

Prières et rites du clan Griffon

Conventions et lois : Us et Coutumes	1
Predis : Formule de Présentation des membres	1
Daris : Duel entre deux membres du clan	1
Jaris : Jugement d'un membre	3
Les prières et rites sacrés du Clan Griffon	5
Hommage à Griffon : la base des rites et prières	5
Marédras : Rite mortuaire	6
Unidias : Rite d'Union (mariage)	7
Initas : Rite d'initiation d'un membre du clan Griffon	7
Exclusia : Rite d'exclusion d'un membre du clan	9
Animas : Rite de changement de totem animal	9
Le chant des éléments	11

Conventions et lois : Us et Coutumes

Predis : Formule de Présentation des membres

Lorsqu'un membre demande le Predis d'un autre, celui-ci à l'obligation de le faire en bonne et dûte forme. Il doit citer, dans l'ordre :

- Son nom et nom de famille s'il en a un
- Sa position face au clan : allié, membre, respecté, membre du conseil...
- Sa caste
- La maison de son esprit totem

Citons un exemple : Belliqua, respectée du clan, caste des messagers de Gaël, maison de l'Ours.

Il est certain qu'il arrive qu'un membre se fourvoie ou ne connaisse pas la formule de Predis. Dans ce cas, le membre le lui ayant demandé à droit à une faveur de sa part avant de le reprendre ou de lui expliquer... pas trop extrême bien sûr! Cela peut aller du prêt d'un objet à un repas ou encore à un verre lors d'une fête! Certains membres ont fort plaisir d'ailleurs à chercher les opportunités : gare à ceux qui ne connaissent pas les traditions!

Daris : Duel entre deux membres du clan

Généralement, le Daris sert à régler un conflit interne entre deux membres ou deux groupes au sein du clan Griffon. Lorsque les plus hauts dirigeants ne voient pas l'utilité ou la pertinence de réaliser un Jaris, ils président un Daris dans lequel s'interposera les membres en conflit.

Il peut arriver aussi qu'un Daris soit directement demandé d'un membre à un autre. Il est très rare que l'autre refuse un Daris : question de principe et d'honneur, mais il en a le droit. En revanche, cela donnera raison à son interposant!

Qui peut présider un Daris?

Le juge d'un Daris a comme responsabilité de veiller au bon déroulement du défi, à ce qu'il n'y ait aucune tricherie ou aide extérieur.

Dans le cas de conflit impliquant deux groupes, il peut demander à chacun des groupes de se désigner un champion ou alors, il doit s'assurer que les deux parties sont égales en nombre et/ou en force. Dans le cas d'un conflit entre deux membres, il peut aussi déclarer que les forces des deux opposants sont trop inégales pour que le Daris soit juste : il s'assurera donc que les deux opposants désirent maintenir le Daris tout de même.

Le juge d'un Daris doit aussi aider les opposants à se fixer un défi et s'assurera que ce défi est juste selon ses connaissances sur les deux individus. Pour finir, il devra s'assurer que, selon le conflit, la demande du vainqueur au vaincu est juste et réalisable.

Peut le présider :

- Le ou les membres du conseil du village où habitent les membres en conflit.
- Le Père ou la Mère du clan
- Le chef du village en cas d'absence de conseil en temps de paix
- Le représentant de la caste d'un des membres en conflit
- Dans l'impossibilité d'accès à une de ces personnes, un membre de la caste Dirigeant ou Chaman peut présider le Daris, mais celui-ci devra en faire rapport à de plus hauts placés ensuite : ce droit peut lui être retiré pour l'avenir s'il n'a pas été bon juge.
- Pour certaines situations particulières, un tenancier d'auberge peut présider les Daris lancés dans son établissement! En effet, c'est un lieu où il est fréquent d'en voir. Cependant, ceux-ci ne doivent pas être de trop grande ampleur et doivent aussi être rapportés plus tard à un plus haut placé.

Les termes et le déroulement d'un Daris

Le type de duel ou de défi est fixé en fonction des capacités des deux personnes : elles doivent être d'accord sur la nature de ce défi. Il peut être un combat singulier, à mort ou au premier sang, une chasse, une course, un duel de rimes, une quête (aller quérir un objet, combattre une créature, etc) ou autre.

