées par le chef de maisonnée local.

LE CLAN

"Orlanth conçut le premier clan. Comme Orlanth, nous concevrons nos clans."

- LES LOIS D'HEORT

Le clan figure l'unité opérationnelle sociale de base. Les unités de petite (lignées ou maisonnées) comme de grande taille (tribus ou royaumes) vont et viennent. Le clan, lui, est immuable. Il pourra prospérer ou s'affaiblir, ses exigences et caractérisations n'en demeureront pas moins les mêmes.

Le clan incarne la "famille tutélaire" d'un certain nombre de lignées dont les origines remontent à un événement ou un esprit fondateurs communs, ou encore à toute autre occasion ayant entraîné la création du clan. Le clan est responsable d'une région géographique traditionnelle. Il est également responsable du contrôle des mariages entre les lignées qui le composent, du maintien de la justice en leur sein, et de la distribution des terres détenues en commun.

Un clan comprend entre 500 et 2 000 personnes. Il est organisé par lignées, et les décisions sont prises par le *Cercle du Clan*, un conseil composé de 20 à 30 membres, dont sept servent de comité directeur et forment le *cercle intérieur*. Le

conseil possède une structure permanente et ses membres sont nommés en fonction des besoins. La structure précise d'un conseil de clan tient un nombre de membres, des fonctions, des obligations et une histoire variables. Toutefois, de grandes similarités peuvent être remarquées.

Le conseil de clan est responsable du maintien de la justice au sein de ses membres. Il est également responsable des négociations à entamer avec les personnes extérieures au clan sur les questions de justice, de commerce, de guerre et de femmes à épouser.

Un clan dispose d'une petite armée. Les membres les plus vigoureux du clan composent l'unité militaire de base des Orlanthi. En cas de désastre local, tous les hommes et femmes sains de corps peuvent combattre, même si cette éventualité doit être évitée dans la mesure du possible. La plupart du temps, on considère que la défense du clan doit être assurée par la moitié des hommes ou presque. Par exemple, dans un clan de 1 200 personnes, 250 environ représentent des adultes (85 % d'hommes et 15 % de femmes) prêts à se battre. Ces réserves peuvent également servir à lancer des raids contre les voisins, mais tous les combattants sains de corps d'un clan participent rarement au même raid.

En réalité, les bons combattants équipés et entraînés sont peu nombreux. Le chef du clan est toujours vêtu de splendide façon. Au combat, les dix membres de sa garde personnelle se tiennent toujours à ses côtés, prêts à mourir pour défendre leur chef. Il est probable qu'ils soient bien équipés et efficaces.

Ce sont les clans qui possèdent les troupeaux et prennent soin des terres. Le territoire de chaque clan se divise en champs, en pâturages et en terres sauvages. Chaque hiver, le chef indique l'utilité de ces dernières, lors des festivités du Temps Sacré. La plupart du temps, les zones territoriales se voient toutes allouer leur quota d'animaux traditionnel. Le chef du clan peut honorer une lignée et améliorer son mode de vie en la gratifiant de champs et de pâturages qui servaient à quelqu'un ou quelque chose d'autre.

Le territoire où vit le clan se nomme un *tula*. Un tula comprend toujours divers endroits. Ceux-ci comptent une place de réunion où l'assemblée du clan tient ses conseils, une place du marché, une place publique et sacrée, ainsi qu'au minimum un site secret destiné aux hommes, et un autre consacré aux femmes.

LE CHEF DE CLAN

C'est lui qui dirige le clan. Il a la responsabilité de prendre toutes les décisions et de représenter les membres du clan, surtout en cas d'urgence. Sa réussite au poste de chef de la communauté dépend du soutien du conseil et de son peuple, lesquels disposent tous deux de moyens différents de le destituer, le cas échéant.

L'éthique violente du mode de vie des Orlanthi fait que le chef de clan est *toujours* un guerrier. Il doit également s'avérer juste, savoir équilibrer les besoins de ses gens, et faire preuve de force afin de les représenter auprès du monde extérieur.

