

ELRIC

Les Architectes du Destin



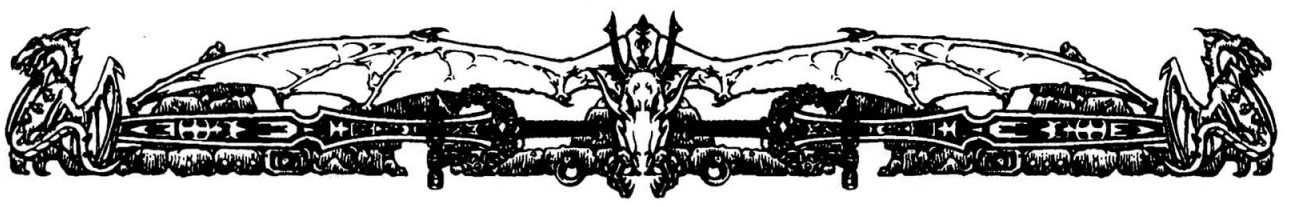


Pour un temps, Elric chevaucha aux côtés de ses amis. Ses lèvres formèrent silencieusement un non. Et puis, tout à coup, il lança sa monture au galop en tirant son épée runique de son fourreau. Il tira sur les rênes et la jument dorée se cabra en lançant ses sabots vers le ciel pâle tandis que son cavalier ne cessait de hurler d'une voix emplie d'amertume, de fureur et de chagrin : "Maudit ! Maudit ! Maudit !"

Mais ceux qui l'entendirent, et parmi eux certains des dieux auxquels il s'adressait, savaient bien que seul Elric de Melniboné était vraiment maudit.

La Sorcière Dormante - Michael Moorcock





Les Architectes du Destin

Guillaume Chapuisat

Relecture et Correction: Philippe Dohr et Sylvain Cordurié

Maquette : Philippe Dohr

Illustration de Couverture : Vincent Berdejo

Illustrations : Vincent Berdejo et Sylvain Cordurié

Production : Philippe Dohr

Merci à Thomas Laborey pour ses précieux conseils scénaristiques

Retrouvez toute la gamme Elric et les différents produits Oriflam sur internet
lorweb.com/oriflam





Sommaire



Introduction	5
Le Chaos	7
La Création du Monde	7
Les Ducs du Désordre	8
Les Nations Chaotiques	18
Clergé et Cultes du Chaos	25
Les Temples du Chaos	32
Le Cas de Melniboné	36
Personnalités	36
La Loi	42
De l'Origine	42
Les Seigneurs Immuables	43
Les Nations Loyales	49
Clergé et Cultes de la Loi	62
Les Temples de la Loi	68
Personnalités	70
Les Eléments	76
La Genèse des Eléments	76
Les Rois Elémentaires	77

Adorateurs des Eléments	81
Culte des Eléments en dehors des Royaumes	87
Clergé et Cultes des Eléments	89
Les Temples des Eléments	92
Personnalités	96

Les Hommes et les Dieux

102

L'Equilibre Cosmique	102
Les Simples Croyants	103
Les Agents	106
Les Champions	111
Les Membres du Clergé	114
L'Allégeance	120
Personnages Génériques et Champions	123

On ne badine pas avec la Foi des Crédules 136

Dhakos, la Cité des Flèches	136
Où l'on Comprend la Raison de Tout Cela	145
Les Protagonistes	147
Calendrier Melnibonéen	150
Calendrier Lormyrien	154
Feuilles de Personnages et de Démones	157

Epoque du Supplément

Les événements de ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Moorcock dans le roman Elric des Dragons. Les publications intitulées les Sorciers de Pan Tang, Périls dans les Jeunes Royaumes, les Seigneurs des Mers, Melniboné, la Nef des Fous, les Versets Impies, l'Est Inconnu, l'Atlas des Jeunes Royaumes et les Mers du Destin proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période.





Introduction



"Il vit alors un visage tranquille et beau penché sur lui. Celui de l'homme tellement plus grand que lui... Et il sut alors que ce n'était pas un homme mais un dieu qu'il contemplait."

- **La Sorcière Dormante, II, 4.**

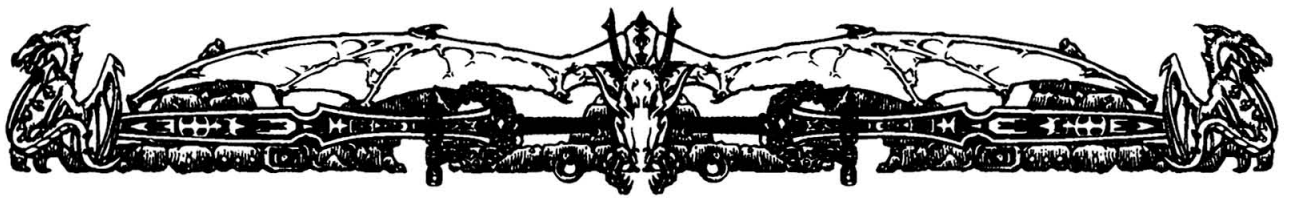
Le monde des Jeunes Royaumes est empli de merveilles et de sorcelleries. Les peuples qui y vivent sont d'une grande diversité. Mais tous, du plus profond du Désert des Larmes jusqu'à Imrryr l'Assoupie, en passant par Hwamgaarl des Statues Hurlantes et Jadmar l'Inébranlable, sont unis dans une unique croyance. Celle qu'au-dessus d'eux, ils existent des êtres immortels et omnipotents, créateurs de leur univers, maîtres de leurs destinées, les dieux. Qu'ils soient humains des Jeunes Royaumes, adorateurs de l'Ordre ou de l'Entropie, barbares des franges de la Civilisation, fidèles des Maîtres des Eléments ou bien Melnibonéens, serviteurs du Chaos, tous les êtres vivants sont unis dans la Foi, celle qui les porte chaque jour à prier les dieux de leur accorder leurs bienfaits ou la victoire sur leurs adversaires ou qui les pousse vers les portes des nombreux temples des Royaumes.

Dans la Saga d'Elric, les dieux occupent une place prépondérante. Outre le fait qu'il leur arrive bien souvent d'être des personnages actifs du récit, ils en sont

en réalité le fil conducteur. Les événements décrits dans les aventures du Prince des Ruines rappellent constamment le grand conflit divin opposant les forces de la Loi à celles du Chaos visant à la domination du monde. La Balance Cosmique penche désormais d'un côté ou de l'autre, et la fin de la Saga nous montre le combat final entre les dieux. Omniprésent, les dieux de la Loi ou du Chaos sont au cœur de la vie des habitants des Royaumes, tous très religieux. Dans cet univers où le système politique est le plus souvent celui de la monarchie, dans les cadres traditionnels de la Féodalité, les dieux et leurs serviteurs humains occupent logiquement une place prépondérante, soutiens des puissants, autorités spirituelles, références universelles.

La Loi et ses Seigneurs, Père de l'Ordre et de la Stabilité, règne sur la majorité des Jeunes Royaumes. Son exact contraire, le Chaos et ses Ducs Démon, les Maîtres de l'Inconstance, a connu son heure de gloire dans le passé sous la houlette de l'Empire de Lumière, et commence aujourd'hui à relever la tête sous l'impulsion des diaboliques sorciers de l'Ile de Pan Tang. Entre ces deux forces qui se disputent la domination du monde, les enfants de la Balance, les Seigneurs des Eléments surtout, autrefois les Seigneurs des Bêtes et des Plantes, tentent de survivre dans un monde où seul l'Equilibre leur permet d'exister. Si l'une des forces venait à l'emporter, s'en serait fini des Jeunes Royaumes... et cela va malheureusement arriver lorsque les dieux connaîtront leur affrontement final. Loi et Chaos, c'est la lutte ances-





trale. Mais attention, cela ne signifie pas la lutte entre le Bien et le Mal, et loin s'en faut. Ces deux forces ont leurs travers comme leurs qualités, même si les sombres maîtres de Pan Tang ont donné au Chaos le visage de la destruction.

Le premier chapitre est consacré au **Chaos**. Il contient toutes les informations concernant les doctrines et les enseignements de l'Entropie, ainsi qu'une description de ses principaux dieux, des pays adoreurs, des temples, des rites et des clergés des Royaumes. Il se termine par un petit Digest du Chaos.

Le second chapitre est bâti sur le même moule que le premier mais aborde la **Loi**. Là encore, une description complète des dieux, des temples et des rites de la Loi vous permet de mieux appréhender la vie sur les Jeunes Royaumes. Les grandes fêtes des nations de la Loi y sont abordées ainsi que la hiérarchie cléricale de chacun de ces pays.

Le chapitre suivant concerne les cultes de la Balance, et plus particulièrement son aspect le plus visible, les Eglises des **Eléments**. Comme pour les deux premiers, dieux, temples et rites sont décrits,

ainsi que la grande diversité de lieux où l'on peut trouver ce genre de culte. Ces trois chapitres peuvent être lus indifféremment par le Meneur comme par les Joueurs. La lecture des descriptions de chaque pays est même chaudement recommandée lors de la création de personnages afin de permettre aux joueurs de mieux saisir la mentalité de leur nation d'origine, leur éducation et leurs traditions.

Les Hommes et les Dieux, essentiellement réservé au Meneur, permettra de mettre en scène tous les différents types de serviteurs des dieux, en tant que personnages joueurs ou non joueurs. Les règles concernant l'Allégeance y sont revues avec plus de détails. Enfin, vous y trouverez un certain nombre d'individus tout prêt à intervenir dans vos scénarios.

Enfin, le dernier chapitre vous donne un exemple de scénario auquel les serviteurs des dieux sont étroitement mêlés. **On ne badine pas de la Foi des Crédules** vous entraînera à travers les rues de Dhakos, la belle capitale du Jharkor, sur les traces d'un bien étrange trafic...

Alors choisissez votre camp, et que les dieux vous soient cléments !





Le Chaos



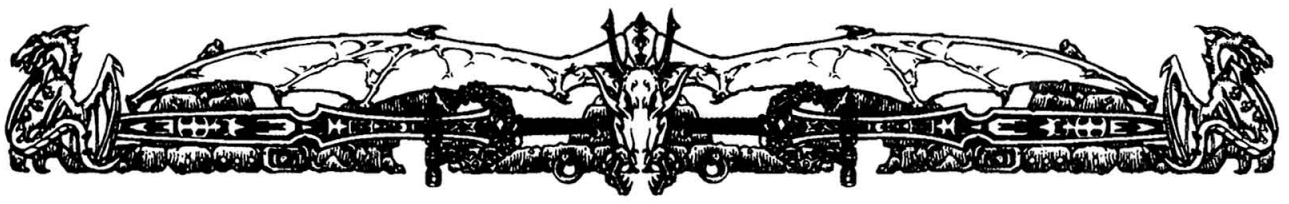
La Création du Monde

D'après la doctrine du Chaos telle qu'elle est enseignée à Hwamgaarl, les Seigneurs du Chaos sont à l'origine de la création du monde, eux-mêmes ultimes créations de la Balance Cosmique. Leurs reflets statiques et inférieurs sont les Seigneurs de la Loi, pères de la stérilité. Sans le règne de la Balance Cosmique, les Seigneurs du Chaos auraient tôt fait d'écraser leurs ennemis de la Loi et de rendre au monde son apparence idéale, le flux bouillonnant du Chaos. En effet, les Seigneurs Blancs sont les Seigneurs de la Stagnation, tentant perpétuellement de figer sous une apparence immuable les créations du Chaos qui n'aspire lui qu'à voir le cycle de la vie en perpétuel mouvement. Voilà pourquoi il convient de lutter avec conviction contre les serviteurs de la Loi et de la Balance, car ils sont les agents de l'ordre, le frein du Chaos. Il faut également servir les Seigneurs du Chaos en toute chose, ce qui est complexe puisque comme on le verra, la plupart des différents dieux du Chaos ont des lignes de conduite assez sombres et pas toujours concomitantes.