Si les deux membres ne peuvent se mettre d'accord, celui qui préside le Daris doit trancher ou décider du défi pour eux.

Enfin, lorsque le tout sera fixé, le juge marquera le début du Daris demandant de Prédire des deux membres, puis en citant quelque chose comme : «Que Griffon appuie celui qu'il croit avoir raison dans ce conflit.»

Le vainqueur prouvera que Griffon a appuyé ses dires ou ses actes ayant mené au Daris et le vaincu devra exécuter une marque de respect, faire une offrande ou présenter publiquement ses excuses au Vainqueur, au choix de celui-ci.

Jamais l'issue d'un Daris n'est contestée : les vaincus respectent leur vainqueurs et ne remettent pas en doute leur raison. Il faut dire que le Daris est un rite religieux de grande importance pour les membres du clan, même s'il est parfois lancé à la légère dans les tavernes.

Une histoire raconte que par le passé, un homme aurait refusé obstinément de faire l'offrande demandé par son vainqueur Il aurait donc subit un Jaris qui l'aurait conduit à l'Exclusia! Cela démontre que l'issue des Daris est prise très au sérieux.

Jaris : Jugement d'un membre

Ce rite s'effectue lorsqu'un membre a posé un acte qui pourrait compromettre sa place au sein du clan, son rang ou même sa vie. Les Jaris ne sont pas demandés à la légère et il est excessivement rare d'en voir. Ce rite a le pouvoir de destituer un membre de son rang : même le Père (s'il devait être autre que Bjorn, lequel personne n'oserait demander le Jaris) ou les membres d'un Conseil pouvant le subir... Bien sûr, nul n'oserait demander le Jaris de la Mère, mais il n'y a pas de raison que cela arrive de toute façon.

Les raisons pouvant mener à un Jaris

- Le meurtre gratuit et/ou injustifié de tout allié, ou membre (quelque soit son rang) du clan Griffon.
- Un manque flagrant de respect déplacé (selon les autres membres du clan ayant été témoins) envers la Mère, le Père, les esprits et leur représentations ou Griffon lui-même.
- Vol de tout allié, ou membre (quelque soit son rang) du clan Griffon. Dans le besoin, une aide communautaire peut toujours être demandée à ses frères et sœurs, l'acte de vol est donc toujours injustifiable.
- Viol de tout allié, ou membre (quelque soit son rang) du clan Griffon et même des ennemis du clan dans la plupart des cas.
- Profanation d'un mort, incluant ici les ennemis du clan. Par exemple : démembrement volontaire injustifié, acte démontrant le manque de respect envers son ennemi (cracher, uriner ou déféquer sur le corps, placer celui-ci dans une posture désobligeante, séparer les parties de son être lors de la disposition du corps, à moins de raison spéciale)
- Tout acte posé volontairement dans le but de nuire, de près ou de loin, au bien être de la Vallée et de ses occupants ainsi que de Griffon et du monde d'Éternya en son entier
- Tout autre acte pouvant être considéré comme malsain, déshonorable ou vicieux.

Les punitions courantes

Bien sûr, la punition est très souvent jugée selon les actes de la personne jugée. Voici en revanche une légère liste des plus communes (dans la mesure où l'exclusion n'est pas commune bien sûr) :

- Excuses publiques
- Remboursement ou remplacement des bris causés par le délit
- Obligation à réparer les conséquences qu'ont amenées ses actes
- Perte de son rang au sein du clan
- Exclusion du clan et/ou de la vallée
- Proclamation que le membre, une fois exclu, sera un ennemi du clan
- Mise à mort

On raconte que la punition ultime n'aurait été utilisée qu'une seule fois dans toute l'histoire du clan. Elle consisterait à faire l'Exclusia d'un membre avant de le mettre à mort : cela empêchant de faire le rite de Marédras sur le défunt : son âme sera donc laissée au hasard. L'histoire raconte en revanche que le rite de Marédras lui aurait été secrètement accordé par quelques membres cachés, mais peu croient que Griffon a réellement pardonné cet être et lui a accordé la paix.

