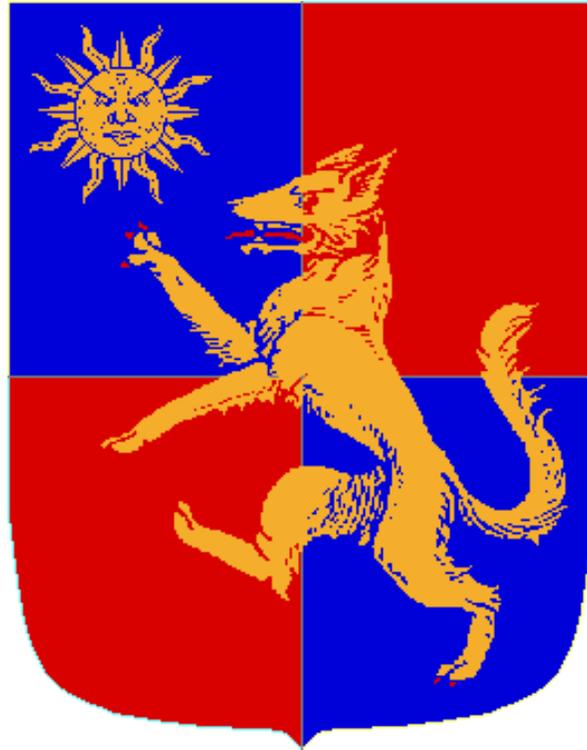


La Garde Ghorienne



L'Armée Provinciale de Ghorie

*L'Armée provinciale de Ghoria:
La Garde Ghorienne*

Document préparé par le Chambellan Glahul de Gorghor Baey

Table des Matières

1-	<i>La Loi.....</i>	<i>p.3</i>
2-	<i>L'organisation</i>	<i>p.3</i>
3-	<i>Description et fonctionnement.....</i>	<i>p.4</i>
4-	<i>De 4 à 7 ans.....</i>	<i>p.4</i>
5-	<i>De 8 à 13 ans.....</i>	<i>p.6</i>
6-	<i>De 13 à 23 ans.....</i>	<i>p.8</i>
7-	<i>Considérations particulières.....</i>	<i>p.10</i>
8-	<i>Hiérarchie.....</i>	<i>p.11</i>

La Garde Ghorienne

La loi :

- Engagement obligatoire de tous les premiers-nés mâles de la province, âgés de 4 à 20ans.
- Les orphelins de la province sont automatiquement engagés dans la garde. Si ceux-ci sont trop jeunes, ils seront confiés à une famille jusqu'à leurs 4ans.
- Peine d'esclavagisme ou de mort à ceux qui refuseront de remettre leur enfant ou qui refuseront de se présenter. Peine qui pourrait s'étendre à toute leur famille!
- Les déserteurs sont passibles de la peine de mort. Peine qui pourrait s'étendre à toute leur famille, et à la famille d'un autre membre de la garde (choisi au hasard).
- Durée du service jusqu'à 27 ans (s'ils souhaitent qu'il se termine) ... ou jusqu'à la mort!
- À la fin de son service, le garde se voit remettre une parcelle de terre et une certaine quantité de nourriture lui est assurée. Il devient « vétérans » et jouit d'un statut particulier face à la Lex Gorghoria : il sera considéré innocent jusqu'à preuve du contraire et ce sera le Seigneur ou son représentant qui sera Juge de la cause.
- Un père qui confirait à la garde plus de 4 de ses enfants se verrait octroyer les mêmes droits et devoirs qu'un « Vétérans ».
- En cas de guerre, les vétérans peuvent être appelés en tout temps, même s'ils ont terminé leur service. S'ils refusent, ils subiront la même peine que les déserteurs.

L'organisation :

Division des volontaires en trois castes :

Note : Bien qu'ils ne soient pas encore officiellement pris en charge, on nomme les enfants de 0 à 3 ans les « Nourris ».

