

# Un Jeu parmi les Ombres

## De la justice



Les Ombres du Trône

La justice est chose bien différente dans nos cours modernes et à Westeros ; la prééminence de la preuve matérielle, l'égalité devant la justice et la loi écrite omniprésente sont autant de concepts totalement étrangers aux sept couronnes. A contrario, l'honneur, la respectabilité des nobles et le droit de justice du seigneur sont des valeurs fondamentales. Ce petit document vise donc à clarifier les fonctionnements de la justice et à permettre un jeu à la fois riche et proche de l'univers du Trône de Fer !

## De la doléance au procès

Un litige commence généralement sous la forme d'une doléance à son seigneur. C'est ce dernier qui décidera de la suite qu'il va donner à l'affaire. En effet, le seigneur dispose d'un **droit de justice** sur son fief. C'est également un **devoir** et une **responsabilité** en tant que noble. Refuser de traiter une affaire sans raison valable serait une tache sur son honneur. Un seigneur peut cependant refuser une affaire si elle implique les vassaux d'un autre seigneur et qu'il considère ne pas avoir l'autorité nécessaire ; un litige peut donc remonter au suzerain commun des protagonistes. Cependant de nombreuses affaires sont jugées par un seigneur plus local, du moment qu'il est accepté par les deux parties et qu'il est capable d'imposer ses décisions.

Lorsqu'un seigneur reçoit un litige et qu'il décide de prendre l'affaire à sa charge, il peut donner plusieurs suites :

- La plupart des litiges entre roturiers sont traités de manière expéditive ; les deux partis présentent leur version des faits et le seigneur rend son verdict, applicable immédiatement.
- Si l'affaire concerne des nobles et qu'elle le justifie, un procès simple est organisé, composé d'une audience unique où le seigneur (qui tient le rôle de juge) écoutera des témoignages et tranchera l'affaire au terme de l'audience.
- Enfin, dans le cadre d'une affaire particulièrement complexe ou politiquement délicate, un procès complexe peut avoir lieu, où le juge entendra de multiples témoignages, peut faire appel à l'expertise de mestres, se faire assister par un jury si la coutume du lieu l'encourage, permettre aux deux partis de réaliser des contre-interrogatoires des témoins ... Ces procès peuvent donc se dérouler sur plusieurs jours, compte tenu du nombre d'audiences nécessaires.

Le pouvoir judiciaire d'un suzerain peut être partiellement délégué : un seigneur peut nommer un légat, qui enquêtera en son nom. Le roi nomme quant à lui un maître des lois, qui produit et fait respecter les édits royaux et dispose du pouvoir de juger au nom du roi.



# Du déroulement d'un procès

Le coeur d'un procès est l'établissement de la culpabilité ou non de l'accusé ; ce processus passe inmanquablement par l'audition publique ou privée des versions du plaignant, puis de l'accusé.

Ensuite, si cette première étape ne permet pas au juge de tirer de conclusions, il peut demander au plaignant d'abord, et à l'accusé ensuite, de prouver leurs dires. Les éléments recevables les plus courants sont les témoignages, la démonstration du mobile de l'accusé, les expertises, et les éléments matériels. Cependant, le juge est souverain et tout élément susceptible de le convaincre est recevable.

Dans la société westerosi, **tous les témoignages ne se valent pas et les hommes ne sont pas égaux devant la justice**. Un homme bien né est supposé respectable, et donc peu enclin à enfreindre l'ordre et les coutumes. Un roturier ou un bâtard ne sera pas si bien considéré et moins protégé par cette respectabilité. Le prestige d'un noble, son rang, sa gloire, et son honneur sont autant de facteurs qui joueront en sa faveur et qui comptent beaucoup dans la décision finale d'un juge.

Cependant si un noble a déjà été reconnu comme un félon, en étant condamné dans une autre affaire par exemple, ce dernier n'est plus respectable "par défaut" et risque une crédibilité moindre auprès de ses pairs. Cet effet existe en toutes circonstances mais il est particulièrement perceptible dans les affaires de justice.

Une expertise est un témoignage respecté par la majorité des juges, et un mestre savant est en général écouté par la cour. Il arrive qu'une expertise contradictoire contredise une expertise précédente, à charge au second d'apporter des éléments plus convaincants que le premier. On raconte cependant que dans le cas des mestres, la Citadelle réproouve fermement les désaccords publics de la sorte et qu'elle punit sévèrement et discrètement ceux qui étalent au grand jour leurs différences de vision.

Un procès est une affaire généralement courte, démonstration du pouvoir et de la volonté du seigneur qui la juge. Si les enquêtes peuvent se prolonger pendant une longue période, un procès entamé se déroulera dans l'espace de quelques heures, au maximum quelques jours pour les plus complexes. Laisser traîner une affaire, ou reporter un jugement sans une excellente raison ferait inmanquablement perdre la face au seigneur responsable. Il arrive cependant que l'affaire soit telle que personne ne souhaite une résolution rapide ; un cas célèbre est celui qui opposa lord Gerald Florent à lord Bertram Hightower, cinq siècles avant la Conquête dont le procès s'étala sur 28 ans, tous deux étant morts avant la fin de l'affaire.

Certains recours existent contre une décision de justice défavorable. Le plus connu est le droit d'un accusé de noble naissance de s'en remettre, à tout moment, au jugement



divin via une ordalie, ou duel judiciaire : le choix est remis entre les mains des Sept qui se chargeront de faire triompher la justice. S'ils en sont capables, ce sont l'accusé et le plaignant qui combattent eux mêmes ; s'ils ne peuvent pas combattre, ils doivent demander un champion qui portera leur couleurs devant les Sept. Ne pas trouver de champion est considéré comme une défaite. Certains duels judiciaires, majoritairement pour des affaires bénignes, se font au premier sang, mais la majorité sont des duels à mort. Il serait extrêmement déshonorant, voire suspect, pour un chevalier de ne pas porter sa cause lui même.

Un duel judiciaire donne une conclusion au procès, et son résultat est sans appel.

Les affaires judiciaires et la guerre sont proches, car la guerre est vue comme un moyen légitime de se faire justice quand obstruction est faite (en hébergeant un accusé par exemple), ou à posteriori, si un des partis n'a pu obtenir réparation par la justice.

## Des lois et de leur application

La loi écrite, reposant sur des édits royaux, est rare à Westeros et la définition d'un délit, d'un crime et les punitions appropriées sont avant tout déterminées par la coutume et la jurisprudence. Un juge peut se faire assister par un érudit en ces sujets, et il est coutume dans certaines régions que le juge convoque un jury pour partager son pouvoir de décision. Dans les Terres de l'Ouest, l'idéal d'un seigneur fort domine, et souvent le seigneur juge seul ; dans le Bief, un seigneur se fait souvent assister par un jury de deux de ses pairs qui partagent une part de sa responsabilité de justice et apportent leur propre poids derrière une décision, si toutefois elle apparaît comme unanime.

Il est à noter qu'un crime qui resterait impuni est une tache sur l'honneur de la victime et de sa famille, comme si on clamait qu'on peut les attaquer avec impunité. Il est de la plus haute importance qu'un coupable soit trouvé, quitte à punir en sous main le véritable responsable.