Qui peut être membre du jury d'un Jaris

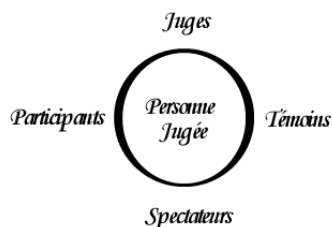
Les juges doivent toujours être au nombre de trois et doivent être impartiaux. Ils seront votés par les gens désirant être présents lors du Jaris et doivent tous être d'accord, autant les uns envers les autres qu'envers eux-mêmes, de leur place en tant que juge.

Peut faire partie du jury :

- Des membres du conseil du village où habitent le/les jugés
- Le Père ou la Mère du clan
- Le chef du village en cas d'absence de conseil en temps de paix
- Le représentant de la caste du/des jugés

Déroulement du Jaris

1. Pour commencer, on tracera un cercle au sol dans lequel se tiendra la/les personnes jugées. Les juges se tiendront devant lui et derrière le jugé se tiendront toutes les personnes qui voudront être présentes lors du déroulement du Jaris.



2. Le Jaris débutera lorsqu'un des juges prononcera ces mots (ou quelque chose de semblable) : «Que Griffon soit témoin de ton jugement et si nous ne te jugeons pas convenablement, qu'il rectifie nos erreurs, que ce pour ton mal ou ton bien.»
3. C'est donc le jugé qui commencera par exécuter son Predis, puis il expliquera sa version des faits. Le jugé à toujours droit à la parole avant les témoins et participants et à toujours droit au dernier mot lorsque les juges demandent de clore le point. Il peut donc toujours répondre aux questions, rectifier, justifier ou expliquer : même si cela ne va peut être que l'amener à sa perte!
4. À la demande des jury, les témoins viendront tour à tour à la droite du jugé afin de répondre aux questions ou de rapporter les faits : leur avis ne doit pas entraver leurs souvenirs. Toujours à la demande du jury, les gens voulant amener leur avis, une idée ou même une opposition, viendront tour à tour à la gauche du jugé. Il peut arriver que plusieurs personnes soient demandées en même temps ou qu'il y ait à la fois un témoin et un participant aux côtés du jugé. Bien sûr, quelqu'un qui a été témoin peut, plus tard, aller donner son avis.
5. La séance sera levée lorsque les juges croiront que tout à été dit. Ils délibéreront aussi longtemps qu'il le faudra avant d'annoncer la sentence du jugé.

Les prières et rites sacrés du Clan Griffon

Les rites et prières sont nombreux, ne sont donnés ici que les plus importants : ceux qui ont une formule préétablie, même si cette formule varie légèrement d'un endroit à l'autre ou même, d'un maître de rituel à l'autre.

Personnes pouvant être maître d'un rite sacré :

- Un membre du clan (ou plus haut gradé) de la caste des chamans
- Le Père ou la Mère du clan
- La représentation d'un esprit totem

À cela, il n'y a comme exception que l'hommage à Griffon bien sûr!

Hommage à Griffon : la base des rites et prières

Bien sûr, chacun est libre de prier à sa manière : les hommages à Griffon pouvant prendre plusieurs formes. La formule citée ici est vague et peut être adaptée au besoin, elle sert de guide ou de base pour l'ouverture de différents rites religieux ou alors, elle sert simplement de prière, réalisée individuellement ou en groupe.

Il est de coutume pour les membres du clan Griffon de faire une prière ou un hommage à leur Dieu avant de réaliser un quelconque rite : cela afin d'attirer l'œil du Griffon sur ses suivants afin qu'il soit témoin de leurs actes.

Il va de soit que la plupart des rites sont généralement menés par un chaman, bien que cela ne soit pas une loi immuable.

Première étape : les quatre éléments

Les membres du clan ont comme coutume de regrouper les quatre éléments lors de leurs prières : cela en souvenir de l'ancienne vocation du clan et du Dieu Griffon ainsi que par respect envers le monde d'Éternya lui-même : monde protégé par eux-mêmes après-tout.