Les Seigneurs du Chaos ont créé le monde et toutes les choses qui s'y trouvent, vivantes ou non, solides ou liquides. Ils ont façonné leurs créations dans la matière brute du Chaos et dans celle des Eléments, pliant à leur volonté les Seigneurs Elémentaires. Ils ont donné

vie à toute chose, notamment à l'espèce humaine. Les Pan Tangiens, la face visible des adeptes du Chaos des Jeunes Royaumes, considèrent que les humains sont les créations de Slortar, créés à son image, mais ne pouvant jamais égaler la perfection de ce puissant Duc du Chaos. Cependant, il n'a cependant pas pu donner vie à sa création seule et il a dû recevoir l'aide de Mabelode, la force brute du Chaos. Voilà pourquoi les Melnibonéens sont une sous-espèce car ils ne sont que la création de leur Seigneur, Arioch le versatile, qui dans sa grande jalousie voulut imiter le puissant Slortar. Proche de Mabelode, il reçut lui aussi l'aide du souverain du Chaos pour donner vie à ses jouets. Toutefois, humains et Melnibonéens étaient faibles et incomplets ; ils n'étaient que les croquis des dieux. Les Pan-Tangiens sont eux la merveille de la création. Ils ont été conçus par Slortar, dotés de la vie par Mabelode, comme leurs prédécesseurs avant eux. Mais ce qui fait d'eux la plus belle des créations, c'est le parrainage supplémentaire de Chardros qui s'est penché sur eux pour leur apporter les dernières retouches, ce qui allait leur permettre d'atteindre la perfection. Voilà pourquoi ils sont le peuple élu du Chaos. Evidemment, les Melnibonéens ne partagent pas ce point de vue et considèrent Slortar, Mabelode et Chardros comme leurs créateurs et ceux de tous les humains, même si ces derniers leur sont inférieur, les Seigneurs du Désordre n'ayant pas jugé nécessaire de les doter de l'intelligence ou d'un esprit créatif. Ils ne sont que des petits chiens qui répètent les gestes qu'on leur apprend. De plus, eux-mêmes sont liés par des tra-





ditions ancestrales à Arioch des sept Ténèbres, ce qui prouve leur perfection car le puissant Chevalier des Epées ne saurait s'intéresser à des êtres inférieurs. De plus, pour les Melnibonéens, les Seigneurs Élémentaires sont les alliés du Chaos, pas ses esclaves. Les Seigneurs des Bêtes et ceux des Plantes sont les maîtres et premier représentant de leurs races, créations désormais indépendantes des Seigneurs de l'Entropie pour diriger les créatures qu'ils ont créées.

Les Ducs du Désordre

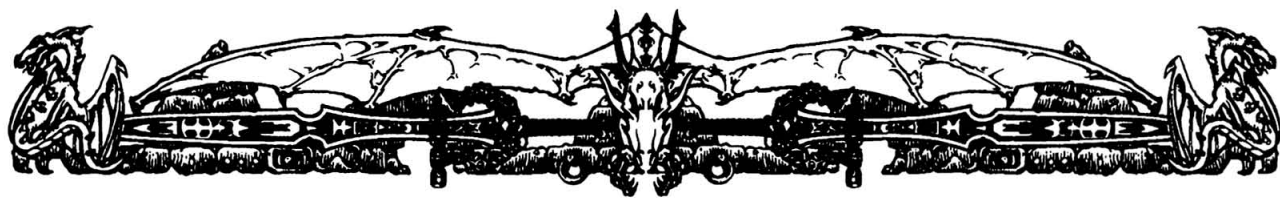
Les Ducs et leurs vassaux

La hiérarchie au sein des Territoires d'en Haut, les Royaumes du Chaos, reste assez simple. Il y a une poignée de Seigneurs, une dizaine tout au plus, qui sont ceux que l'on nomme véritablement Ducs. Sultans des Démons, Maîtres du Chaos, ils règnent sur cette force aux contours si flous. Et c'est justement à cause de ce flou que les choses se compliquent. La Balance, lorsqu'elle a présidé à la création du monde, a voulu donner vie à certains concepts inhérents du Chaos. Ce sont les premiers ducs, dont les plus anciens sont Mabelode, Slortar et Chardros. Ils constituent la triade originelle, les plus puissants des Seigneurs de l'Entropie, reconnus comme tels par toutes les nations du monde, y compris Melniboné. Mais c'est de la multiplicité que le Chaos tire sa force et ses Seigneurs commencèrent à se multiplier. Désormais, dans le haut du pavé, de ceux dont on peut dire qu'ils sont les maîtres du Chaos, on compte les trois dieux précédemment cités plus Xiombarg, Pyaray et Arioch. Ils sont appelés les Six Grands. Cependant, dans tout le Multivers, chaque dieu de l'Entropie n'a pas exactement la même place sur chaque plan, sinon où serait le Chaos ? Certains dieux de moindre importance occupent donc parfois une place plus grande sur certains plans d'existence. C'est ainsi qu'il convient d'ajouter à cette liste, pour les Jeunes Royaumes, cinq autres Seigneurs qui sont Balaan, Hionhurn, Maluk, Eequor et Narjhan. Le Chaos a une sorte d'organisation féodale où l'on trouve des Seigneurs, des vassaux et des arrières vassaux, sans réel souverain. Les onze Seigneurs dont il est ici question forment le noyau dur des forces du Chaos sur le monde d'Elric. Mais sous eux existe une multitude d'autres représentants de l'Entropie. Il y a

par exemple des Seigneurs puissants mais qui sont faibles sur ce plan (comme Mashabak ou Darnizhaan), des Seigneurs mineurs (Checkalakh, Malohin ou Zhortra), des Seigneurs vassaux (comme Teer, vassal de Mabelode ou Urleh et Arnara, vassaux d'Arioch), des démons majeurs uniques ayant quasiment acquis le statut de Seigneur et enfin, tout en bas de l'échelle, les démons ou habitants des plans infernaux. Certains Champions du Chaos pourraient prétendre figurer sur cette liste presque au même niveau que certains dieux vassaux. Un dernier petit mot à propos de l'électron libre du Chaos, Balo le Bouffon. Il est sans nul doute un être aux pouvoirs divins mais son statut est assez difficilement définissable. Il semble qu'il soit le vassal des Ducs mais pour les Melnibonéens, il n'appartient pas vraiment au Chaos. C'est son caractère hautement lunatique qui permet finalement de le classer plutôt parmi les séides de l'Entropie.

Cette hiérarchie complexe dépend non seulement du plan d'existence, mais aussi de certains principes locaux. Par exemple, même s'il ne fait pas parti des plus puissants, Arioch est tout de même considéré comme un dieu central du panthéon melnibonéen. En effet, il est intimement lié à l'Ile et à la famille impériale, ce qui lui confère un statut privilégié. Cependant il est loin d'oblitérer complètement les autres dieux, et la Triade Majéure reste tout de même Mabelode, Slortar et Chardros même à Melniboné. Sur Pan Tang, Chardros est le dieu principal, même si les autres dieux y sont également honorés. Cependant, le pouvoir appartenant à son clergé, il a naturellement pris la première place du panthéon. Arioch, dieu tutélaire de Melniboné, est interdit de culte sur l'Ile pour des raisons de rivalités évidentes, comme Xiombarg ou Eequor. Celle-ci est ressentie comme la déesse des femmes dans une société patriarcale et misogyne où elles ne sont pas concernées par le culte des dieux. La religion étant avant tout le fait des hommes, on comprend que des facteurs politiques et culturels y jouent parfois un si grand rôle. Dans les paragraphes qui suivent, on parlera des dieux du Chaos tels qu'ils sont vus par les gens que les personnages joueurs ont le plus de chance d'incarner, c'est-à-dire les humains des Jeunes Royaumes. Pour eux, le culte du Chaos est celui du mal. C'est la conséquence logique de deux aspects importants du culte du Chaos des Jeunes Royaumes.





D'abord, le Chaos rappelle l'opresseur melnibonéen et l'esclavage de l'humanité, le passé servile et honni ; ensuite, le culte tel qu'il est connu dans les pays qui le pratiquent est calqué sur le modèle pan-tangien, et ceux-ci ne voient effectivement que le côté maléfique et destructeur du Chaos. Ceci dit, la vision que Melniboné se fait du Chaos est bien différente et sera traitée plus loin dans un paragraphe spécifique. A propos de conséquences culturelles, il arrive parfois que l'on nomme les dieux du Chaos, les Seigneurs Noirs. Ce nom leur est le plus souvent donné par les adorateurs des dieux de la Loi qui se considèrent comme le Blanc, la Pureté, le Jour, la Lumière, par opposition au Chaos qui est le Noir, la Corruption, la Nuit, l'Ombre. Ces principes manichéens, mis en place par les humains, reflètent bien l'état d'esprit assez peu portés à la réflexion spirituelle et théologique trop intense que manifeste le plus grand nombre des habitants des Royaumes.

Forme Physique des Dieux du Chaos

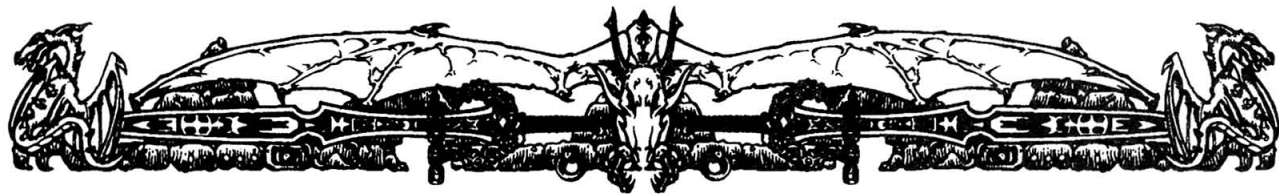
Il arrive parfois que les Ducs de l'Entropie se manifestent physiquement sur le monde. Ils revêtent alors un aspect bien particulier qui leur est propre, le plus souvent celui que leurs adorateurs ont en tête. Cependant, ils sont les manifestations même de l'inconstance et ils peuvent donc prendre une toute autre forme que celle sous laquelle on s'attendrait à les voir apparaître. Rappelons qu'avant 401 JR, et l'invocation d'Arioch par Elric, toute manifestation physique d'un Seigneur du Chaos est théoriquement impossible, l'accès au monde leur étant fermé par les Seigneurs Blancs. De plus, aucun des Six Grands ne peut se manifester de son propre chef sur les Royaumes et doit attendre d'être appelé par un de ses serviteurs. Par contre ils peuvent toujours rentrer en contact avec leur clergé ou leurs agents. Ils ont également une autre possibilité de se manifester physiquement : l'avatar. Cette solution est mise en pratique dans les scénarios intitulés : "Le Livre des Choses Eclatantes" dans *La Nef des Fous* et "La Malédiction du Murmure des Grands Fonds" dans *Les Mers du Destin*. Il s'agit pour le dieu de placer une petite fraction de son pouvoir dans un réceptacle, humain ou démon, ce qui lui permet ainsi de se manifester librement. Les pouvoirs de ces avatars sont limités par l'enveloppe physique qui a été choisie, et bien qu'ils contiennent une parcelle de l'énergie cosmique du

dieu, ils sont loin d'en posséder tous les pouvoirs. Ces avatars ont une durée de vie limitée. Ils peuvent apparaître spontanément ou être invoqués par un serviteur particulièrement dévoué d'un Seigneur. Bien qu'étant des ombres imparfaites de leurs créateurs, les avatars ont tout de même des pouvoirs phénoménaux par rapport à la masse des mortels. Ces pouvoirs varieront d'un dieu à l'autre. La destruction d'un avatar reste dans le domaine du possible, mais elle ne prête pas réellement à conséquence sur le long terme pour le dieu, même si celui-ci est momentanément affaibli. Dans ce cas, malheur à celui ou ceux qui ont commis l'erreur de croire que l'on pouvait impunément défier un Duc de l'Entropie. Les dieux du Chaos eux-mêmes répugnent à utiliser des avatars car cela les oblige à porter une grande partie de leur attention sur un plan particulier, se détournant alors logiquement de certains autres. Plus tard dans la saga, après l'année 401, les dieux du Chaos auront la capacité de se manifester directement sur les Jeunes Royaumes. Ces apparitions auront alors des pouvoirs colossaux, défiant l'imagination humaine. Ils réussissent toujours ce qu'ils entreprennent et font montre du plus grand talent dans tout ce qu'ils accomplissent. La simple vue de cette apparition suffirait à faire perdre l'esprit à quelqu'un insuffisamment préparé à cette vision. Il est totalement impossible pour un simple humain ou même pour un groupe, de détruire une de ces manifestations car nul métal ne peut trancher la substance d'un dieu, et nulle magie ne peut s'opposer aux pères de la sorcellerie. Il semblerait pourtant que le Champion Eternel armé de l'Epée Noire puisse venir à bout d'une de ces créatures, ce qui reste une exception assez rare. Les conséquences pour le dieu sont alors nettement plus graves et les portes du plan dont il a été ainsi banni lui resteront fermées pour de nombreux siècles, parfois davantage.