D'après les "Propos d'Andrin", un chef de clan doit remplir certaines exigences :

"Il doit être initié aux secrets d'Orlanth, et avoir participé aux Quatre Rites Annuels, ainsi qu'à la Quête des Porteurs de Lumière du Temps Sacré. Il doit être en bonne santé et spontané, juste et affable. Il doit posséder deux bons chevaux, un heaume et une cotte de maille en métal, deux bonnes épées et six lances. Il doit connaître le nom de son allié, la magie des hommes et avoir un objet magique personnel. En outre, trois membres du clan se portent garant de lui et racontent les hauts faits en matière d'honneur, de jugement et de courage qu'ils l'ont vu accomplir. Enfin, il doit prouver que ses compétences sont supérieures à celles des autres candidats lors des Epreuves du Chef."

Du moment qu'il (ou, plus rarement, elle) répond à ces conditions, un individu peut aspirer à ce poste en attendant qu'il se libère. Cela peut se produire si le chef se retire, décède ou s'il est destitué par le conseil ou le peuple.

Tous les candidats prononcent un discours puis, lorsqu'ils ont tous été passés en revue, une élection est organisée. Tous les adultes du clan disposent d'une voix unique et ce, quel que soit leur rang. En général, les candidats s'avancent d'un pas, à commencer par le plus jeune d'entre eux, et un vote à main levée a lieu. Si celui-ci ne suffit pas à départager les postulants, une autre élection est tenue au cours de laquelle chaque personne place une lance dans l'urne électorale cérémonielle du candidat qu'elle préfère.

Le vainqueur doit obtenir la majorité relative. Lorsque l'un des compétiteurs a été choisi, il est acclamé par un *wapentake* : tous les membres du clan crient et frappent leur lance contre leur bouclier en faisant autant de bruit que possible. Après cette ovation, les prêtres et prêtresses lui font prêter serment avant de le bénir. Puis tous se retirent pour dresser un grand banquet festif.

Devoirs du Chef de Clan

Le chef de clan doit connaître et pouvoir citer les lois du clan ou quelqu'un qui en soit capable. Il doit collaborer avec le conseil pour le bien du clan. Il doit connaître tous les usages qui régissent la répartition des dons aux membres du clan. Il donne tous les dons effectués par le clan au roi tribal. Il doit diriger la défense du clan contre ses ennemis, quels qu'ils soient. Il doit planifier, ouvrir et surveiller tous les marchés, fêtes, batailles, sacrifices et mouvements du clan. Il doit superviser la récolte, l'entrepôt et la distribution des vivres. Il doit entrer en contact avec tous les inconnus et cosmopolites qui franchissent les terres du clan. Il doit adopter tous les orphelins mineurs du clan et leur attribuer la position qui convient.

Privilèges du Chef de Clan

Le Chef de Clan reçoit les cadeaux offerts par le roi ou d'autres étrangers et peut les garder ou redistribuer comme il l'entend. Il reçoit une part de récolte sur 20 pour son profit personnel. Lorsque des triplés voient le jour, humains ou animaux, le troisième nouveau-né lui revient et entre dans sa maisonnée ou son enclos. Il jouit des prestige, statut et gloire inhérents au fait de représenter son clan aux yeux du monde.

LE CONSEIL DU CLAN

Il est bipartite. Le Cercle Extérieur est vaste et le nom de ses membres reste vague, sauf lorsqu'il se réunit. Il pourra comporter tous les thanes du clan à un moment donné, et les 25 chefs de maisonnée de tout rang. (En des circonstances différentes, les membres du Cercle Extérieur reçoivent souvent cérémonieusement le titre de Frères Tempêtes.)