Les quatre éléments sont donc :

- l'Air (souvent représenté par de l'encens, de la fumée, une danse aux mouvements amples et chaotiques ou de la poudre soufflée dans les airs. Le mouvement le présentant consiste à passer sa main, sans toucher le corps, de la tête à ses jambes pour désigner l'âme du priant)
- La Terre (plus souvent une pierre ou un bol de terre ou en prenant la position couchée afin de toucher le sol de tout son corps. Le mouvement le présentant consiste à baisser ses bras vers le sol, relevant les mains afin qu'elles soient parallèles à celui-ci.)
- L'Eau (un bol d'eau, de la neige ou de la glace, prier près d'un lac ou d'une rivière, une danse miroitant de grandes ondulations ou des vagues ou même, l'action de cracher ou de se blesser pour saigner : présentant le flot de la vie. Le mouvement le présentant consiste à ouvrir la main sur son visage pour désigner les émotions qui se rattachent à l'eau.)
- Le Feu (une chandelle, un brasier, un simple tison ou des braises, une danse vive et mouvementée ou simplement, le fait de faire sa prière sous le soleil. Le mouvement le présentant consiste à toucher son cœur de ses deux mains : désignant ainsi la vie à proprement dit.)

Deuxième étape : le symbole de vie

Le ritualiste ou le priant doit regrouper ou invoquer les quatre éléments autour de lui ou des membres participants s'il s'agit d'une prière ou d'un rite exécuté en groupe. Il se positionnera toujours au centre des éléments afin de démontrer que son corps et sa vie sont issus de leur union. Il arrive aussi que certains placent un symbole de vie au centre des quatre éléments sans y placer un quelconque individu : une plante, un animal qu'on sacrifiera plus tard, une offrande issue d'une vie tel que de la nourriture puisque celle-ci est essentielle à la vie et est issue aussi des quatre éléments.

Troisième étape : La prière et/ou le Chant des Éléments

C'est en présence des quatre éléments (ou suite à leur invocation) que le ritualiste ou le priant énonce ensuite une prière. Très souvent, c'est le Chant des Éléments qui est utilisé, soit chanté ou simplement prononcé en paroles formelle, à haute ou à basse voix.

Le chant des éléments est néanmoins enseigné à tout membre du clan dès son plus jeune âge. Il est certain que chacun ne le retient pas nécessairement par cœur, mais plusieurs s'efforcent tout au moins à en avoir une copie afin de le réciter avec le reste du groupe lors de prières communautaires. Il est donc une sorte de prière commune, mais bien sûr, chacun peut aussi prier à sa manière.

Marédras : Rite mortuaire

Les bases du Marédras

Le Marédras est un rite mortuaire réservé exclusivement aux membres du clan ainsi qu'à tous les plus hauts placés au sein de celui-ci : rares ont été les alliés qui l'ont reçu. La tradition n'exige pas de façon de disposer du corps du défunt : celui-ci peut être brûlé, enterré, jeté à la mer et cela où il le veut bien : certains villages n'ayant même pas de cimetière!

Comme pour tous les autres rituel, il est de coutume de débiter le Marédras par un hommage à Griffon. Il est fréquent que le corps du défunt soit placé au centre des représentations des quatre éléments, ceci exprimant tout le contraire de l'habitude : à notre mort, nos corps retournent à la nature et donc, se fondent aux éléments d'où ils sont nés.

La première étape : Le souvenir

C'est le plus proche parent ou ami qui emboîtera le pas sous l'œil attentif du chaman présidant le Marédras. Chaque personne présente pourra, s'il le désire, exprimer pourquoi le défunt lui était cher, les exploits qu'il a réalisés et/ou rappeler un souvenir impliquant ou évoquant le défunt : les rires autant que les larmes étant permis.

Les gens présents se passeront un bâton de la parole de main en main pour s'exprimer dans l'ordre et éviter le chaos.

La seconde étape : La libération

Le chaman demandera à l'âme du défunt de se libérer de son enveloppe physique. Il passe alors une lame au-dessus du défunt afin de briser le lien entre l'âme et le corps de celui-ci, permettant à son âme de rejoindre les Cieux.

Se faisant, le chaman demande à Griffon d'accueillir le défunt en son royaume, puis on dispose du corps de la façon dont le défunt l'a demandé avant sa mort, sinon, de la façon que les proches croient le plus approprié.