L'entraînement des enfants commence à l'âge de 4 ans :

de 4 à 7 ans on les nommes « Demi »
de 8 à 13 ans ils changent de caste pour devenir les « Fidèles »
de 14 à 27 ans Pour les quatre premières années, on les appelle les « Mités ».
Ceux qui auront passé par toutes les castes seront appelés les
« Gardés ».

Descriptions et fonctionnement :

Les nourris :

Encore chez leurs parents, ceux-ci doivent les nourrir et leur apprendre à parler et à marcher.

Les Demis : (de 4 à 7 ans)

Ici, on retire les jeunes de leur foyer pour les envoyer dans un camp. C'est à cette étape qu'on se débarrasse des enfants trop faibles ou handicapés. Ces enfants seront vendus comme esclaves, donnés aux Orcs, utilisés en sacrifice ou tout simplement exécutés. Les enfants qui restent sont pris en charge par des femmes et supervisés, pour les premières années, par des hommes de Gorghor (ils seront pris en main par la suite par la Garde elle-même). Ils commencent leur entraînement physique, et apprennent l'obéissance. Une seule tunique leur est fournie par année, mais ils sont nourris adéquatement. Ils dormiront sur des paillasses dans de grands dortoirs. Ils ne reverront plus leurs parents.

Une journée type :

5h30	Lever
5h45 à 6h30	Déjeuner : minime
6h30 à 7h30	Entraînement physique : course, redressements...
7h30 à 9h30	Musique et chant : apprentissage de chants et hymnes en l'honneur de Gorghor Baey, et apprentissage du Tambour (Tam-Tam)
9h30 à 11h30	Corvées de toutes sortes
11h30 à 12h30	Dîner : repas plus substantiel, seul vrai repas de la journée
12h30 à 2h30	Marche militaire et chant (entraînement à l'obéissance).
2h30 à 3h30	Athlétisme (entraînement physique sous forme de jeux) et maniement d'armes. (lance-pierre, couteau, arc court, bâton, lance...)
3h30 à 5h30	Chasse ou pêche : les jeunes apprennent à chasser ou pêcher pour survivre... s'ils ne prennent rien, ils ne souperont pas
5h30 à 6h00	Souper : très léger (on ne fournit que pain et soupe)
6h00 à 7h30	Libre : les jeunes sont encouragés à jouer à des jeux prônant la violence et l'agressivité.
7h30 à 8h00	Chant, prière en l'honneur de Gorghor Baey et contes relatant les hauts faits de celui-ci et de sa Horde, le tout sans censure.
8h00	Couvre feu.

Gorghor est présenté ici comme une figure divine et paternelle qu'il faut craindre et pour qui il est glorieux de mourir.

Les sanctions :

En cas de désobéissance ou d'échec, plusieurs types de sanctions pourront être appliqués!

En voici (d'autres pourraient s'ajouter) :

Le crabe : consiste à rester un certain temps sur la pointe des doigts et sur la pointe des pieds, le postérieur en l'air.

La coquerelle : sur le dos, on maintient pendant un certain temps les bras et les jambes tendus vers le haut.

L'affamé : privation de nourriture pour un certain temps.

La boîte : enfermé dans une boîte transpercée de pieux, le jeune ne peut pas bouger ni s'asseoir au risque de s'empaler!

Le bâton : bastonnade appliquée par les pairs! (peut débiter en chasse à l'homme)

Le rôti : attaché aux bras et aux pieds, suspendu un certain temps au dessus du feu du souper (la durée et la hauteur au dessus du feu dépendent de la gravité de la faute).

La meute : à tour de rôle, tous les enfants du groupe frappent celui qui est réprimandé (surtout utilisé lorsque la faute a nui ou mis en danger le groupe ou un supérieur).

Les corvées : corvée supplémentaire, de nuit... sans négliger la routine de jour!

Le bain : nu dans un tonneau d'eau froide pour une durée indéterminée.

Lorsqu'ils quittent cette caste pour rejoindre celle des fidèles, une cérémonie est organisée à laquelle Gorghor Baey lui-même assiste et où les jeunes doivent compléter le rite de passage, qui consiste à se faire marquer du symbole de la garde.