Mabelode, Roi des Epées, Sans Visage

Beaucoup le tiennent pour le plus puissant des Seigneurs du Chaos. Il figure à la tête de deux triades. L'une d'elles est la Triade Majeure du Chaos qu'il partage avec Slortar et Chardros ; l'autre est composée par lui-même, Xiombarg la Reine des Epées et Arioch le Chevalier des Epées. Mabelode est le souverain du Chaos, il incarne un principe destructeur, la force brute et la domination par la violence, la sauvagerie et la brutalité. Son règne est celui





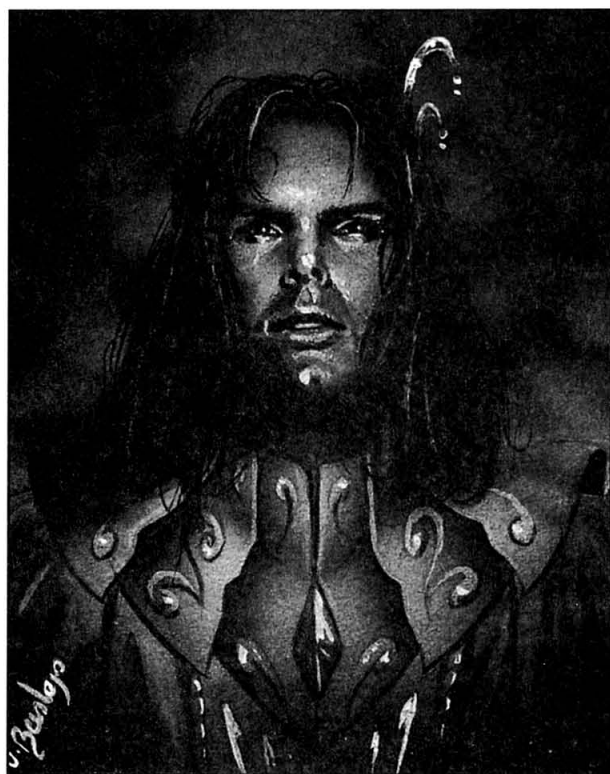
de la terreur, de l'angoisse et de l'horreur. Il aime le désordre et la panique provoquer par la puissance de ses armées victorieuses. Souverain orgueilleux et inconstant, on dit qu'il règne sur le plus grand nombre de démons et de plans infernaux. Il aime conquérir des mondes, les faire plier sous sa domination, les détruire et les plonger dans la Substance du Chaos. Rien ne le réjouit davantage que la mort de ses adversaires et la destruction de la vie. Il est un dieu majeur dans toutes les Eglises du Chaos des Royaumes mais occupe une place prépondérante au Dharijor. S'il doit prendre une forme physique ou sur la plupart de ses représentations, il affecte celle d'un homme jeune, grand et musclé, richement vêtu de noir et de rouge. Il porte généralement une simple cuirasse ou parfois une armure complète, selon le lieu.

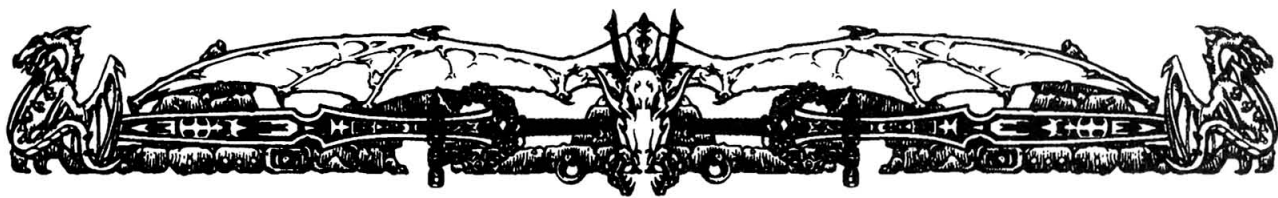
Il a souvent une masse au côté mais toujours son arme de prédilection, une épée longue et noire, tachée du sang de ses ennemis, qu'il tient généralement pointe en terre face à lui. Cela indique que rien ne peut l'ébranler ; il est sûr de lui et de sa puissance. Il peut être représenté debout, assis sur un trône ou monté sur un cheval. Celui-ci est souvent figuré caparaçonné et doté de 6 pattes. Mais le plus impressionnant, c'est son chef. Il va en général tête nue, car il n'a pas peur de l'ennemi. Il lui arrive de porter une couronne. Il a de longs cheveux mais surtout n'a jamais de visage. En effet, il n'est nul endroit où l'on puisse mieux lire la crainte et la terreur que sur le visage, et Mabelode ne peut ressentir aucun de ces sentiments puisqu'il en est la source. Le visage est le miroir de l'âme, et celle de Mabelode est noire, profonde, sinistre et insondable. Cela donne souvent une certaine impression de malaise lorsque l'on se trouve face à l'une de ces statues. Il arrive souvent que les adorateurs de Mabelode se voilent la face en hommage à leur maître ou mieux encore, la lui sacrifient.

Slortar l'Ancien, l'Hédoniste

Il est sans doute l'un des plus puissants Seigneurs du Chaos. Il figure parmi la Triade Majeure du Chaos avec Mabelode et Chardros. Slortar est d'après les mythes le premier des Seigneurs du Chaos, c'est-à-dire le premier à avoir existé à l'aube des temps. C'est un dieu paradoxal qui aime et déteste la beauté. Il aime tout à la fois le plaisir et la souffrance. Très concerné par l'art, il déteste cependant tout ce qui

pourrait être plus beau que lui, le plus beau des dieux, et il lui arrive fréquemment de créer et de détruire. Il est le père de tous les plaisirs "coupables", la luxure, la drogue, l'alcool mais aussi de la douleur subtile, la laceration ou le fouet. Il est le dieu de l'extrême, sadique et masochiste. C'est un dieu créateur qui protège les artistes et les naissances. Il est le premier né, tout désigné pour montrer la voie aux suivants, mais il est aussi le père de la douleur, et quelle douleur est plus extrême que celle de l'enfantement. Cependant, il convient de lui retirer promptement la garde de l'enfant car il n'y a rien qu'il aime plus que de détruire ce qu'il vient d'aider à créer. Il est donc également dieu de fertilité, de procréation et du commencement. Dans le calendrier melnibonéen, le premier jour de chaque mois lui est consacré, ainsi que le premier jour de l'année. Dans le calendrier pan tangien, le premier mois de l'année lui est dédié. Il est un dieu majeur dans toutes les Eglises du Chaos des Royaumes mais occupe une place prépondérante en Argimiliar. Slortar est pour beaucoup dans l'attrait que portèrent au Culte du Chaos les élites politiques et intellectuelles, habitant les grandes cités côtières du pays. Il est le plus souvent représenté comme un très beau jeune homme, aux longs cheveux soyeux et au visage enjôleur. Il





porte le plus souvent de très beaux habits, très riches, brodés d'or, de pierreries, de rubans et de fanfre-luches. Il a également de nombreux bijoux. Il ne porte jamais d'armes, ni d'armure ; il n'en a pas besoin. Il arrive également qu'on le représente nu. En effet, il est le plus beau des hommes, la beauté et la grâce incarnée. Aucun vêtement, fut-il de nature divine, ne pourrait l'égaliser dans sa simple vérité. Même ainsi, il porte souvent des bijoux. Il est parfois arrivé qu'on le représente sous les traits d'un jeune enfant, nu et magnifique. Slortar est et doit rester la plus belle des créations. Il arrive donc souvent que ses fidèles se scarifient pour ne pas faire ombrage à leur maître ou qu'on lui offre en sacrifice de beaux jeunes gens des deux sexes, ou des œuvres d'art. Les temples de Slortar sont connus pour renfermer de très nombreuses richesses car le dieu adore le luxe.

Chardros le Faucheur

Il est sans conteste l'un des plus puissants Seigneurs du Chaos. Il appartient à la Triade Majeure du Chaos où l'on trouve aussi Slortar et Mabelode. Chardros est le Seigneur de la Fin, il est le maître de la mort, celui par qui les hommes s'éteignent, individuellement ou collectivement, puisque ce seront ses prêtres qui provoqueront la fin du monde. Il est le Faucheur, il prend la vie inévitavelmente, frappant au hasard. Il est le tueur sans merci, celui que l'on doit craindre car nul n'est à l'abri de sa hargne. Il est l'injustice, la cruauté et le malheur. Dieu colérique et assoiffé, rien ne peut l'assouvir car il est l'éternel insatisfait. Par cet aspect de tueur aveugle, il a aussi la responsabilité des maladies et des épidémies, mais il laisse cette fonction à un de ses vassaux, Malchin. On comprend qu'il soit étroitement associé à Slortar car l'un est la fin, et l'autre le début. A eux deux ils forment le cycle perpétuel du Chaos. Mabelode vient compléter la triade, lui qui règne sur le Chaos inconstant, la substance de l'Entropie. Il est un dieu majeur dans toutes les Eglises du Chaos des Royaumes. Bien sûr il s'agit du dieu central et tutélaire de Pan Tang, ce qui lui confère une très grande envergure puisque, à l'heure actuelle, tous les pays adorateurs du Chaos sont plus ou moins sous son autorité. Le maître incontesté de l'Ile, le Théocrate Jagreen Lern, est le Grand Prêtre de Chardros, plaçant ce dieu au tout premier plan. Quand Chardros est représenté, on le figure le plus souvent comme un très grand homme, assez musclé. Il est entièrement couvert

Calendrier Pan Tangien

Sur l'Ile de Pan Tang, on ne se fie ni au calendrier melnibonéen, ni au calendrier lormyrien. Ils ont leur calendrier qu'ils sont les seuls à utiliser couramment et même leurs alliés de Dharigor ou du Pikarayd hésitent à l'employer, car il est très complexe.

L'an 0 de ce calendrier est l'année supposée de leur arrivée sur les Jeunes Royaumes qui date aujourd'hui de 987 ans. Il n'y a rien avant, et si les Pan Tangiens doivent évoquer une période antérieure, ils se contentent du calendrier melnibonéen.

L'année pan tangienne compte en général 365 jours, parfois un peu plus, parfois un peu moins. En réalité, d'une année sur l'autre, la durée des mois n'est pas la même.

Le seul point fixe, c'est qu'un groupe de 8 années compte toujours 2920 jours. Le calendrier est fixé chaque année par un collège de huit prélats de l'Ile, un de Slortar, un de Chardros, un de Mabelode, et cinq de Maluk. Ce collège est dirigé par le Grand Prêtre de celui-ci.