Le Cercle Intérieur est généralement composé de sept membres environ, qui forment tous le comité directeur. Ils proviennent du Cercle Extérieur et sont nommés par le Chef de Clan. Ils incarnent le corps décisive et consultatif du clan. Ils jouissent d'autorité, laquelle est symbolisée par un objet sacré du clan, comme un sceptre ou, parfois, une couronne. Ils tiennent le commandement en temps de paix et de guerre, le rôle de juges, et toute autre fonction politique nécessaire.

Les positions des membres du comité directeur suivront vraisemblablement l'un des trois modèles suivants : Traditionnel, Porteur de Lumière ou Local.

Traditionnel

Les membres du conseil occupent des positions de pouvoir en rapport avec les diverses déités dominantes. C'est Orlanth le Chef qui dirige le panthéon traditionnel du clan. Il bénéficie du soutien d'autres déités donneuses de vie, aussi le conseil reflète ce principe.

Les conseils traditionnels sont généralement composés de sept membres : Orlanth le Chef, plus trois dieux et trois déesses. D'ordinaire, il s'agit de : Barntar le laboureur, Voriol le Berger et Odayla le Chasseur ; Ernalda la Terre, Eiritha la Mère des Vaches et Esrola la Déesse des Céréales. Il peut également s'agir de : Heler le Dieu de la Pluie, Humakt le Dieu de la Guerre, Urox le Taureau Tempête, Harst le Marchand, Yinkin l'Alynx, ou d'autres encore.

Cependant, il n'est pas inhabituel qu'Orlanth soit assisté par un ou plusieurs de ses "fils" pour diverses positions sociales : Aventurier, Champion, Orateur Légal, Bonne Voix ou Etourdissant. Ils portent également le nom collectif de Frères Tempêtes.

Porteur de Lumière

Les clans qui disposent d'un conseil Porteur de Lumière font preuve d'une diversité bien moins grande que les clans traditionnels. Ils nomment sept membres d'un comité directeur spécial. Les chefs de maisonnée portent le nom collectif de Ginna Jar. Sur les sept membres du comité directeur, cinq sont déterminés à l'avance. Il tiennent le rôle de : Orlanth le Chef, Issaries le Guide, Lhankor Mhy le Sage, Chalana Arroy la Guérisseuse et Eurmal le Voleur. Les autres postes marquent une certaine flexibilité et sont souvent tenus par l'ancêtre du clan, lequel reçoit le titre d'Homme de Chair ou de Vinga l'Aventurière.

Local

Certains clans développent leurs propres variantes du conseil traditionnel. Quand la terre est pauvre, les personnes peu nombreuses et fort dispersées, il est parfois difficile de les distinguer des peuples primitifs.

LA TRIBU

"En période de danger, obéis au Roi de la Tribu."

- LES LOIS D'HEORT

Les tribus se composent de fédérations de clans qui partagent tous le même but. En théorie, une association tribale est temporaire et volontaire. En pratique, la tradition sarrarite a donné lieu à des tribus dont les membres varient, mais dont la stabilité est assurée par leur situation géographique, historique ou mythologique.

Les tribus procurent un cadre à la coopération entre clans, surtout en ce qui concerne la justice, la défense réciproque, le mariage, le commerce et les cultes spécialisés.

Les tribus les moins complexes s'unissent sous forme de *Triades*. Cela signifie simplement que les trois clans exogames ne peuvent prendre pour épouses que des femmes issues d'un de leurs clans. Les trois clans sont donc liés de façon peu ordinaire et fort étroite par des attachements familiaux. Il s'agit d'une configuration ancienne et qui ne résiste généralement pas aux pressions sociales. Bien que taxée aujourd'hui d'archaïsme, la triade apparaît parfois au sein d'une tribu de plus grande taille.

Justice

Dans un clan, une justice régulière est rendue pour ses seuls membres. Il arrive que les clans se heurtent et préfèrent rechercher la justice d'Orlanth plutôt que de se battre. La tribu fournit une assise sur laquelle les clans peuvent se reposer pour obtenir justice tout en maintenant la paix. Si les deux clans appartiennent à une même tribu, le conseil rend son verdict. Si un seul des deux clans appartient à la tribu, le conseil tribal négocie avec le conseil tribal du clan adverse.