On raconte que certains parmi les plus prestigieux membres du clan se sont manifestés sous une forme spectrale pour faire leurs adieux à leurs proches à la fin du marédras. Chacun croyant à cette légende accorde sans hésiter ce miracle par la présence de Griffon et/ou la preuve de son respect envers le défunt.

Unidias : Rite d'Union (mariage)

L'Unidias peut être exécuté pour des alliés comme des membres du clan, en autant que les futurs époux trouvent un chaman voulant bien les unir. Dans l'hommage à Griffon, les deux amoureux seront souvent au centre des éléments afin que ceux-ci les reconnaissent comme une seule et même personne à partir de maintenant, mais à la fois pour présenter que l'union de deux être est la base de la création de la vie.

- Pour commencer, les futurs époux doivent s'asseoir sur le sol, en hommage à la terre, l'un face à l'autre tout en étant devant le chaman et en laissant un espace entre eux. Les témoins de chacun des deux époux peuvent prendre place à côté d'eux.
- Les invités ainsi que tous les gens rassemblés pour l'évènement s'assoient à leur tour s'ils approuvent l'union des deux êtres. Si une ou plusieurs personnes restent debout, elles seront invitées à s'exprimer, mais le rite pourra continuer si tel est la volonté des amoureux.
- Le chaman déposera une flamme devant lui et donc, entre les deux futurs époux pour représenter leur passion et leur amour.
- La femme est invitée à exprimer pourquoi elle désire unir sa vie, sa famille, son sang, sa chair et son âme à l'autre, puis viendra le tour de l'homme.
- Tous les deux sont invités à prendre la main gauche de l'autre, paume vers le haut, puis, seront invités à souffler dans celle-ci, unifiant ainsi leurs âmes.
- Le chaman versera ensuite quelques gouttes d'eau dans leurs mains pour sceller leur union.
- Avant que les mariés ne se lèvent, le chaman prendra une lame qu'il passera délicatement dans le dos des deux jeunes époux afin de couper avec leur vie passée et leur permettre de s'adonner à leur nouvelle.
- Les époux se lèvent et le chaman leur offre un foulard arborant le symbole de Griffon dans lequel ils placeront leurs gages et se les échangeront. Ils devront porter le foulard tout au long des festivités afin d'être reconnus de tous.
- Chaque invité approuvant et voulant célébrer leur amour est invité à applaudir alors que les époux sont invités à s'embrasser ou démontrer leur amour de la façon qui leur convient.
- Les festivités, banquet et danses peuvent commencer! Tout au long de celles-ci, les invités peuvent à tout moment applaudir des mains pour demander aux jeunes époux de démontrer leur amour : ceux-ci peuvent changer de façon d'une fois à l'autre (enlacement, embrassade, baise main et révérence...)

Initas : Rite d'initiation d'un membre du clan Griffon

L'Initas peut à la fois être réalisé pour initier un allié et l'élever au rang de membre du clan, comme il est pratiqué afin d'élever le rang d'un membre à celui de respecté, de conseiller ou autre si de plus hauts postes venaient à être vacants. La formule en est la même dans son ensemble.

Les conditions pour devenir membre

L'Initas est exécuté sur les enfants du clan à la puberté. Avant cela, ceux-ci n'ont pas droit de vote, ne peuvent recevoir l'Unidias mais peuvent recevoir le Marédras en cas de mort.

Les gens venus de l'extérieur de la Vallée peuvent recevoir le titre d'Allié assez aisément en méritant le respect d'au moins trois membres du clan. Il n'y a pas de rite pour devenir Allié, c'est un titre qui se donne et qui se retire.

Les voyageurs doivent néanmoins avoir fait quelque chose de plus remarquable pour devenir membre du clan. Ils doivent d'abord être jugé digne par un membre élevé au rang de respecté ou plus, doivent être digne, fiable, honorable, honnêtes et respectables.

Il doit avoir mêlé son sang avec celui d'un membre en combattant à son côté et en s'étant montré efficace au combat, 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.