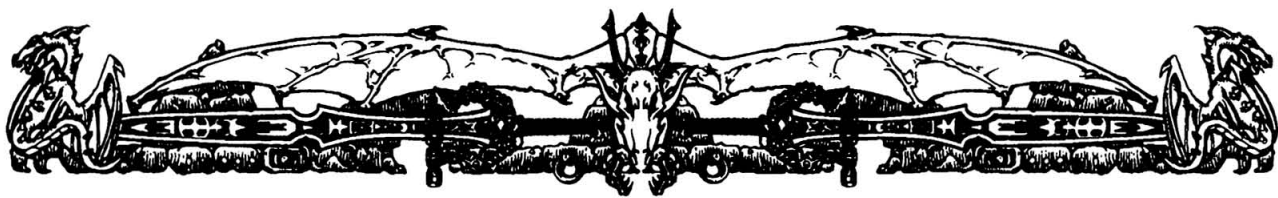
C'est en observant les étoiles et en analysant les présages et les prodiges envoyés par les ducs que ce collège décide du nombre de jours que comprendra chaque mois, ainsi que des jours de fête et de changement des saisons.

Le premier mois de l'année correspond toujours au premier mois du printemps, et est toujours voué à Slortar, le dieu des commencements. Le second mois de l'année est celui de Maluk. Le troisième mois de l'année est aussi le premier mois de l'été, il est dédié à Balaan. Le quatrième mois de l'année est celui de Mabelode, sa durée est en général un peu supérieure à celle des autres. Le premier jour de l'Automne se situe dans les derniers jours de ce mois.

Le cinquième mois est celui de Pyaray, et le sixième celui de Balo, souvent un peu plus court que les autres. Le septième mois est celui de Hionhurn, le premier mois de l'hiver. Enfin, le dernier mois est celui de Chardros le Faucheur, le dieu de la fin.

Les mois durent en moyenne 45 jours, mais ceux des dieux de la Triade s'étirent régulièrement sur une cinquantaine de jours, alors que celui de Balo fait souvent un peu moins de 40 jours.





par sa longue cape, noire ou grise, avec un capuchon. Ses mains et ses pieds sont le plus souvent ceux d'un squelette humain, ce que sa carrure ne laisse pas deviner. Son visage peut lui aussi être celui d'un crâne, mais il arrive souvent de représenter celui d'un homme d'âge mûr, aux traits sévères et à la barbe noire, épaisse et fourchue. D'ailleurs cette barbe se retrouve parfois sur les visages squelettiques. Sur les bas-reliefs, il existe souvent un parallélisme entre ces deux façons de le représenter. A Pan Tang, il arrive fréquemment que l'on donne à Chardros le visage d'un théocrate récemment décédé voir même celui du théocrate actuel. Evidemment, il n'est jamais représenté sans sa faux, l'instrument de son courroux divin. Chardros est presque toujours debout quoiqu'on l'ait déjà vu représenter pencher sur une victime, fauchant les âmes ou encore assis sur un trône de crânes.

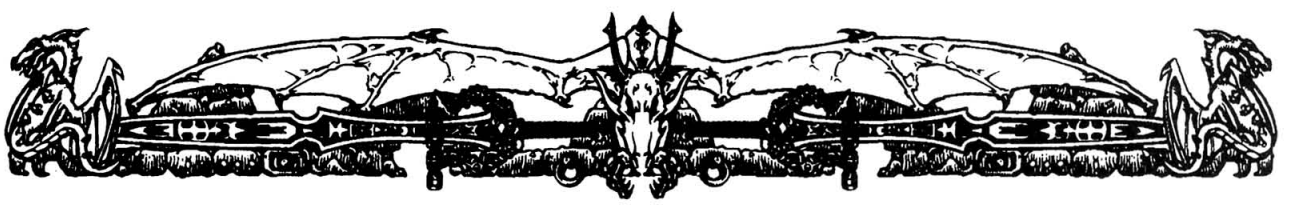
Xiombarg, Reine des Epées, Seigneur de la Haine

Xiombarg est un dieu important et compte au rang des plus grands dieux du Chaos, même si son culte n'est pas très répandu sur les Jeunes Royaumes. Il semble que Xiombarg affectionne particulièrement la forme féminine et les femmes, ce qui dénote une assez grande ambiguïté. En effet il semble indubitable que Xiombarg est "un" Seigneur du Chaos, si tant est que les Ducs aient un sexe, mais il préfère être appelé et représenté comme une femme. Cela en fait tout naturellement un dieu extrêmement impopulaire à Pan Tang, même si il/elle y a tout de même quelques adorateurs. Xiombarg appartient à une triade, la Triade des Epées, réputée importante et au rôle mal défini où se retrouve également Mabelode et Arioch. Xiombarg règne sur la Haine, les sentiments violents comme la colère, le mépris, l'égoïsme, le dédain, la jalousie, la xénophobie. Il est le contraire de l'amour et de la société organisée, il voudrait que l'on agisse toujours sur des coups de têtes, par impulsion, laissant les instincts les plus bas et les plus animaux ressurgir et prendre la direction des opérations.

Cependant, ses desseins sont tortueux et certains pensent qu'il protège les amants éconduits qui le considèrent comme leur guide. En haïssant leurs anciens partenaires et en cherchant à s'en venger, on finit par détester les autres puis à se haïr soi-même, car le chemin de Xiombarg mène toujours à l'autodestruc-

tion. Il aime la rage guerrière, la folie destructrice, tout ce qui rabaisse et ravale l'homme, le conduisant jusqu'à la déchéance. Il n'hésite pas à utiliser le mensonge, la tromperie, la moquerie, la flatterie, la séduction et la persécution pour arriver à ses fins. En cela, il aime prendre la forme d'une jolie jeune femme. Il adopte les airs de l'innocence et de l'incompréhension, subissant plus que provoquant, il est séducteur et maléfique se voilant derrière le masque de la pureté bafouée. Si la tromperie échoue, il est également capable d'utiliser la brutalité, la violence, la souffrance. Tout ce qui est haïssable, tout ce qui peut inspirer le dégoût psychologique, tout ce qui peut provoquer la colère est de son ressort. Lui qui est à priori le Seigneur du rejet et de la haine des autres s'est retrouvé affublé d'un curieux patronage, celui d'une partie des homosexuels, des deux sexes. L'homosexualité reste très mal vue dans les Royaumes hormis peut-être pour quelques-uns, comme les adeptes de Slortar, toujours à la recherche de sensations nouvelles. Rejetés par une grande partie de la population, certains se réfugient dans le culte de ce dieu complexe qui leur apprend à se supporter eux-mêmes et à haïr les autres, à agir selon leur bon plaisir, sans se préoccuper des conséquences de leurs actes. En quelque sorte ils y voient la liberté.





Le culte de Xiombarg reste marginal dans les Jeunes Royaumes. Il n'est que peu présent à Pan Tang et à Melniboné, absent de Dharijor et peu répandu au Pikarayd et en Argimiliar. C'est cependant dans ce dernier pays qu'il rencontre la plus grande audience. Comme il a été dit, Xiombarg adopte toujours l'apparence d'une jeune femme, évidemment très belle. Elle a les traits de l'innocence et de la naïveté.

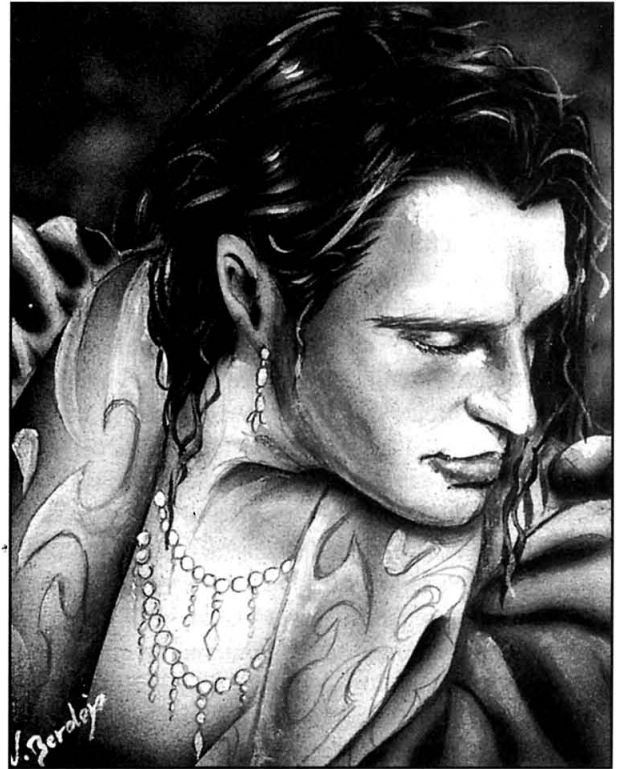
Elle est toujours représentée nue car pourquoi s'embarrasser de vêtements, n'est-ce pas là un des symboles de l'oppression des convenances ? De plus, Xiombarg est toujours figurée avec une épée, qu'elle tient généralement dressée, et qui est toujours plus grande qu'elle. Le plus souvent debout, il lui arrive d'être représentée allongée ou chevauchant une monture démoniaque, un imposant taureau à tête de lion, qu'elle monte à cru. Ses adorateurs peuvent être des hommes ou des femmes, principalement des femmes ou des homosexuels des deux sexes. Certains des adorateurs masculins de Xiombarg lui offrent leur "virilité".

Arioch des Sept Ténèbres, Chevalier des Epées

Il est le dernier membre de la Triade des Epées. C'est un dieu à l'importance indéniable et à la grande puissance, mais son culte est très affaibli. En effet, dieu tutélaire de Melniboné, il est resté intimement lié dans l'esprit des humains au Glorieux Empire et à ses caprices, le rendant extrêmement impopulaire, et la jalousie de Chardros l'a banni de Pan Tang. C'est donc un dieu majeur en difficulté, qui est cependant au centre de la Saga puisque patron et protecteur d'Elric pendant une très longue période. Arioch est le dieu du mensonge, de la trahison, de la corruption, du vice, de la flagornerie et de l'obséquiosité. En toute chose, il paraît plus qu'il n'est. Il aime se sentir indispensable et il a les moyens de l'être. Il est le parfait patron pour les manipulateurs, les hommes de l'ombre, les politiciens et en règle générale ceux qui veulent arriver à leurs fins quelque soit le moyen. Arrogant et cynique, versatile et capricieux, il a ses limites car il finit par se lasser lui-même de ses jeux et de ses complots. L'égoïsme et le narcissisme sont au centre de ses préoccupations. Il est avant tout le dieu de l'individualité même s'il aime faire croire qu'il est aussi celui de l'unité et de la collectivité. Il

passé trop vite d'une idée à l'autre pour accorder bien longtemps ses faveurs à quelqu'un et tôt ou tard, il faut toujours payer. Il est le dieu des faux-semblants, car il paraît œuvrer pour le bien et la cohésion sociale alors que tout son système ne tient que par le mensonge et la corruption. C'est aussi un dieu ambigu il vit pour l'apparat mais est le Seigneur des Sept Ténèbres, celles qui cachent la bassesse de l'homme. Parmi ses vassaux, Voroon, un autre Seigneur des Ténèbres, est réputé pour être le dieu du meurtre et des assassinats.

Son culte est surtout répandu sur Melniboné, où il occupe la première place avec la Triade Majeure. Hors de l'île, il compte peu d'adorateurs, hormis quelques humains nostalgiques des temps passés, les adeptes de l'art néo-melnibonéen notamment. On en trouve en Argimiliar et, fait suffisamment étrange pour être signalé, en Ilmiora et au Jharkor, où ses cultes sont tout de même le plus souvent secrets. Sur toutes ses représentations, et il y en a de nombreuses sur Melniboné et ailleurs, Arioch est toujours figuré comme un très beau jeune homme, voir très jeune. Logiquement, il a, le plus souvent les traits melnibonéens. Il est toujours coiffé et habillé avec goût et raffinement, dans de luxueuses étoffes portant de





somptueux bijoux. On n'hésite pas à verser dans l'excès quand on le représente. Ce n'est pas un dieu guerrier, mais il ne rechigne pas à porter parfois une belle cuirasse ornementée. Il a toujours une épée au côté, en rappel de son titre. Le plus souvent les statues le représentent de plein pied, parfois se tenant droit, parfois légèrement incliné en avant dans une posture rappelant celle d'un homme qui s'incline pour saluer. Quelques représentations le figurent assis sur un dragon, mais c'est rare.