Défense Réciproque

Il est souvent plus facile de réaliser à plusieurs ce qu'un clan unique parvient à faire. Le monde violent des terres tribales orlanthi fait qu'il est souhaitable d'organiser une défense réciproque entre les clans qui partagent une zone géographique.

Mariage

Les clans étant exogames, les épouses doivent provenir d'ailleurs. Les négociations et les bénédictions touchant aux épouses, ainsi que le transfert des dots sont contrôlés par les officiels tribaux. En cas de gros problème dans un divorce, les officiels tribaux doivent faire tout leur possible pour éviter le combat.

Tous les clans possèdent une liste de clans interdits, avec lesquels le mariage ou les rapports sexuels sont prohibés afin d'éviter des cas d'inceste inconsidérés. La plupart des clans ont également une seconde liste de mariages défendus qui trouve son explication dans des querelles anciennes ou tout autre événement historique.

Nombre d'entre eux disposent d'une liste de clans avec lesquels les mariages sont possibles, qu'elle reste vague (tous les clans animaux) ou spécifique

(noms des clans). Ils ont presque tous un assortiment de clans traditionnel, avec lesquels ils entretiennent des liens étroits. Certains n'établissent aucune ligne directrice concrète, hormis les interdits habituels et l'accord du clan tout entier.

Commerce

C'est au conseil que revient le privilège de traiter avec les étrangers, et plus particulièrement avec les marchands en provenance de l'extérieur des terres tribales. Le conseil offre sa protection à ses invités en échange de certains droits commerciaux, comme par exemple la possibilité de choisir les marchandises en premier.

Cultes Spécialisés

Nous savons que nos déités gloranthiennes reflètent leurs adorateurs : lorsque le nombre de sacrifices perpétrés dans un endroit particulier augmente, la présence et la puissance du dieu augmentent en proportion sur les lieux. Si seuls quelques rares adeptes entrent en contact, des assemblées de taille vraiment conséquente entraînent des événements grandioses.

Tout le monde juge la taille d'une assemblée en fonction de celle de son clan.

Cherchant à obtenir les effets les plus fructueux, les clans consacrent généralement leurs pratiques magiques aux tâches quotidiennes inhérentes à la survie. C'est pourquoi leurs godi se dédient principalement à des dieux relevant des devoirs journaliers : Orlanth et Ernalda, ainsi que leur maisonnée.

Certaines déités du panthéon d'Orlanth sont certes importantes, mais pas suffisamment pour justifier d'un culte au sein d'un clan. Par exemple, une guérisseuse de Chalana Arroy représente un énorme avantage, car elle peut guérir les blessures et les maladies, faire repousser les parties du corps, et parfois même ramener les morts à la vie. Mais pour être sûre de récupérer sa magie en contactant sa déité lors des rites périodiques, elle doit disposer d'un nombre de participants égal à la formule "7x7x2". Sinon, elle n'est pas garantie de jouir de sa magie la plus puissante, celle-là même qui la place au-dessus des autres godi. Elle doit donc essayer de se rendre aux grandes assemblées de son culte chaque fois que la possibilité s'en présente.

Les tribus procurent des structures permettant aux initiés de nombreux clans de se réunir et de combiner leurs efforts. Ainsi les déités mineures du panthéon reçoivent leur quota d'adorateurs. Cependant, un rassemblement tribal attire une population plus dense aux réunions.

Les lieux saints voués aux déités particulières sont souvent associés à un clan spécifique, soit parce que les ancêtres de ce dernier sont à l'origine de l'association, soit parce qu'il se compose des protecteurs d'un lieu consacré à la déité. Les jours saints, les initiés des différents clans d'une tribu s'assemblent en ce lieu afin d'attiser la présence de la déité, mais souvent le clan n'est que le dépositaire d'un quelconque avantage. Par exemple, il paraît que les trois clans de Portail Runique savent approcher les chevaux depuis que leurs ancêtres descendent de Hyalor Dresseur de Chevaux.