Déroulement de la cérémonie :

La cérémonie se passe dans une salle immense. Cette salle devra être aménagée de sorte que les étendards de la horde, ceux de la province et ceux de la Garde soient bien en vue et en grand nombre! Un trône surélevé est installé à l'avant de la salle : c'est la chaise de Gorghor Baey. Elle est flanquée de deux estrades sur lesquelles prendront place les dignitaires de la Horde et de la Garde Ghorienne. Un cœur (composé de ceux qui ne quittent pas encore la caste) chante les hymnes à Gorghor, pendant que les initiés avancent dans la salle. De chaque côté de la salle, les autres enfants observent l'initiation. À genoux, les initiés devront réciter une prière à Gorghor Baey, et lui prêter serment de fidélité. Le tout est ponctué des chants de la chorale. Au son des tambours joués par des non-initiés, les initiés se lèvent et viennent un par un s'agenouiller devant Gorghor Baey qui pose sa main sur leur tête et leur dit quelques mots! Ils quittent, après avoir parlé à Gorghor Baey, et se dirigent ensuite vers une autre salle plus petite où ils seront marqués au fer rouge du signe de la Garde. Le bruit des tambours devrait être assez fort pour masquer les cris. La cérémonie se termine, dans une troisième salle, par un banquet gargantuesque, voir orgiaque auquel seuls participent, les membres de la Horde, les dignitaires de la Garde et les initiés. Les initiés n'entreront plus en contact avec les jeunes de cette caste. Ils sont, aussitôt le banquet terminé, amenés chez les fidèles.

Les Fidèles : (de 8 à 13 ans)

Placés dans des camps (tentes), les enfants sont répartis en bandes que commandent les garçons les plus fort. Ils n'ont, encore, qu'une tunique pour l'année. Au lieu de ménager la délicatesse de leurs pieds, pour les endurcir, la chaussure est proscrite. En marchant nu-pieds, les enfants deviendront plus légers à la course, plus en état de faire des sauts, de franchir des fossés, de gravir des monts escarpés, de descendre les pentes rapidement. Peu nourris, ils sont encouragés à voler leur nourriture. Ainsi, ils apprennent également à ne pas se charger l'estomac et à souffrir de la faim. Ils supporteront ainsi plus aisément la fatigue sans prendre de nourriture et à la guerre, ils pourront, suivant les ordres de leurs chefs, vivre plus longtemps avec une modeste ration, et se contenter sans peine des mets les plus grossiers. L'enseignement se résume principalement à l'éducation physique (athlétisme, danse, maniement des armes, ...) pour un peu de musique et de calcul. Une fois par an, ils sont fouettés. L'accent est mis sur la résistance et l'obéissance aveugle.

Une journée type :

<i>6h00</i>	<i>Lever</i>
<i>6h00 à 6h30</i>	<i>Déjeuner : minime</i>
<i>6h30 à 8h30</i>	<i>entraînement physique ...</i>
<i>8h30 à 9h30</i>	<i>musique et arithmétique (tambours, clairons, et compter)</i>
<i>9h30 à 11h30</i>	<i>corvées de toutes sortes!</i>
<i>11h30 à 12h30</i>	<i>dîner : repas minime</i>
<i>12h30 à 1h30</i>	<i>marche militaire avec de longs moments de station debout (entraînement à l'obéissance).</i>
<i>1h30 à 3h30</i>	<i>athlétisme (javelot, marteau, saut, course...) et maniement d'armes.</i>
<i>3h30 à 5h30</i>	<i>chasse ou pêche : les jeunes chassent , pêchent ou volent pour survivre... s'ils ne prennent rien, ils ne souperont pas! Et s'il sont pris ils seront punis.</i>
<i>5h30 à 6h00</i>	<i>souper : selon</i>
<i>6h00 à 8h30</i>	<i>Entraînement martial.</i>
<i>8h30 à 9h00</i>	<i>chant, prière en l'honneur de Gorghor</i>
<i>9h00 à 10h00</i>	<i>libre</i>
<i>10h00</i>	<i>couvre feu.</i>

Gorghor est présenté ici comme un chef puissant à qui il faut obéir jusqu'à la mort.