Pyaray, le Commandant de la Flotte du Chaos

Pyaray est lui aussi un des grands dieux du Chaos et sans doute le quatrième en importance à être adoré sur Pan Tang. Il est l'un des Seigneurs qui disposent de la plus grande armée, après le Seigneur Mabelode. Il est d'ailleurs probable que ses effectifs sur les Jeunes Royaumes excèdent ceux du Roi des Épées. Il règne sur les profondeurs sombres et glacées des océans, sous le domaine de Straasha. Son commandement est la Flotte du Chaos et ses équipages de marins morts-vivants. Tous les marins qui meurent noyés ou qui périssent en mer finissent par lui revenir s'ils ne sont pas confiés à la garde de Straasha. Le fait que son domaine soit "le monde du silence" en a fait un dieu des secrets et des serments. C'est un dieu brutal et sanguinaire.

Il n'aime pas la subtilité, son but est la mort et la destruction. Par-là même, il avait sa place dans le panthéon pan tangien. De plus, Pan Tang est une île. Pendant longtemps, elle s'est livrée à la piraterie pour survivre, et continue encore aujourd'hui, plus par plaisir que par réel besoin. Un dieu protecteur pour les bateaux de l'île et adversaire naturel de la flotte de ses ennemis semble un choix des plus judicieux. De tous les dieux du Chaos, Pyaray est le seul en guerre totale avec un Seigneur Élémentaire ce qui le force à être en permanence sur le qui-vive, sur l'ensemble des plans où il est présent et il y en a une infinité. Cela peut expliquer son absence de goût pour la réflexion, car s'il prenait le temps de réfléchir, il serait rapidement débordé. En Dharijor, où il y a également une longue tradition de piraterie, on en est venu peu à peu à son culte sans toutefois abandonner Straasha. Ailleurs dans les Jeunes Royaumes, même au Pikarayd, Pyaray est considéré au mieux comme

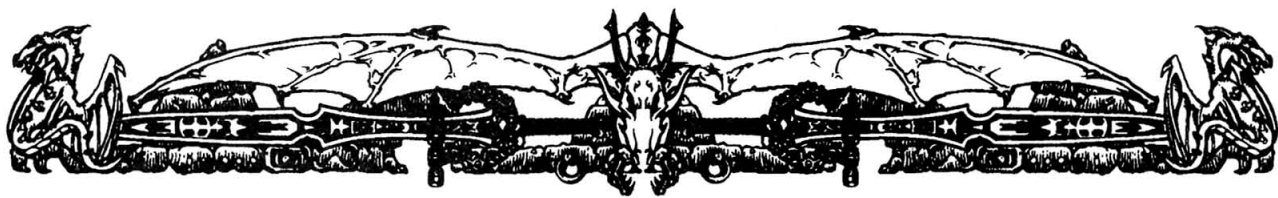
quelqu'un de dangereux qu'il convient de ménager, au pire comme un ennemi mortel, comme au Tarkesh ou sur l'Île des Cités Pourpres. Les représentations de Pyaray sont toutes identiques. Elles figurent une pieuvre gigantesque, animal hautement symbolique puisque, comme l'étoile du Chaos, elle a 8 "branches". En général, la pieuvre est représentée rouge sang ou écarlate. Certaines petites représentations sont même directement taillées dans le rubis. On lui place parfois un navire entre les tentacules. Sur de nombreuses représentations, son "front" est serti d'un joyau massif, dont les sages pensent qu'il s'agit du réceptacle de sa puissance. Les conséquences pour Pyaray seront désastreuses lorsqu'Elric brisera ce joyau pendant la fin du monde. Ses adorateurs aiment à se tresser barbe et cheveux afin de leur donner un aspect "tentaculaire".

Balaan le Sombre

C'est un Seigneur du Chaos puissant et craint, son simple nom provoque bien des frissons au sein des âmes les plus endurcies. Balaan, dans la vision qu'en ont les habitants des Royaumes autres que les Melnibonéens, est un sinistre Seigneur. Il est le maître de la douleur et de la torture. Il adore briser, détruire, les corps et les âmes. Il jouit de la sensation de domination que procure le fait d'avoir la vie d'un autre entre les mains. Loin des jeux subtils des adorateurs de Slortar, Balaan pratique la souffrance dans son horreur la plus absolue. Il refuse la mort à ses victimes car elle serait une trop douce récompense après avoir enduré tout ce qu'elles ont subi. Il préfère laisser vivre ses pauvres gens brisés pour lesquels la vie ne sera plus qu'une longue succession de douleurs. Tortionnaire sans pitié, il se repaît des hurlements et des plaintes de ses victimes.

C'est un dieu dévoyé et inhumain, un fou sanguinaire. Son culte est répandu à Pan Tang, Dharijor et Pikarayd, et sous une autre forme à Melniboné. Il est en général représenté comme un homme de carrure moyenne portant des habits sombres et plus fonctionnels que luxueux. Il porte souvent sur lui des instruments ou des outils de torture. Son visage est dissimulé par une plaque de fer le plus souvent rivetée au crâne, ses cheveux sont courts ou inexistantes. On pense que ce masque sert à dissimuler ses traits aux suppliciés car il est plus difficile de haïr quelqu'un





qu'on ne peut pas clairement identifier, et la haine est préjudiciable à la torture car elle donne parfois la force de lutter. Les victimes de Balaan ne doivent pas le haïr ; seules la terreur, la souffrance et la folie ont leur place sous leur crâne. Certains adorateurs de Balaan sur Pan Tang vont parfois jusqu'à eux aussi dissimuler leur visage derrière un masque de fer, ce qui est considéré comme un très grand acte de dévotion.

Hionhurn le Bourreau

Ce puissant Seigneur du Chaos est lui aussi un dieu sauvage et brutal. Rien ne lui plaît davantage que le sang, la mort, les massacres. Cependant, sans être un adepte de la sauvagerie organisée, il n'a pas la même propension à frapper au hasard que Chardros. Hionhurn est le dieu punissant, le dieu du châtement. Il est l'exécuteur des basses œuvres de la Triade Majeure et exécute ses sentences de mort. Seigneur des gibets et des échafauds, dieu des bourreaux et parfois aussi des assassins, il frappe sans relâche et sans pitié les ennemis du Chaos. Rien n'est susceptible de l'attendrir ou de le faire plier, il est assez borné. Il n'y a pas de meilleure tête qu'une tête coupée. Il aimerait que le monde entier soit coupable, mais tel n'est pas le cas. Alors il attend son heure, en

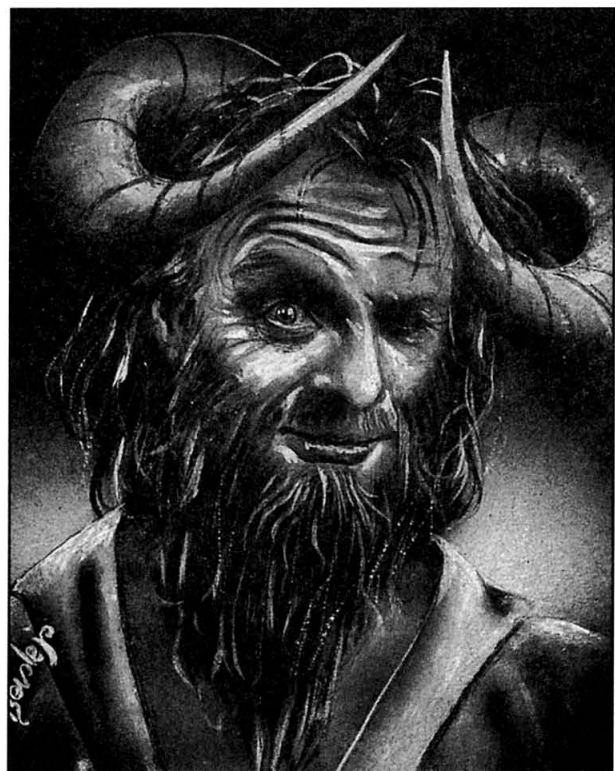
se délectant à l'annonce de sa cruauté et de la souffrance d'autrui. Il n'y a pas plus belle exécution que celle d'un homme coupable, perdu, honteux ou au contraire celle d'un innocent. Son pire ennemi est l'homme fier qui monte dignement au gibet. Il fera alors tout pour lui rendre les choses plus difficiles.

Diligent auxiliaire de Mabelode et Chardros, sa hache tranche aussi sûrement que l'épée de l'un et la faux de l'autre. Son culte est très répandu sur Pan Tang et au Dharijor, ainsi qu'au Pikarayd où il occupe une place à part, les rois de ce pays lui vouant une grande dévotion. Les querelles de clans mènent bien souvent à des exécutions publiques.

Quand Hionhurn est représenté, il a la forme d'un homme d'âge mûr, de grande taille et particulièrement massif. Son visage est émacié, macabre et grimaçant. Il a une longue barbe aussi hirsute que ses cheveux. Il porte le plus souvent une toge rouge de bourreau qui lui laisse les bras nus. Il a parfois le torse nu. Il brandit toujours sa grande hache, à simple tranchant, symbole de son pouvoir sur les vies humaines. On le représente toujours debout, souvent doté d'imposantes cornes de taureau, symbole de puissance et de détermination.

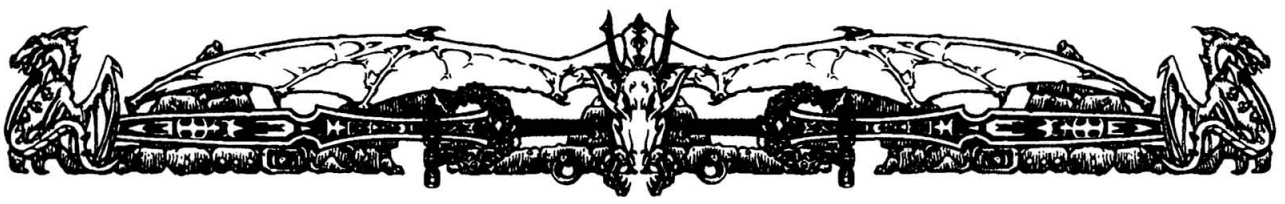
Maluk le Veilleur Silencieux

Ce dieu du Chaos n'a pas toujours une grande importance sur les plans où il est présent, mais les Pan Tangiens l'ont choisi pour être l'un des huit dieux de l'Ile puisqu'ils avaient exclu de la Huitaine Xiombarg et Arioch. Maluk est l'Observateur, celui qui regarde, celui qui sait. C'est un dieu complexe, silencieux parce qu'indécidable, mais il est toujours là et veille. Il prévient les autres dieux quand leurs ennemis approchent. Il garde son œil unique fixé sur quasiment tous les plans du Multivers. Sa mission est complexe et il n'intervient pas toujours à temps. En effet, ses propres plans semblent être un grand mystère, et les autres Seigneurs de l'Entropie ne savent jamais quand il se décidera à leur venir en aide ou si ce qu'il dit doit être pris au sérieux. Mais ils ont torts de douter de lui, car de tous les dieux du Chaos, il est sans nul doute celui qui sait le plus de choses, peut-être même davantage que Slortar, tout simplement parce qu'il ne fait jamais rien d'autre qu'observer, en silence. Et surtout, il est celui qui comprend le plus de choses car de tous les Seigneurs de l'Entropie, il est celui qui est arrivé à per-



