Le Code de Malacath

Le code de Malacath
Guide des forteresses orques à l'usage des mercenaires

Par
Amanda Alleia
Mercenaire

"Personne ne peut battre un Orque."



Inutile de vous dire combien de fois j'ai entendu ces mots, murmurés dans une taverne crasseuse ou hurlés par un compagnon qui a forcé sur la boisson. Cependant, je mentirais si je disais que ces mots ne s'appliquent pas aux forteresses orques. Mademoiselle Alleia fait en général peu de cas de la "tradition" et des "rites ancestraux", mais avec les Orques, on voit que respecter les ancêtres est le chemin qui mène à la victoire.

Mais revenons à notre sujet. Les forteresses orques sont aussi anciennes que leur race, d'après eux. Ce sont des camps fortifiés, voire de puissantes forteresses. Chaque homme, femme et enfant qui les occupe apprend à les défendre dès la naissance. Toutes leurs armes et armures sont forgées sur place, toute la nourriture chassée par les guerriers orques et amenée à la communauté pour être mangée.

Ils ne respectent aucune autre loi que la leur, un ensemble de règles orales appelées "Le Code de Malacath," du nom de l'un de leurs dieux, parfois également appelé Mauloch. Pour la plus grande part, elle est très simple : tu ne voleras pas, tu ne tueras pas, tu n'attaqueras pas les autres sans raison (bien qu'il existe une longue liste d'exceptions) ; mais les Orques des forteresses n'ont pas de prison pour leurs criminels. Ils ont le prix du sang. Soit vous rachetez votre crime avec suffisamment de marchandises, soit on vous saigne jusqu'à ce que la victime soit satisfaite. Et les Orques, comme je n'ai nul besoin de vous le rappeler, ont beaucoup de sang.

Le code désigne également qui commande la forteresse. Le chef est souvent le mâle dominant, qui prend les décisions et décide si le Code de Malacath a été respecté ou

non. Toutes les femmes sont les épouses ou les filles du chef, à l'exception de la Savante, qui s'occupe des guérisons et de toutes les questions spirituelles. Les disputes les plus graves sont réglées par des combats courts et violents, et ceux qui sont en désaccord avec le chef sont le plus souvent chassés de la forteresse pour venir vivre parmi nous. Un Orque grandit dans la certitude qu'il faut se battre pour tout et que si une chose n'est pas digne de se battre pour elle, elle sort du cadre du code.

Les étrangers ne sont pas les bienvenus dans les forteresses orques, qui vivent en autarcie. Si mademoiselle Alleia sait tout cela, c'est parce que de nombreux Orques quittent les forteresses pour devenir mercenaires ou soldats, et que quelques chopes bien remplies les encouragent à parler de leur maison. J'ai entendu dire qu'il pouvait arriver qu'un Orque désigne un étranger comme "frère de sang", lui donnant le droit de vivre dans la forteresse comme l'un des leurs ; cependant, je n'ai jamais entendu le moindre témoignage accréditant cette thèse.

Avec toutes ses règles et traditions singulières, le Code de Malacath parvient à perpétuer une culture de guerriers déterminés. Ils suivent des principes qui sont étrangers au mercenaire moyen. Ils n'hésitent pas à prendre les armes et à régler leurs contentieux au grand jour, et c'est pour moi la grande différence entre les Orques des villes et les Orques des forteresses. Les lois impériales permettent de résoudre un conflit par l'intermédiaire des hommes de l'empereur, mais le Code de Malacath exige qu'on le règle soi-même ; c'est un état d'esprit salutaire pour qui choisit la vie de mercenaire.

Le Code de Malacath

FormId	skyrim.esm:07EBC9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC9
Editor ID	Book1CheapTheCodeofMalacath
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	2
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1202
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.