Les sanctions :

*En cas de désobéissance ou d'échec plusieurs types de sanctions pourront être appliquées!
(N.B. : En cas de désertion la punition est celle prescrite par la loi!)*

En voici plusieurs (d'autres pourraient s'ajouter) :

Le fouet : réception d'une certaine quantité de coups de fouet, selon l'offense.

Le trou : Un trou dans lequel on enferme le fautif. Sans lumière, sans nourriture, sans vêtements... dans le cas d'offenses plus grave, le trou en question pourrait être une des latrines du camp!

L'affamé : privation de nourriture pour un certain temps.

La course : le jeune n'a plus le droit de marcher... il doit courir lors de tous ses déplacements.

Le bâton : bastonnade appliquée par les pairs! (peut débiter en chasse à l'homme)

Les corvées : corvée supplémentaire, de nuit... sans négliger la routine de jour!

Le bain : nu dans un tonneau d'eau froide pour une durée indéterminé.

La meute : à tour de rôle, tous les enfants du groupe frappent celui qui est réprimandé (surtout utilisé lorsque la faute a nui ou mis en danger le groupe ou un supérieur)

Comme rite de passage, les jeunes doivent se retirer pendant deux mois sur les terres d'Huallagar dans le fief D'Yls, dans un secteur isolé. De durs combats sont organisés où tous les coups sont permis, entre deux ou plusieurs groupes de jeunes. Un clan cherchant à s'emparer de la viande, défendus par un autre clan armé de gourdins, etc. La clôture des initiations est marquée par une cérémonie.

Déroulement de la cérémonie :

La cérémonie se passe dans une clairière isolée. Cette clairière, devra être aménagée de sorte que les étendard de la Horde, ceux de Ghoria et ceux de la Garde, soient biens en vue et en grand nombre! Au tour de celle-ci, d'immenses tables seront dressées où le ou les dignitaires de la Horde et ceux de la Garde prendront place! Les jeunes initiés qui viennent de terminer leur retraite de deux mois sont disposés au garde-à-vous tout au centre de la clairière. Nus, en plein soleil, ils devront assister sans broncher à l'orgie donné en leur honneur où vins, nourritures et femmes sont offerts à outrance! Le tout accompagné de musique au rythme endiablé! Les initiés, une fois la fête terminée, ont droit aux restes et se doivent de nettoyer la clairière de sorte qu'il n'y reste aucune trace! À cette cérémonie, seuls les jeunes ayant participé au camp d'Yls sont admis... les autres n'en sauront rien jusqu'à ce qu'ils y arrivent! Une fois l'initiation terminée, les jeunes sont immédiatement conduits à leur nouvelle baraque pour poursuivre leur formation!

Les soldats : Mités ou Gardes (de 14 à 27 ans)

Les Gardes sont des soldats à temps plein, assurant la défense de Ghoria, divisés en deux bataillons: ils effectuent des patrouilles pour assurer l'Ordre et le respect de la Lex Gorghoria, ils montent la garde aux places fortifiées et sur les routes de la province, ils participent à la fortification de la province en creusant des tranchées et construisant des palissades, et en cas de guerre, ils sont prêts à être mobilisés au service du Seigneur Gorghor Baey. Les Gardes s'adonnent à ces tâches un mois sur deux, en alternance. Pendant l'autre mois, ils continuent leur entraînement sévère et rigoureux: éducation physique (athlétisme, danse) maniement des armes, musique et métrologie sont encore au programme. Ils ont deux tuniques pour l'année et la chaussure est permise. Les rations sont modestes mais régulières. Les hommes dorment sur des paillasses rudimentaires. Une arme de leur choix leur est fournie.