Parmi ces déités spécialisées, voici les plus fréquentes : Issaries, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Eurmäl, Urox, Odayla, Yinkin, Humakt et Elmal.

LE ROI TRIBAL

Le roi tribal personnifie les épreuves d'Orlanth. Sa vie devrait toujours tendre à imiter le grand dieu Orlanth et à le transposer des cimes éthérées du mythe à la vie quotidienne du fermier et de sa femme. Le roi incarne présence et puissance, et le pouvoir que les clans lui confèrent peut servir à de grands desseins.

D'après les "Propos d'Andrin", un roi tribal doit remplir certaines exigences :

"Il doit avoir été initié aux secrets d'Orlanth et à ceux d'une autre déité. Il doit remporter l'Épreuve du Couronnement."

L'"épreuve du couronnement" consiste à reproduire "La Façon Dont Orlanth Devint Roi". Les attentes des membres de la tribu varient en fonction de la teneur de l'époque. En temps de paix, il suffit de mettre en scène un combat symbolique opposant le candidat au représentant local d'Elmal. En temps de guerre, les rois ambitieux ont pour habitude de lancer un raid sur un ennemi et de laisser les résultats de l'opération décider du sort de leur règne.

Une fois, cette épreuve fut utilisée de façon agressive. Chez les Colymar, le postulant se nommait Leika Baliste, elle déploya de grands efforts en une époque désespérée. Elle entreprit un voyage à l'ancienne afin de détruire le chaos dans son propre repaire. Elle parvint à investir l'épreuve d'un poète fou d'une façon poignante, si bien que son peuple heureux la nomma Reine sans qu'aucune préparation préliminaire se soit légalement produite et en dépit des autres candidats.

Devoirs

"Le roi doit protéger les faibles. Il doit appliquer la loi et les armes afin de dispenser la justice. Il doit nommer un conseil tribal. Il doit rassembler son peuple pour affronter l'ennemi et partager le fruit du pillage entre les clans. Il doit avoir recours à un maître forgeron et à un maître brasseur."

- LES PROPOS D'ANDRIN

Privilèges

"Un Roi peut s'arrêter dans la maisonnée de tous ses sujets et y séjourner l'espace d'un jour de Nourriture. Lui et sa maisonnée sont toujours les bienvenus dans la demeure de ses nobles ou de ses prêtres. Il est l'invité du conseil de ses clans."

- LES PROPOS D'ANDRIN

268

269

LE CONSEIL TRIBAL

En général, le conseil tribal se compose de treize personnes. Comme pour la plupart des usages orlanthi, des variantes s'appliquent fréquemment, quoiqu'elles restent d'ordre mineur.

Voici les Treize Dignitaires :

- 1. Orlanth, le Chef et
- 2-5. les parents d'Orlanth suivants : Humakt, Urox, les Frères Tempêtes (aventurier, maître de la foudre, éclair, neige, voleur)
- 6-9. ses 4 thanes : Issaries, Lhankor Mhy, Chalana Arroy, Elmal,
- 10. Eernalda, sa compagne et
- 11 et 12. les deux parents de cette dernière : Asrélia, Voria et
- 13. Eurmali, le Bouffon

Ce procédé fait étalage du (funeste) chiffre treize en incluant l'image du Bouffon de façon consciente. L'intégration de cette prêtrise peu fiable se produit strictement au niveau cérémoniel, comme l'indique les mauvais traitements régulièrement infligés aux bouffons lors des hautes assemblées du conseil.

Nul n'aime ni ne se fie aux Bouffons. Ceux-ci se font souvent lyncher, en partie parce que nul n'a foi en eux, et en partie parce que les idiots meurtriers, habituellement réprimés par la loi, ne voient aucun arrêt les empêcher d'assassiner les Bouffons. C'est pourquoi les Bouffons vivent principalement en marge des lois et peuvent faire tout ce qu'ils veulent. Cependant, ils ne sont nullement protégés par la loi, si bien que la majorité des tribus lynche toute personne convaincue d'être un bouffon.