Le Chaos





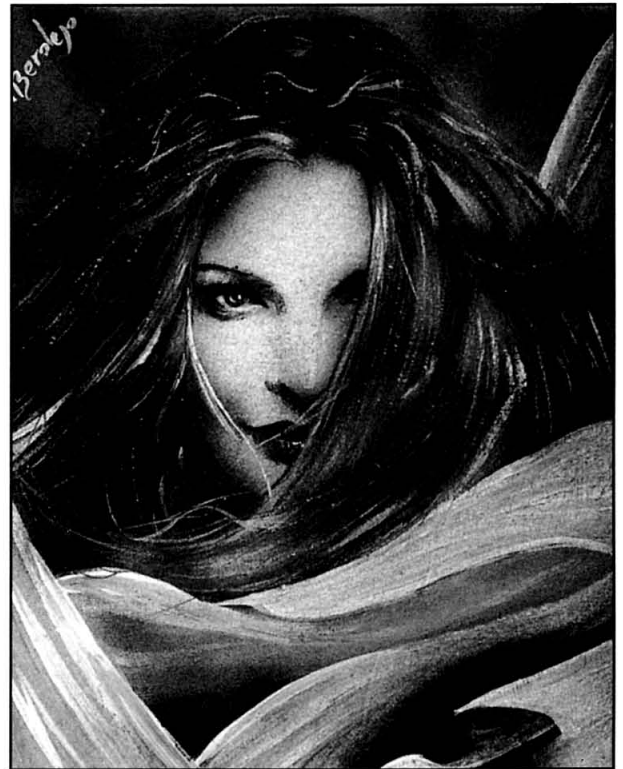
cer les secrets de l'âme humaine et à comprendre son système de pensée. Maluk n'est pas un ennemi à prendre à la légère, car il connaît toujours vos points faibles et sait comment les utiliser. C'est un dieu dont tout sentiment est absent et ses motivations sont obscures. Il est assez présent sur Pan Tang, où ses dévots font office de police secrète pour le Théocrate, mais il reste marginal ailleurs, mis à part quelques rares adorateurs en Argimiliar. Maluk est le plus souvent représenté comme un homme au corps parfait et bien proportionné. Généralement il porte de beaux habits, luxueux sans être extravagants, les habits d'un homme sage. Il lui arrive parfois d'être figuré nu, voir sous l'apparence d'une femme car la connaissance ne se soucie guère des artifices que sont les vêtements ou le sexe. Son petit défaut est d'avoir une figure totalement inhumaine puisque la majeure partie de son front est occupée par un œil immense et unique, continuellement en mouvement, et que le bas de son visage est marqué par l'absence totale de bouche. Il porte en général de longs cheveux nattés et il se tient toujours debout, souvent les mains croisées derrière le dos. Dans de rare cas, on se contente de le représenter par un œil sur certains bas-reliefs. Ses prêtres, en signe de dévotion, ont une certaine tendance à s'énucléer et à se coudre les lèvres, ne communiquant plus que par l'écrit et la sorcellerie.

Eequor, la Dame Bleue du Désarroi

Cette déesse n'est pas non plus d'une très grande puissance sur les autres plans, mais elle jouit d'un certain statut sur les Royaumes. Ses attributions classiques sont la peine, le malheur, le désarroi, la tristesse, l'amertume, le chagrin et la mélancolie. Tous ces sentiments négatifs, liés à l'apietioement sur soi-même ou sur les autres, constituent la source du pouvoir d'Eequor. Elle se complait à briser les amitiés ou corrompre les cœurs amoureux. Elle n'hésite pas à séduire, pour ensuite rejeter. Tous ceux qui souffrent intérieurement sont sous son emprise. On dit que la seule couleur existant sur son plan d'existence, le cœur de son domaine infernal, est le bleu. Tout y est bleu, de toutes les nuances. Son château se dresserait au milieu d'un océan de larmes. Elle ne doit pas être considérée comme une déesse qui console ou qui partage la douleur, mais bien comme une harpie qui se repaît du malheur des autres et n'hésite pas à le provoquer par plaisir. Elle n'aime pas la violence mais il lui arrive de

l'utiliser pour parvenir à ses fins, même si elle pense que la souffrance physique n'est rien par rapport aux plaies de l'âme. Les gens qui meurent de chagrin et les suicidés sont ses éternels vassaux. Cependant, sur les Royaumes, son rôle est particulier. Les érudits melnibonéens et les sages humains, pensent qu'Eequor a un lien particulier avec la Forteresse Impie. Elle pourrait bien en être la gardienne. Une chose est sûre, c'est que les serviteurs du Chaos qui ont fait le pèlerinage jusque là-bas y ont bien souvent rencontré un ou plusieurs de ses fidèles. De plus, ce pèlerinage est presque toujours entrepris à la suite d'un rêve annonciateur et de la révélation, en son cœur, du chemin à suivre. Ces songes pourraient bien être inspirés par Eequor elle-même.

De plus, il semble, qu'elle soit assez proche du Seigneur Mabelode, peut-être même un de ses anciens vassaux devenu plus puissant. Ce patronage à lui seul lui confère une importance accrue. Malgré cela, son culte reste interdit à Pan Tang. Il y est tout de même présent par le biais d'une sorte de culte secret et inorganisé. Les femmes pan tangiennes étant exclues de la vie religieuse de l'Ile, elles se vengent parfois en livrant un hommage discret à la Dame Bleue. Là encore, il semble que des rêves permettent parfois à certaines adoratrices secrètes de se reconnaître. Eequor





dispose également de quelques temples en Dharijor et en Argimiliar. Quand elle est représentée, elle prend l'aspect d'une très belle femme, grande et mince, répondant à tous les canons traditionnels de la beauté, pour le visage et le corps. Elle porte de longs cheveux détachés tombant jusqu'aux reins. Elle arbore le plus souvent un sourire mi-sensuel, mi-carnassier. Elle se vêt en général de longs voiles bleu sombre, ou de tuniques à l'identique, enserrés dans des bijoux d'argent aux motifs simples mais exquis. Sans être guerrière, Eequor porte le plus souvent une épée et n'est jamais représentée ni nue, ni alanguie. Elle est toujours debout, c'est une femme active qui ne s'en laisse pas compter. Ses adorateurs sont souvent des femmes, mais pas exclusivement. Elle ne tolère pas l'échec et ignore la compassion.

Narjhan, le Seigneur des Mendiants

Là encore, Narjhan n'est pas un Seigneur au grand pouvoir. Cependant, les Royaumes marquent pour lui une certaine réussite dans ses manigances, réussite symbolisée par Nadsokor, la Cité des Mendiants. Il est donc le Seigneur de la misère et des miséreux. Il est le père de la convoitise, de la concupiscence, maître du mensonge et des paroles mielleuses. Le vice est bon pour lui et les siens. Plus les mendiants sont laids et difformes, plus cela lui plaît. Ses adorateurs ne comprennent souvent pas qu'il est à la fois leur dieu protecteur et la cause de leur malheur, car il se nourrit de la misère, du vol, du meurtre, du viol, de la famine et de la maladie, de tout ce que peut comporter l'insalubrité et le manque d'hygiène.

Même si ses idées le rapprochent d'autres Seigneurs du Chaos, ceux-ci ne l'aiment pas beaucoup car il le trouve trop médiocre pour eux. Ils ne comprennent pas le plaisir que l'on peut tirer à contempler la pauvreté et la misère humaines sous cette forme. De plus, il est flagrant pour eux qu'il aime ses mendiants, ce qui ne cessent de les étonner. Narjhan est à la fois la cause et la conséquence de la mendicité. Il protège son troupeau tout en le menant à sa perte. De plus, un trait particulier de Narjhan est sa haine viscérale de Tanelorn. Tous les Ducs du Désordre éprouve un profond dégoût envers cette Cité en dehors de leurs pouvoirs. Certains en ressentent de la rage, d'autres du mépris, mais lui la hait. Parce que Tanelorn est le seul endroit de l'univers où la souillure

de la corruption ne peuvent rentrer et où tous les habitants vivent heureux et en paix, sans vols, sans disputes, et surtout sans mendiants. Parce qu'elle est l'image de tout ce qu'il déteste et qu'il excècre les villes paisibles. Voilà pourquoi Narjhan lutte contre elle, sur tous les plans et depuis toute éternité.

Son culte est à la fois très peu répandu et très courant sur les Royaumes. Très peu répandu, car seuls les mendiants adorent Narjhan. Ceux-ci ne constituent pas vraiment une catégorie puissante de la population, qui pourra manifester sa dévotion par des temples ou des fêtes. Très courant parce qu'il y a des mendiants dans toutes les grandes cités des Royaumes. Même dans les contrées les plus pauvres ou les plus dures, il y a toujours plus pauvre que soit. Narjhan n'est jamais représenté par ses enfants, les mendiants, mais quelques érudits ou théologiens savent que son apparence privilégiée est celle d'un homme imposant en armure noire complète avec un heaume, terrifiant chevalier du Chaos, figure bien étrange pour le Seigneur des Mendiants.

Balo le Bouffon

Voici enfin le dernier de la liste, Balo le Bouffon du Chaos. On ne sait pas exactement s'il est ou non, un dieu du Chaos. Toujours est-il que sur les Jeunes Royaumes, il reçoit un culte et dispose d'un clergé comme tous les autres dieux. Cela doit certainement bien le faire rire. Balo est le maître de l'humour noir et déplacé, ses armes sont le calembour, la plaisanterie, vicieuse et blessante, le jeu de mot et la parole provocatrice. Balo est passé maître dans l'art de parler pour ne rien dire, de blesser systématiquement, de rire au dépend d'autrui, même si cet autrui est un Duc du Chaos. Quel est son but, ses plans, ses motivations, personne ne le sait. Mais en a-t'il seulement ? Quelles sont les limites de son pouvoir et comment se fait-il qu'il puisse impunément se moquer de ses maîtres depuis des millénaires ? Il faut croire que les Ducs ont le sens de l'humour.

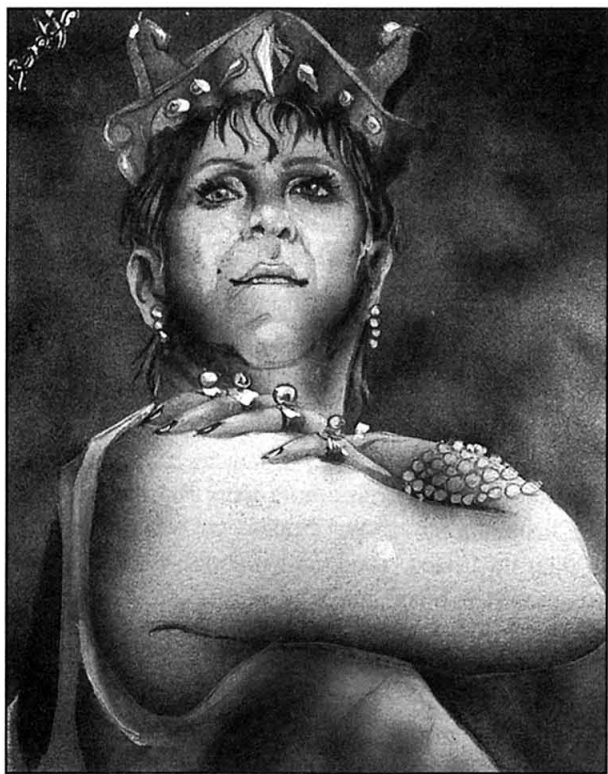
Sur Pan Tang exclusivement, Balo dispose d'un temple et d'un clergé. Ses prêtres sont le plus souvent complètement " secoués " pour ne pas dire fous à lier. Balo, lorsqu'il est représenté, affectionne la forme d'un nain bouffi, vêtu de manière extravagante et bigarrée. Il porte toujours une somptueuse couronne et son visage est fendu par un sourire franchement hi-





lare. Le fait qui a poussé les Pan Tangiens, d'habitude si sérieux, à choisir ce semblant de dieu pour compléter leur huitaine reste assez mystérieux.

Il est possible que la puissante sorcellerie qui a conduit le peuple de Pan Tang à faire son apparition sur les Jeunes Royaumes il y a près de 1 000 ans soit la conséquence d'une mauvaise blague du Bouffon, et que depuis, on lui voue un culte afin de le ménager pour éviter toute nouvelle plaisanterie.