Une journée type : (entraînement)

6h00	Lever
6h00 à 6h30	Déjeuner : minime
6h30 à 8h30	entraînement physique ...
8h30 à 9h00	métrologie (évaluer les distances et les quantités)
9h00 à 11h30	corvées de toutes sortes!
11h30 à 12h30	dîner : repas moyen
12h30 à 1h30	marche militaire , manœuvres.
1h30 à 4h30	athlétisme (javelot, marteau, saut, course...) et maniement d'armes.
4h30 à 5h30	temps libre
5h30 à 6h00	souper : léger
6h00 à 9h30	Entraînement martial.
9h30 à 10h00	chant, prière en l'honneur de Gorghor
10h00 à 11h00	libre
11h00	couvre feu.

Une journée type : (défense)

6h00	Lever
6h00 à 6h30	Déjeuner : minime
6h30 à 8h30	entretien de l'armement et de l'équipement ...
8h30 à 11h30	corvées de toutes sortes (patrouilles, travaux de fortification...)
11h30 à 12h30	dîner : repas moyen
12h30 à 5h30	corvées de toutes sortes (patrouilles, travaux de fortification...)
5h30 à 6h00	souper : léger
6h00 à 9h30	Entraînement martial ou poursuite des corvées
9h30 à 10h00	chant, prière en l'honneur de Gorghor (pour ceux disponibles)
10h00 à 11h00	libre (pour ceux qui ont terminé leurs obligations)
11h00	couvre feu. (début des tours de garde et patrouilles de nuit)

Note : La journée peut différer si les hommes sont à la guerre!!

Les sanctions :

*En cas de désobéissance ou d'échec plusieurs types de sanctions pourront être appliqués!
(N.B. : En cas de désertion la punition est celle prescrite par la loi!)*

En voici plusieurs (d'autres pourraient s'ajouter) :

Le fouet : réception d'une certaine quantité de coups de fouet, selon l'offense.

Le trou : Un trou dans lequel on enferme le fautif. Sans lumière, sans nourriture, sans vêtements... dans le cas d'offense plus grave, le trou en question pourrait être une des latrines du camp!

L'affamé : privation de nourriture pour un certain temps.

La course : le garde n'a plus le droit de marcher... il doit courir lors de tous ses déplacements.

Le bâton : bastonnade appliquée par les pairs! (peut débiter en chasse à l'homme)

Les corvées : corvée supplémentaire, de nuit... sans négliger la routine de jour!

Les travaux : Travaux forcées, que dire de plus!

Le carcans : passer plusieurs heures dans le carcans

La meute : à tour de rôle, tous les soldats du groupe frappent celui qui est réprimandé (surtout utilisé lorsque la faute a nui ou mis en danger le groupe ou un supérieur)

Les plus forts et les plus ambitieux auront la chance lors d'un rite initiatique final de faire partie de la garde personnelle de Gorghor ou de ses troupes d'élites (Cerbères). Une fois par année, les volontaires, peu importe l'âge, auront la chance de passer l'initiation ultime. Ce rite consiste en un retrait du monde de six mois, où les jeunes se retirent et restent cachés dans la campagne ou la montagne, ne se montrant que la nuit afin de se ravitailler par le vol. Le meurtre d'un autre initié ou de toute autre personne fait partie intégrante de ce processus dont il est l'accomplissement et permet au jeune d'être considéré comme un homme, mais aussi comme un guerrier à part entière et digne de ce nom. À ce titre, une liste des gens nuisibles à la province est donnée à l'initié, afin de l'aider dans sa démarche! Plus il aura de paires d'oreilles à son actif, plus il aura la chance d'obtenir un poste de prestige. Advenant le cas où il serait repéré ou capturé, sa mise à mort serait automatique, la population ayant été mise au courant qu'un dangereux criminel rôderait dans la région! En aucun cas l'initié n'a le droit de s'en prendre à un membre de la Horde sous peine de mort... l'obéissance étant toujours la base sa formation. Une cérémonie suit cette initiation.