Nous rendons grâce à Orlanth de l'existence du serment de loyauté. Si un Bouffon jure obéissance totale à un initié d'Orlanth, ce dernier doit protéger l'Eurmali contre tout tort indu. Ainsi certains Orlanthi parviennent à dompter les bouffons de sorte que ces derniers puissent prendre part aux rituels sacrés.

L'Esprit Tribal

Toutes les tribus bénéficient d'une entité spirituelle protectrice. Il s'agit d'une entité collective ou d'un esprit de groupe issu de la catégorie des *wyter*. Un wyter tribal est comparable à un esprit de clan ancestral. Il figure littéralement *un esprit de corps*. Comme pour toutes les entités spirituelles, la santé, la splendeur et la puissance de l'esprit tribal varient en fonction du nombre de gens qui lui sont dévoués.

Il existe une sorte d'entité similaire dans la Quête des Porteurs de Lumière, et qui porte le nom de Ginna Jar. Ce nom s'avère d'origine inconnu et complètement intraduisible, mais semble correspondre au Wyter des Porteurs de Lumières.

Le Choix des Membres du Comité Directeur Tribal

Les Membres du Comité Directeur Tribal sont choisis par le conseil des chefs de clan. D'ordinaire, le Roi présente ses candidats et les chefs donnent leur accord pour certains d'eux. Ensuite, c'est au tour des chefs de proposer leurs aspirants, et le choix final est effectué. Une tribu ne figure pas un corps suffisamment important pour que des surprises surviennent au niveau de ces choix.

LA JUSTICE

La justice orlanthi s'appuie sur une tradition orale fort ancienne. Les lois les plus importantes sont attribuées à Orlanth (qui établit l'état actuel de l'univers), à Héort (qui établit l'état actuel de la culture) et à Sartar (qui établit le royaume local). Lhankor Mhy, sous sa forme tribale (Le Compagnon Orateur Légal d'Orlanth), incarne le souvenir de toutes ces lois et d'autres informations verbales.

Les conflits à régler sont portés devant un tribunal.

LA PROCEDURE LEGALE

L'action en justice est le fait du *plaignant*. Comme tout le monde, il a motif à se plaindre. Mais contrairement aux autres, il décide d'en faire une affaire de justice.

Le plaignant va trouver le juré local, lequel est souvent un de ses parents vivant sur le site. Pour des raisons pratiques, le juré connaît généralement bien les lois et traditions de son peuple. Lhankor Mhy est le saint patron de ce type de savoir. Les communautés de taille plus conséquente comme les villes disposent de plusieurs jurés, et les cités en ont davantage encore. Cette fonction n'est aucunement officielle : nul n'est nommé à ce poste. Cependant, elle se montre fort importante. Si tous les membres honorables d'une tribu peuvent devenir juré, c'est habituellement la personne la plus responsable, la plus intelligente ou la plus sage qui se voit sélectionnée.

Le fait d'être débouté par un juré respecté constitue une sérieuse rebuffade. Les plaignants devraient alors se retirer et s'estimer heureux de ne pas s'être ridiculisés. Evidemment, il est toujours possible de forcer la main des jurés, de les tromper ou les duper, ou encore de forcer leur décision par le biais de subtilités. Mais cela ne se produit que fort rarement et donne naissance aux sagas.

Au début d'une affaire, le juré prête un serment dont le contenu précis varie entre les différents clans, tribus et régions. Quoi qu'il en soit, ce serment énonce toujours l'honneur du juré et son engagement à faire respecter la Justice. Ensuite, ce dernier demande à Orlanth, Lhankor Mhy et/ou Sartar de le guider. Il s'agit du Serment Légal.