Le déroulement d'un Initas

1. Pour commencer, la personne qui tiendra l'Initas devra donner un dernier défi au futur initié, ce défi se rapprochant d'un Daris : il peut être un duel avec un membre, une quête, une chasse, survivre en forêt durant un mois, etc. Ce défi est au choix du ritualiste, mais doit être fixé en fonction du membre en devenir. Ceux-ci devront aussi en définir les termes clairement : le début de ce défi marquant le début officiel de l'Initas.

Si le futur membre ne réussit pas son défi, c'est que Griffon ne l'a pas jugé prêt à faire partit de son clan. Il devra accomplir d'autres tâches et gagner en expérience pour tenter à nouveau sa chance : à lui d'en être le juge.

2. Lorsque le défi sera relevé, le ritualiste convoquera une assemblée. Le membre en devenir se tiendra droit devant lui, annonçant ouvertement qu'il a réussi sa quête, exprimant pourquoi il veut faire partit du clan Griffon et clamant ses espoirs et ses craintes s'il en a.
3. Cela fait, un vote est fait par l'assemblée présente : tous ceux qui sont pour se positionnent à droite de l'initié en devenir, ceux qui sont contre se positionnent à sa gauche. Si besoin en est, quelques discussions pourraient avoir lieu à savoir si la personne est acceptée ou non.

S'il est refusé par les siens, le futur membre peut demander à fixer avec eux un nouveau défi qui le montrera plus digne à leurs yeux. Enfin, lorsque le membre est accepté, les participants sont invités à lui apporter du soutien par quelques belles paroles ou à lui donner des conseils.

4. C'est à ce moment seulement que l'hommage à Griffon est pratiqué : lorsque tous sont certains de vouloir accepter la personne en tant que membre du clan. Dans l'hommage, le ritualiste demandera à Griffon d'accepter la personne au sein de son clan.
5. Le jeune membre exécute son Predis, puis il devra réaliser une marque de respect à Griffon par un sacrifice, une offrande, une prière ou autre. On dit que ceux qu'acceptent Griffon

ressentent une grande chaleur et un bien-être à la fin de cette dernière étape : ceux qui sont refusés du Dieu se mettent à avoir des convulsions et douleurs dans tout le corps.

Le rite d'Initas se terminera ainsi, mais devra ensuite se dérouler celui d'Animas si le jeune membre ne possède toujours pas de totem animal et donc, de maison.

Exclusia : Rite d'exclusion d'un membre du clan

Ce rite peut aussi être réalisé pour destituer un haut placé, tel qu'un respecté, de son rang ou même, de plusieurs rangs. L'hommage à Griffon se fait normalement avant el début du rite.

Il est important de noter d'abord qu'un Jaris doit absolument avoir été exécuté avant le rite d'Exclusia, aussi court puisse-t-il être. Si possible, celui qui dirigera l'Exclusia doit avoir été témoin du Jaris afin de ne pas douter de ses actes.

Le ritualiste demandera au jugé de s'agenouillé (il le fera de force s'il le faut!) et de garder le silence, puis il prendra une lame qu'il balancera dans les airs tout autour de l'autre. Cela aura pour but de couper tous ses liens avec ses anciens frères et sœurs ou, dans le cas d'une destitution, d'en affaiblir la force. Ce faisant, le ritualiste rappellera pourquoi le membre est exclu ou destitué de son rang, en informant Griffon afin d'avoir son appui divin.

Il arrive souvent alors que la personne est prise de convulsion ou de douleurs multiples, les membres associant ces douleurs à la colère de Griffon s'abattant sur l'exclu.

S'il y avait d'autres sentences que l'Exclusia du membre lors du Jaris, ceux-ci pourront être exécutés à ce moment là.

Animas : Rite de changement de totem animal

Ce rite est exécuté pour changer son animal totem, mais il peut aussi être utilisé pour s'en octroyer un après son Initas.

Chaque esprit totem à une montagne qui lui à été assignée aux abords de la vallée et sur chacune de ces montagnes, un lieu de pèlerinage se dresse. Les plus valeureux font souvent un voyage vers cet endroit où, dit-on, ils attendent en ne vivant que de ce que leur offre la montagne. L'esprit tant attendu apparaît lorsqu'il croira la personne fiable et suffisaient dévouée et lui ferait lui-même les hommages, l'acceptant en sa maison.