Déroulement de la cérémonie :

La cérémonie se passe dans une salle de modeste grandeur. Cette salle devra être aménagée de sorte que les étendards de la Horde, ceux de Ghorla et ceux de la Garde soient bien en vue et en grand nombre! Un trône surélevé est installé à l'avant de la salle : c'est la chaise de Gorghor. Elle est flanquée de deux estrades sur lesquelles prendront place le ou les dignitaires de la Horde et de la garde Ghorienne. L'assemblée reste silencieuse pendant que les initiés avance dans la salle. À genoux les initiés devront réciter une fois de plus la prière faite à Gorghor, et refaire leur serment de fidélité. Au son des tambours (joués par des Cerbères), les initiés se lèvent et viennent un par un s'agenouiller devant le trône de Gorghor et déposent alors tour à tour devant celui-ci les trophées qu'ils ont réussi à acquérir. Les trophées sont pris par les représentants de la Garde, qui leur assignent leurs nouvelles fonctions. La cérémonie se termine par un banquet gargantuesque, voir orgiaque auquel participent, les membres de la Horde présents, les dignitaires de la Garde et les initiés. Les initiés sont maintenant des Cerbères et font partie des plus fidèles hommes de Gorghor!*

**Cerbères : Élite des élites, ils occupent des postes d'importances dans la garde (officiers, garde personnelle de Gorghor) ou voient à l'éducation des plus jeunes! (Demis, Fidèles, Mités, Gardes...)*

Considérations particulières:

Afin d'éviter rébellion et mutinerie lors des premières années d'implantation de la Garde Ghorienne, l'utilisation des soldats pourrait être légèrement différente. Comme les jeunes qui s'y joindront seront également assez âgés (jusqu'à 20 ans) et jusqu'à ce que les premiers fidèles arrivent, l'entraînement des recrues risque d'être beaucoup moins violent et cruel. Les premières cohortes (les premiers 4 ans) de soldats auront ainsi pour tâche d'aider la communauté, c'est-à-dire que des sessions de travaux communautaires seront organisées. Ainsi, des groupes seront mandatés pour aider aux récoltes et à la réalisation de travaux d'envergures (route, tour...). Par la suite (dans 4 ans) seuls les plus faibles ou ceux ayant commis une faute se verront imposer de tels travaux. Jusqu'à ce que les premiers enfants marqués du signe de la Garde arrivent. Les Gardes, nom donné aux personnes ayant passés par toute les castes, seront affectés, eux, à la surveillance des routes, au maintien de l'ordre, et à la surveillance des corvées et travaux. En cas de conflit, les soldats n'ayant pas passé par toutes les castes (Mités) seront les premiers sur la ligne de front avec les Gardes juste derrière, afin de pouvoir exécuter les fuyards. Pour les premières années l'image de la Garde est plutôt importante afin de motiver les gens à donner leur enfants. Ce sont les membres de la Horde (ou toutes personnes considérées aptes) qui assureront la formation à tous les niveaux jusqu'à ce que les premiers « Cerbères » soient initiés. Ceux-ci prendront alors l'éducation des jeunes recrues en main!

Hierarchie :

Demis : entraînés en groupe par des Matrones et des Maîtres. (Choisis par la Horde)

Fidèles : organisés en bandes, dirigées par les garçons les plus forts. Entraînés par des hommes de la Horde ou toutes personnes considérées aptes et éventuellement par les Cerbères. Un capitaine pour diriger le camp, et un lieutenant pour superviser chaque bande.

Les soldats (Mités ou Gardés) : Organisés en deux bataillons, chacun de ces bataillons est divisé en trois compagnies : une compagnie d'armes de jets, une compagnie d'armes d'hasts, et une compagnie d'armes diverses. Les bataillons sont commandés par deux Commandants, chaque compagnie est dirigée par un Capitaine, et un Lieutenant. Il y aura un sergent par tranche de dix hommes.

Seuls les Cerbères pourront avoir accès aux postes d'officiers, les postes de sergent seront accessibles à tous, même aux Mités. Même si les Gardés se voient donner le choix des armes, il se peut que ce choix soit imposé, afin de combler les différentes compagnies. L'entraînement est supervisé par les officiers. En cas de conflit, c'est Gorghor Baey qui agira en tant que général (ou son « Grand Défonceur »).