Puis il prononce un jugement qui reflète son opinion quant à la plainte examinée, opinion basée sur les informations dont il dispose. Les conséquences de ce jugement dépendent de l'intérêt exprimé par le destinataire du verdict, lequel porte le nom de *défendeur*. La plupart du temps, la décision du juré est acceptée s'il provient des environs (surtout s'il vit dans le même village, car tout le monde y est soumis aux mêmes lois). Si l'affaire dépasse le cadre de la sphère d'influence du juré, il convient d'engager des procédures supplémentaires pour régler le conflit.

Si le défendeur se trouve en dehors de la juridiction du juré et que le plaignant maintient sa plainte, l'affaire passe au Tribunal. Le juré et le plaignant doivent trouver un juré qui dispose d'autorité sur le défendeur. Le juré prête alors le Serment Légal pour la seconde fois, puis déclame le contenu de la plainte. Le nou-

veau juré doit prononcer sa propre version du serment, exposer à nouveau le motif de la plainte et demander au plaignant si les termes en sont exacts. Lorsqu'il lui a été répondu par l'affirmative, le juré et le plaignant choisissent deux jurés de plus chacun. Ceux-ci peuvent venir des environs, ou avoir accompagné le plaignant.

Les six jurés, le plaignant et le défendeur doivent alors assister à la prochaine réunion du tribunal qui possède juridiction sur les deux parties. Dans le cas typique de deux clans en proie à une querelle, le tribunal consiste généralement en l'assemblée trimestrielle du concile tribal s'ils appartiennent à la même tribu. Il s'agit de la cour royale annuelle ou itinérante s'ils proviennent de tribus différentes. Quoi qu'il en soit, la règle veut que toute personne honorable et jouissant d'une certaine expérience en matière de lois, de traditions culturelles et des dieux locaux pertinents puisse superviser le tribunal si elle obtient l'accord du plaignant et du défendeur.

Le tribunal est présidé par un juge, dont le verdict sera irrévocable. Sa tâche consiste à trouver un moyen de rendre justice à toutes les parties concernées. Si sa décision n'est pas respectée, le juge se voit contraint de sommer tous les jurés, leurs parents et les siens propres de veiller à ce qu'elle soit appliquée.

Au tribunal sélectionné, le second juré explique le dossier. Le plaignant raconte alors son histoire. Puis c'est au tour du défendeur. Le juge demande conseil, le plus souvent auprès d'un ou plusieurs sages de Lhankor Mhy. Leur tâche consiste à énumérer les précédents, à raconter l'histoire qui vit la création de la loi et quelque autre fait dont ils puissent avoir connaissance et qui ait un rapport avec l'affaire en cours.

Les adorateurs de Lhankor Mhy disposent d'une magie qui leur permet de savoir la vérité et la décision d'y avoir recours lors d'une affaire leur appartient. De même le plaignant et le défendeur peuvent demander à ce qu'elle soit employée, mais ils doivent alors s'acquitter d'un prix fort élevé en bétail ou en métal commercial. Le juge peut également donner l'ordre aux sages d'utiliser leur magie, le prix qu'il paie s'avère alors moindre.

Le verdict peut comprendre des amendes et des peines, parmi lesquelles la mise hors-la-loi reste possible. La loi orlanthi demande rarement l'application de la peine de mort.

Par la suite, les jurés ont la responsabilité de faire connaître le jugement rendu et de s'en souvenir.

Les jurés ont également la responsabilité d'assister à l'échange de têtes de bétail et, d'une façon plus générale, aux transactions commerciales importantes. Lorsqu'une personne amène du bétail en ville ou dans la communauté, elle le conduit aux pâturages communs et va trouver le juré. Celui-ci témoigne de l'appartenance des bêtes et concoure à la faire savoir. Si nul ne réclame le troupeau dans les sept jours, le nouveau propriétaire peut les amener chez lui. Si une autre personne en réclame l'usufruit, la procédure légale est entamée.

LA SOLUTION GUERRIERE

"La violence est toujours une possibilité."