On dit que ceux à qui l'esprit n'apparaît pas son simplement refusés de celui-ci : soit ils finiront par quitter la tête basse, ou bien ils mourront sur la montagne. Après tout, pour ceux qui sont refusé de leur esprit, c'est l'Exclusia assuré : cela représente une véritable honte que d'être refusé du totem choisit.

Déroulement de l'Animas

Pour ceux qui ont trop d'obligations et de responsabilités pour exécuter un pèlerinage, le rite d'Animas peut être amplement suffisant. Le rite est d'ailleurs plus communément employé que le pèlerinage, seuls les plus braves (ou les plus fous dit-on) osent aller demander eux-mêmes à l'esprit de les accepter.

Le membre doit tout d'abord exécuter plusieurs actes au nom du totem qu'il veut prendre pour sien afin de lui rendre grâce, de se faire remarquer de celui-ci et de mériter son respect. Souvent, cela s'exécute par des chasses en son nom, des prières et offrandes, des quêtes spirituelles. Il est important durant cette phase de se trouver une personne qui voudra bien mener à bien son rite d'Animas, celle-ci pouvant ainsi garder un œil sur les marques de respect, donner des conseils et aider le membre dans sa quête.

Enfin, lorsque le membre ainsi que le maître le croit prêt, l'étape suivant peut commencer. Un hommage à Griffon sera exécuté à la suite de quoi, le maître du rite exécutera lui-même une marque de respect et une invocation à l'esprit animal.

Le ritualiste demandera à l'esprit d'investir son approbation par sa force et son caractère dans un objet le représentant, celui-ci ayant été préalablement et minutieusement choisit. L'objet sera alors offert au membre qui l'accrochera à lui : si l'esprit l'accepte dans sa maison, le membre du clan sera investi du tempérament de l'animal, peut être même que certains traits physiques apparaîtrons un moment!

Plus le caractère ou le physique du membre est près de celui de son totem, plus la «possession» est longue. On raconte que certains membres du clan auraient gardé des traits physiques ou psychologiques de leur esprit totem même après la possession, et cela pendant plusieurs années voir même, toute la vie!

Encore une fois, si le membre est refusé de son esprit, il subit l'Exclusia et devra mériter à nouveau sa place au sein du clan. Aussi, on raconte que certains êtres impurs auraient été découverts par leur esprit lors de l'Animas, l'esprit ayant alors profité de leur possession pour les lancer vers la mort. Nul légende tangible et connue n'appui cette histoire en revanche.

Le chant des éléments

On raconte que le chant des éléments possédait jadis comme propriété divine d'appeler à soit les esprits des quatre éléments à la fois, ce qui annihilait tout pouvoir de nature magique autour de celui ou celle qui el chantait. Lorsque la vocation du clan à changée en l'an zéro, le chant à perdu son effet divin, mais rien ne dit qu'un jour, il ne le retrouverait pas dans le but de protéger le monde d'Éternya.

C'est pour cela que le chant des éléments est enseigné à tout membre du clan Griffon encore aujourd'hui. Il peut être utilisé comme formule de prière, pouvant être prononcé autant que chanté. Les alliés du clan ont droit de le connaître, mais pas de l'enseigner.

Néanmoins, il est formellement interdit de l'enseigner à qui que ce soit en dehors de la vallée du Griffon : si on sort de celle-ci, on doit en rester l'unique possesseur. Il est donc interdit d'en avoir des copies écrites en dehors de la vallée, cette règle devant être maintenue, cela même au périple de sa vie.

Qui sait ce qu'un être puissant et sordide pourrait en faire puisque ce chant reste de source divine.

Le chant des éléments

*Fils, pères, maîtres du monde
Par la terre qui suit mes pas
Par la chaleur du feu en mon cœur
Par l'eau des larmes de mes joies et mes peines*

*Fils du créateur et vestige de son pouvoir
Pères de la vie portant nos chemins
Maîtres de nos destins*

*La terre s'élevant devant le mal
La lumière du feu éloignant les ténèbres
L'air repoussant le souffle de la mort
Le flot de l'eau balayant la douleur*

*Élément de ce monde venez à moi
Venez à moi, Protégez les vôtres*