

Connaissance générales du clan Griffon

Le clan Griffon : contexte et organisation, hiérarchie et politique

- **La vocation du clan** : protéger le monde contre ce qui pourrait être une menace pour lui-même
 - **Démocratie** : La suivante hiérarchie prend plus son importance lors de grandes décisions ou de réunions. En effet, le clan Griffon prend ses décisions par votes : les alliés ont une voix, les membres en ont deux et les respectés en ont trois.
1. **La Mère** est à la tête du clan, mais elle porte généralement un regard externe sur ce qui s'y déroule et prend plus souvent le rôle de conseillère que de dirigeante. Malgré cela, lorsqu'elle prend une décision, jamais celle-ci n'est contestée. Elle est la fondatrice du présent Clan Griffon.
 2. **Le Père** actuel du clan fut le seul à ce jour, un barbare dénommé Bjorn, mais celui-ci à disparu il y a près de deux cent ans et ne fut pas encore remplacé. Le Père du clan est celui qui veille à la protection proprement dite du clan Griffon. Le Père est désigné et nommé par la Mère.
 3. **Le Conseil** : En temps de troubles, il arrive qu'un Conseil soit mis en place puisque plusieurs décisions se doivent d'être prises rapidement et que l'avis du peuple ne peut être demandée à chacune d'entre elles. Les membres du conseil sont donc votés par le peuple.
 4. **Les respectés** sont des membres qui ont réalisé des exploits dignes d'être hautement clamés. Ce sont parfois de grands héros : guerriers, érudits ou sages. Ils ont trois voix lors de votes.
 5. **Les membres** du clan ont passé leur rite d'Initas. Au risque de subir l'Exclusia, ce sont des gens dignes, honorables, honnêtes et respectables. Ils ont deux voix lors de votes.
 6. **Les Alliés** sont des jeunes qui n'ont jamais passé le rite d'Initas ou alors, des gens venus de l'Extérieur qui n'ont pas encore mérité leur titre de membre. Ils ont une voix lors de votes.

Us et coutumes

- **Predis : Formule de Présentation des membres**
En ordre, le membre doit énoncer : Son nom et nom de famille s'il en a un, sa position face au clan (allié, membre, respecté, membre du conseil...), sa caste et la maison de son esprit totem. On doit obligatoirement répondre lorsque le Predis est demandé. Qui n'est pas capable de réaliser un Predis convenablement devra une légère faveur (plus souvent amicale) à celui qui l'a demandé.
- **Daris : Duel entre deux membres du clan**
Duel qui peut être demandé d'un membre à un autre lors d'un conflit ou d'un manque de respect. Les concernés doivent fixer ensemble (avec l'aide du juge qui présidera) un duel équitable. Le Vainqueur peut demander une faveur au vaincu, cette faveur sera jugée par le juge du Daris afin de s'assurer qu'elle soit équitable.
- **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.

Prières et rites sacrés

- **Hommage à Griffon : la base des rites et prières**
La formule commune vise à rassembler et/ou invoquer les quatre éléments en faisant une prière à Griffon. Le chant des éléments est très souvent utilisé pour des prières communes, qu'il soit chanté ou simplement prononcé. Un hommage est presque toujours réalisé avant chaque rite.
- **Marédras : Rite mortuaire**
Consiste à libérer l'âme du défunt, n'est réalisable que sur les membres et plus hauts placés. Il n'y a pas de façon définie de disposer du corps : chaque membre avertit à l'avance ses proches de sa préférence pour le jour où l'heure de sa mort sonnera.
- **Unidias : Rite d'Union (mariage)**

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

L'Initas peut aussi servir à élever un membre au titre de respecté ou plus. Il 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.

Pour les gens de l'extérieur, ils peuvent recevoir le titre d'Allié assez aisément, mais pour devenir membre, ils doivent le mériter.

- **Exclusia : Rite d'exclusion d'un membre du clan.**

Ce rite peut aussi servir à destituer un membre haut placé de son rang. Il doit absolument être précédé d'un Jaris.

- **Animas : rite de changement d'esprit totem**

Aussi utilisé pour qu'un jeune membre choisisse son esprit totem. Le rite peut être remplacé par un pèlerinage au lieu de culte de la montagne de l'esprit désiré.

Raisons pouvant mener un membre au 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 esprits totems : les différentes maisons du clan Griffon

- | | | |
|-----------|--------------|--------------|
| • L'Aigle | • Le Serpent | • Le Hibou |
| • L'Élan | • Le Loup | • Le Renard |
| • L'Ours | • Le Tigre | • La Belette |

Les Castes du clan Griffon

On trouve un représentant à la tête de chacune des castes de clan.

- **Mages du Griffon** : érudits dans le domaine des forces élémentaires
- **Druides** : érudits dans le domaine des plantes, herbes et animaux
- **Chamans** : érudits dans le domaine des rites ainsi que des esprits
- **Guides spirituels** : S'assurent de conserver le moral des troupes. Ils rassemblent souvent des philosophes et des confidents.
- **Éclaireurs** : Messagers et éclaireurs ou espions en temps de troubles
- **Guerriers** : tacticiens et guerriers de tout genre
- **Messagers de Gaël** : Guérisseurs, sages-femmes, soigneurs et médecins
- **Artisans** : Hommes et femmes de métier
- **Bardes** : gens de connaissance, artistes, historiens et musiciens.
- **Dirigeants** : Occupent des places politiques : chef de village, membres du conseil...