- PROVERBE D'ORLANTH

Les Orlanthi se reconnaissent toujours le droit de se battre pour obtenir ce qu'ils veulent. Cependant, ils jugent tout accès de violence irréfléchi comme inacceptable. Orlanth a édicté quelques lois concernant le bon emploi de la violence.

La nature clanique de la société permet au champion du clan d'effectuer tous les combats pour le compte des autres membres. Celui-ci n'est pas forcément le même à chaque fois (le candidat le plus à même de disputer un combat à mort ne sera pas nécessairement le meilleur lors d'une épreuve de lutte à mains nues).

Si un plaignant ou un défendeur le souhaite, il peut aller trouver son champion quand bon lui semble et le prier d'appuyer ses revendications.

Le champion se rend alors chez le juré et lui demande son avis sur l'affaire en cours. D'autres personnes (le clan) sont également consultées. Si tous tombent d'accord, le champion assiste aux procédures.

Il s'agit là d'une escalade des enjeux significative. Elle provoque automatiquement l'augmentation de tous les frais de justice pour la partie qui s'est enquis d'un champion.

L'autre partie a le choix entre abandonner ou rechercher un champion pour assurer sa défense. C'est à cette dernière solution que tous s'attendent. Ensuite, les procédures légales reprennent leur cours.

Si, à un moment ou à un autre, le plaignant, le défendeur ou le champion ont l'impression qu'un témoignage est entaché de mensonge ou de déshonneur, ou encore si l'une des personnes concernées entreprend une action peu honorable, le champion de la partie offensée peut déclarer qu'une insulte a été proférée, en expliquer les raisons et revendiquer le droit de se battre.

A ce moment, l'officiel qui préside aux débats, qu'il soit juge ou juré, est censé donner son avis et juger si le défi du champion est justifié. Dans la chaleur de l'instant, cette formalité est bien souvent négligée.

Cette déclaration est supposée représenter le tout dernier avertissement car, en fait, celui qui provoque un combat indu se voit sévèrement affligé par Orlanth au cours de la mêlée qui s'ensuit. Bien évidemment, les défendeurs iniques souffrent également, mais pas aussi sévèrement car ils ne sont pas responsables du combat judiciaire. Dans le cas où les deux parties se trouvent dans leur bon droit, aucune interférence divine ne se produit.

LA MANIERE PACIFIQUE

"Il existe toujours une solution différente."

- PROVERBE D'ERNALDA

Les solutions qui permettent d'éviter que les champions s'entre-tuent sont fortement encouragées. Les plaideurs, les jurés et les champions sont tous censés demander conseil auprès des membres les mieux informés de la communauté.

LE ROI DE SARTAR

Dans le cas contraire, cette dernière a parfois la possibilité de désavouer la conduite insensée de ses membres (ce qui est toujours accompagné d'une forte amende).

Il est fréquent de recourir à des influences extérieures pour régler les disputes. Les Princes de Sartar sont devenus populaires pour avoir toujours proposé de s'adresser à des personnes pourvues d'un point de vue externe et d'un soupçon de générosité afin de trancher lors d'affaires sans issue.

LES DELITS

Lignées

Les délits ne peuvent jamais concerner un membre de la lignée de l'agresseur. Il appartient aux lignées de veiller au respect de modèles comportementaux intrinsèques et d'observer une obéissance au bien-être de la famille. Les individus qui ne sont pas déclarés hors-la-loi se voient irrémédiablement liés à leurs parents. Le bon sens et la bonne volonté permettent à la bienveillance familiale de transcender les conflits, mais ce comportement n'est jamais suscité par la loi.

Les lignées sont responsables de chacun de leurs membres. Le groupe partage les châtiments provoqués par les actions d'un des leurs. Le groupe partage également les récompenses, comme par exemple les décisions prises en sa faveur.

Crimes Capitaux

Voici une liste des forfaits qui peuvent entraîner la condamnation à mort du criminel : meurtre dissimulé, viol, régicide, trahison des secrets du culte, fréquentation du chaos, profanation de lieux saints orlanthi et culture délibérée de la maladie.