Les Nations Chaotiques

Pour chaque pays, on a fait figurer les fêtes et célébrations religieuses qui se tiennent dans l'année. Cela n'exclut pas d'autres fêtes, de type laïc. Celles-là ne sont pas mentionnées mais il en existe pourtant, mis à part sur Pan Tang où le civil est trop étroitement lié au religieux.

Melniboné

Le cas particulier du Glorieux Empire sera traité dans une partie distincte tant il diffère par sa vision et

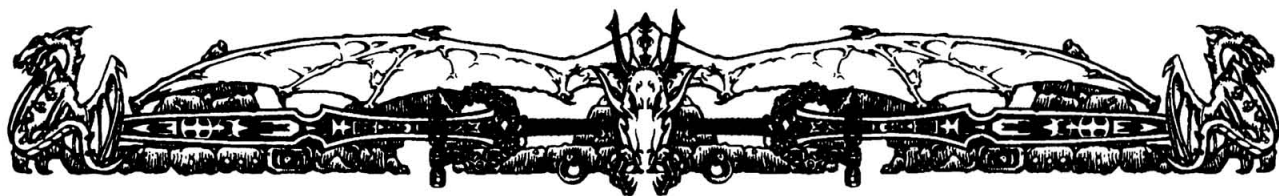
ses rituels de la façon "humaine" d'adorer les Seigneurs de l'Entropie.

Pan Tang

L'Ile est désormais la première nation chaotique des Royaumes. Il convient d'aborder avec circonspection cette nation au destin bien différent de celui des autres pays. Les Pan Tangiens n'ont jamais été les esclaves de Melniboné. Ils sont apparus sur cette île il y a un peu moins de 1 000 ans. La cause de leur arrivée est sans doute la débauche de sorcellerie à laquelle se sont livrés Melnibonéens et Seigneurs du Dharzi dans les dernières années de leur guerre. Ils ont ensuite mis plusieurs siècles à s'habituer à leur nouveau monde et ont préféré garder le profil bas pendant les dernières années du règne de Melniboné. Ces adorateurs du Chaos se sont manifestés pour la première fois sur le monde après l'avènement de la République Lormyrienne. Depuis, leur rêve est de devenir le nouvel empire qui régnera sur le monde au nom des Ducs du Désordre. En tout cas, la mystérieuse Pan Tang et ses galères noires sont maintenant devenus les principales sources de préoccupation de bien des nations des Royaumes. Celles-ci craignent la puissance montante de l'île sans savoir véritablement à quel point ses forces sont supérieures aux leurs. Le cœur du culte du Chaos dans les Royaumes est ici, et son centre est Hwamgaarl, la capitale de l'Ile. L'Eglise du Chaos de Pan Tang a servi de modèle à celles du Dharijor et du Pikarayd, et au delà, à la plupart des autres cultes chaotiques répandus sur le monde.

Sur Pan Tang, les huit dieux principalement adorés sont ceux de la Triade Majeure, plus Balaan, Hionhurn, Pyaray, Maluk et Balo. On y trouve également, mais en minorité, des adorateurs de Xiombarg, d'Arioch et d'Eequor, plus quelques autres dieux vassaux. Mais ils sont en dehors de l'église officielle et donc souvent discrets. Pan Tang est une théocratie, c'est-à-dire que son système politique et son système religieux sont plus que liés, ils sont confondus. Toutes les fonctions officielles et toutes les décisions sont prises par des prêtres du Chaos. Le chef spirituel et temporel de l'Ile est le Théocrate. Il est le Grand Prêtre du culte de Chardros. Il se nomme actuellement Jagreen Lern, arrivé au pouvoir pendant l'année 384 du calendrier lormyrien. C'est également un per-





sonnage central dans la Saga d'Elric car c'est par lui, et à cause de ses manipulations, que la Fin du Monde a lieu. Il est le chef suprême et incontesté, jusqu'à sa mort ou une "disparition précoce". Toutes les décisions passent par lui et le clergé de Chardros, et il est également en charge de la Justice. Tous les autres postes de dirigeants sont également tenus par des prêtres. L'armée est du ressort du clergé de Mabelode ; la marine de celui de Pyaray ; celui de Hionhurn s'occupe de la sécurité de l'île, des prisons et des exécutions ; celui de Slortar veille à ce que l'île ne manque jamais de rien et s'occupe des structures de "loisir" comme l'arène ainsi que des rares activités de commerce ; celui de Balaan s'occupe de la diplomatie de l'île, ce qui permet de se faire une idée de la vision bien particulière qu'a Pan Tang de la diplomatie ; celui de Maluk s'occupe de l'éducation, de la transmission et de la garde du savoir, mais il a aussi pour mission d'être la police secrète du Théocrate, ses espions. Enfin, le clergé de Balo n'a aucune mission particulière car il est trop inconstant.

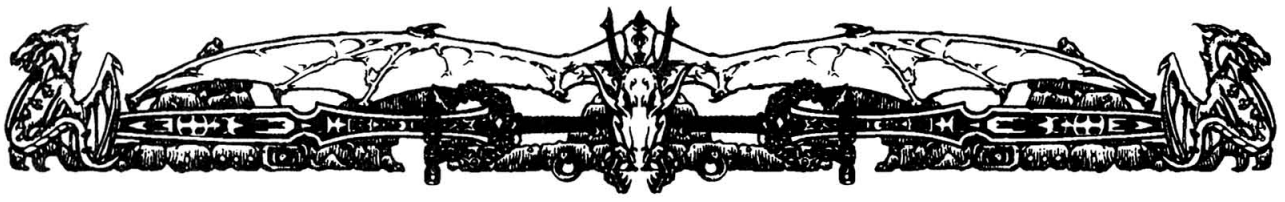
Les sanctuaires et autres lieux de culte sont très nombreux sur l'île. Le premier et le plus important est le Temple-Palais. Il s'agit du lieu de résidence du Théocrate. Il est le cœur politique de la cité et son sanctuaire est consacré aux huit dieux du Chaos, protecteurs de Pan Tang. Il est également le centre névralgique du clergé de Chardros. Il y a également des temples importants pour chacun des sept autres dieux répartis dans Hwamgaarl. Cependant, huit autres sanctuaires occupent une place prépondérante dans la vie des habitants de Pan Tang. Ils constituent en quelque sorte les ponts reliant les Seigneurs du Chaos à leurs fidèles. Le **Chevalet de la Ruine** est le saint des saints de Balaan ; on le trouve au cœur du Jardin de la Souffrance, un des hauts lieux de détente des habitants de Hwamgaarl. Le **Lutrin des Vérités Brisées** est celui de Maluk ; on le trouve dans les salles de l'Université de la Perversité Lucide, le principal centre d'éducation de la capitale. Le **Pierre d'Exécution** est celui de Hionhurn ; il se trouve dans les terres cultivables au sud-ouest de l'île. Le **Cristal Parfait** est celui de Slortar ; on le trouve dans la partie ouest de l'île, la Plaine de Verre, une vaste plaine vitrifiée à la suite d'éruptions volcaniques. Les **Mâchoires de Pyaray** se trouvent à l'extrême nord de l'île, entouré de récif. Le **Crâne des Crânes** est le haut lieu de la vénération de Chardros, il marque

l'emplacement de l'arrivée des Pan Tangiens sur l'île. Le **Cœur du Chaos** est voué à Mabelode ; c'est le centre du dernier volcan encore actif de l'île. Enfin, Balo se trouvant fort embarrassé de ne pas avoir de sanctuaire, créa le **Galet Rouge**, un sanctuaire qui n'est pas fixe et qui est confié à la garde de l'un de ses prêtres. Celui qui le tient est réputé en relation directe avec le dieu, mais les prêtres de Balo étant ce qu'ils sont, il ne se passe pas une semaine sans que le galet ne soit perdu. Il faut alors le rechercher et le retrouver. Certains pensent qu'il s'agit en fait d'un moyen mis en place par la Théocratie pour occuper les prêtres de Balo.

De nombreuses fêtes religieuses se déroulent sur l'île. Chaque mois, une semaine entière est vouée à l'adoration du dieu de ce mois. Il s'agit de la première semaine de l'année dans le cas de Slortar et de la dernière semaine de l'année dans le cas de Chardros. De plus, les changements de saisons donnent lieu eux aussi à des fêtes célébrant la Triade Majeure. Elles durent trois jours. Le Jour des Morts est une période de trois jours de fêtes voués à l'adoration de Chardros et au culte des ancêtres. Le Festival de Slortar dure lui aussi trois jours et est le moment le plus "gai" de l'année à Hwamgaarl. On y fait des orgies, on y voit des spectacles de théâtre, des combats ou des courses à l'arène. La Mêlée dure également trois jours et est vouée à Mabelode. Pendant cette période, tous les meilleurs guerriers de l'île sont invités à participer à de nombreux combats contre leurs pairs ou des esclaves spécialement sélectionnés et armés jusqu'aux dents. Il y a aussi des défilés et des parades militaires.

Enfin, le dernier grand moment de fête de l'année est la bénédiction de la flotte, une journée dédiée à Pyaray mais à laquelle participent aussi les prêtres de Chardros et de Mabelode. Il y a parfois d'autres célébrations pour des événements particuliers comme la mort ou l'avènement d'un Grand Prêtre ou du Théocrate, une victoire importante, ou en cas de prodige majeur. Un collège constitué de huit prélats de Maluk est chargé d'analyser tout prodige ou présage et d'en tirer les conclusions qui s'imposent, ce qui peut amener à des exécutions, des bannissements, des sacrifices ou des journées de célébrations. Ce collège est tenu pour souverain. Il peut même réclamer la mort d'un Evêque et seul le Théocrate peut en casser les jugements.





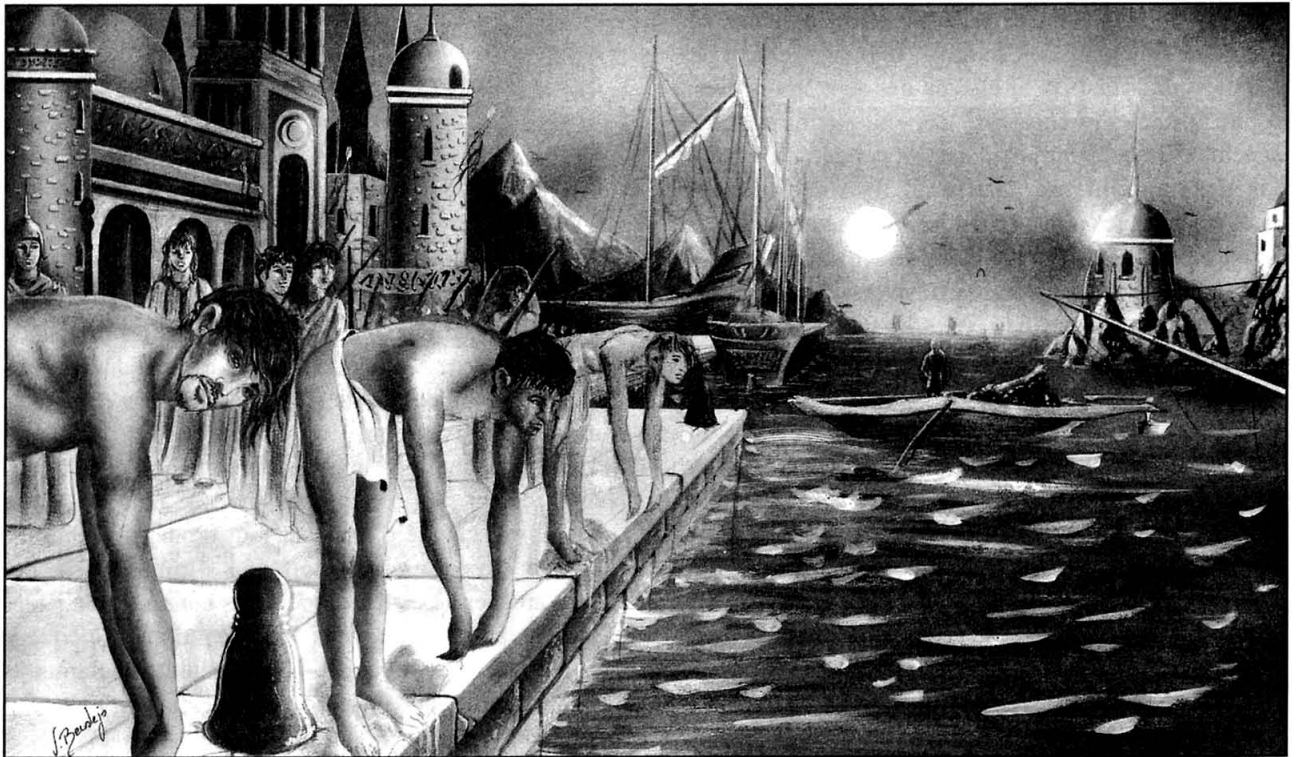
Pan Tang est sans conteste la plus puissante des nations chaotiques des Jeunes Royaumes. C'est elle qui donne le La aux autres et c'est par elle que se scellera le destin des Jeunes Royaumes. Même sur Melniboné, l'Eglise du Chaos n'a jamais eu autant d'influence que sur Pan Tang, car le pouvoir était entre les mains de l'empereur et non d'un prêtre. Aujourd'hui, Melniboné reste plus puissante que Pan Tang grâce à sa sorcellerie, ses dragons et sa flotte, mais les Seigneurs du Chaos s'en sont peu à peu détournés et après le Sac d'Imrryr, même l'Ile des Dragons ne sera plus un obstacle pour les Pan Tangiens.

Dharijor, sur le Continent Ouest

Dharijor est un Jeune Royaume tardif car son indépendance totale n'est réellement intervenue que pendant l'année 176 JR. C'est une monarchie féodale, et le roi et ses barons règnent sur un peuple guerrier et belliqueux. Le Dharijor est connu pour ses puissants chevaliers et ses pirates sanguinaires. La proximité de Pan Tang et l'incompatibilité entre le mode de vie dharijorien et les préceptes de la Loi ont petit à petit amené cette nation à se tourner vers le Chaos. Après la Libération, les Dharijens s'étaient

tournés vers les Seigneurs Elémentaires, mais les Pan Tangiens ont su les guider vers leurs dieux. Très vite, Mabelode est devenu le dieu majeur du pays après la conversion massive des élites à son culte. Aujourd'hui, le pays entier vit dans l'adoration des Ducs de l'Entropie. Les dieux présents dans le pays sont ceux de la Triade Majeure du Chaos, avec une forte prépondérance de Mabelode qui est perçu comme le chef, au-dessus de tous les autres Seigneurs. On trouve aussi Pyaray et Hionhurn. Balaan y est faiblement représenté. Il y a quelques rares sanctuaires d'Eequor ou de Maluk mais ces dieux conviennent assez mal à la mentalité du pays. La monarchie est intimement liée à la vénération de Mabelode le Sans Visage.

Les sanctuaires se trouvent dans les grandes villes du pays, notamment Groomoorva la capitale, et sont voués à l'adoration de tous les dieux, il n'y a que peu de sanctuaire particulier. Cependant, à Groomoorva, un bâtiment que l'on appelle la Tour Carrée peut-être considéré comme le grand temple de Mabelode du pays. Il se trouve à proximité du Palais royal et de la Cathédrale du Chaos. D'autres lieux de culte pour ce dieu sont répartis à l'intérieur des terres, notamment le monastère de Sombreflèche l'un des hauts lieux de



1^{er} Chaos





l'ordre des moines guerriers de Mabelode, ainsi que deux autres monastères appartenant également à cet ordre dans la cité de Lashmar.

En Dharijor, on a assez peu le cœur porté à la fête. Le calendrier en vigueur est celui des autres Royaumes, le calendrier lormyrien. On célèbre Slortar le premier jour de l'année et Chardros le dernier. Les changements de saisons sont des jours de fêtes, hérités des anciennes coutumes, où l'on célèbre le plus souvent Grome de la Terre. Trois autres fêtes tiennent un rôle important. Il y a d'abord l'ouverture et la fermeture de la saison guerrière, qui dure 6 mois. L'ouverture a lieu en général les 19, 20, 21 et 22 Sathran. Ces quatre jours de fêtes sont exclusivement consacrés à Mabelode, en dépit de quelques cérémonies en hommage à Slortar. Il y a des processions, des défilés, des combats rituels et des tournois. Ce sont ces derniers qui occupent le plus de place, tous les après-midi. On va recevoir la bénédiction de Mabelode dans ses temples, principalement la Tour Carrée, et on lui offre des offrandes et des sacrifices (rarement humains, plutôt un taureau noir). La fermeture est fêtée les 18, 19 et 20 Theofric et est, consacrée elle aussi, à Mabelode avec quelques fêtes pour Chardros.

La fête suit à peu près les mêmes modalités, avec en plus la remise du butin. En effet, toute victoire militaire procédant de Mabelode, il est juste qu'un huitième du butin de guerre lui revienne. Enfin, la dernière fête est plus spécifique à Gromoorva. Il s'agit du Festival de Pyaray, une période de festivités qui dure deux jours les 7 et 8 Arkenan. Pendant cette période, on fait des offrandes et des sacrifices au dieu. Le 7 chaque capitaine de vaisseau doit lui promettre une partie de son butin pour l'année à venir et lui remettre le fruit de sa promesse de l'année précédente. Le dieu est également promené en procession dans le port et la nuit du 7 au 8 est une nuit de banquet.

Le 8, un grand sacrifice est offert à Pyaray, généralement un ou deux requins, et Mabelode est invité à partager le repas du dieu. Une course à la nage est alors effectuée d'une jetée à l'autre du port de Gromoorva et chacun est libre d'y participer. Généralement, à la fin de la journée, une grande partie des marins et des capitaines jettent quelques pièces dans le port pour Straasha, plus par superstition que par dévotion.

Dharijor est donc une puissante nation chaotique, crainte sur le Continent Ouest et honnie sur les autres. Même si son clergé est officiellement indépendant, ses liens étroits avec Pan Tang ne font de doute pour personne. Son chef spirituel est le Grand Prêtre de Mabelode mais il reconnaît lui-même l'autorité du Théocrate. Les autres grands prélats du pays se soumettent aux lois du culte de Mabelode car ils sont eux-mêmes dharijoriens et élevés dans la tradition voulant que, en toute chose, le guerrier a la préséance.

Pikarayd, sur le Continent Sud

Le Pikarayd est une nation barbare aux extrémités orientales du Continent Sud. C'est une monarchie et son organisation sociale est de type clanique. Par nature, les habitants de ce pays ont des mœurs brutales et la guerre est au cœur de leur vie. Ils se sont libérés, sans l'assistance de personne, quelques années après la libération de l'Argimiliar qui a eu lieu avec l'aide du Lormyr. Il faut dire que les Melnibonéens n'avaient pas beaucoup d'intérêts à conserver ici. Le pays fut ensuite conquis et devint une province lormyrienne. A l'époque de la domination de la République, on tenta d'amener les élites du pays à accepter les croyances de la Loi mais les Pikaraydiens avaient une vieille tradition d'adoration des Seigneurs Élémentaires, qu'ils partageaient à l'époque avec leurs voisins de Dorel. Ainsi, même si la greffe fit mine de prendre dans les grandes cités. Comme Chalal, d'ailleurs bâtie par la République, seuls les magistrats et les officiers lormyriens, ainsi que quelques rares chefs de clans serviles, étaient de véritables adeptes de la Loi. Le Pikarayd fut la première province de la République Lormyrienne à s'insurger et à acquérir son indépendance, il y a plus de 150 ans. Les préceptes de la Loi n'y ont pas survécu. C'est peu après que la conversion a commencé grâce à un puissant sorcier pan tangien en exil. C'est il y a un peu plus d'un siècle que Kairend Agash'Tern l'Obtus fut banni de Pan Tang par la Théocratie et choisit Chalal comme séjour d'exil. Il était alors prélat de Hionhurn, et son supérieur, le Grand Prêtre, ne voulait plus en entendre parler. Par sa sorcellerie et sa fortune, il s'introduisit dans les cercles les plus proches de la royauté pikaraydienne par la conversion peu à peu aux préceptes du Chaos, notamment en lui démontrant la puissance de ses alliés démoniaques. Naturellement violents et irascibles, rebelles





et insoumis, les Pikaraydiens furent charmés par ce nouveau culte. Le Chaos n'a alors cessé de croître et de se répandre.

A l'heure actuelle, la quasi-totalité du pays est convertie même s'il reste une poignée de clans totalement fidèles aux Seigneurs Elémentaires. Le chef de cette Eglise, qui porte le titre de Hiérophant, a prouvé à tous son autorité en faisant exécuter le fils du roi, le Prince Kolthak, pour hérésie. Il a ainsi montré que sa puissance égalait celle du roi Marvos. Cela est arrivé en l'an 398 JR. Pour plusieurs raisons, Hionhurn est considéré comme le dieu protecteur du pays, peut-être à cause de la longue tradition d'exécutions capitales dont on fait preuve les souverains de ces contrées. A rang égal, on trouve les dieux de la Triade Majeure du Chaos. On compte également quelques rares adorateurs de Xiombarg, certains de Balaan et de Pyaray, notamment à Chalal. En réalité, seuls les quatre premiers cités sont les vrais dieux de la nation. Xiombarg et Balaan sont des dieux marginaux et Pyaray est un dieu avec un temple, des prêtres, mais à peine quelques fidèles. Ce clergé n'existe que pour ménager la mansuétude de Pyaray, car les marins du pays vénèrent encore largement Straasha. Les offrandes au temple de Pyaray, les cérémonies et les sacrifices sont donc courants, par crainte et non par adoration.

Le seul véritable temple monumental du Chaos en Pikarayd se trouve à Chalal. C'est un imposant temple-forteresse, lieu de résidence du Hiérophant. Il est voué à Hionhurn et à la Triade Majeure. Divers lieux de cultes sont dispersés sur le territoire mais il s'agit souvent de petites bâtisses où l'on vénère les dieux du Chaos dans leur ensemble. On en trouve généralement dans chaque petit bourg fortifié au cœur du territoire de chaque clan. Seule exception, le temple dont Pyaray bénéficie sur le port de Chalal. Même s'il n'est pas de très grande taille, il est assez riche et fréquenté pour les raisons présentées ci-dessus.

Les fêtes de changement d'années et de saisons sont généralement marquées par la célébration des quatre grandes divinités du pays. Il n'y a qu'une seule véritable grande fête religieuse dans l'année, c'est le Jour du Bourreau. Entièrement vouée à Hionhurn, la période de festivité couvre en réalité quatre ou cinq journées. Il y a des processions, des célébrations publiques et des combats rituels. Le

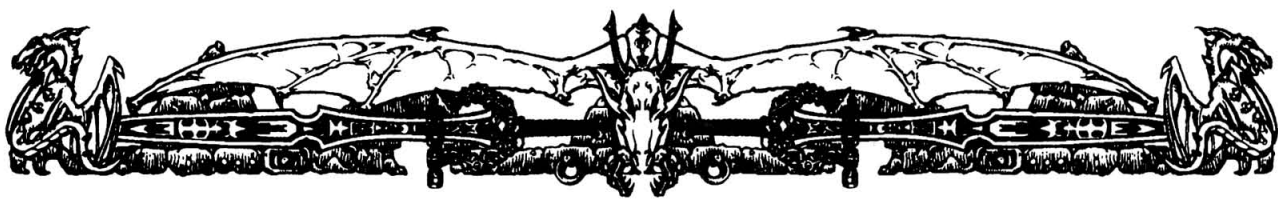
cœur de la fête est précisément le fameux Jour du Bourreau. Ce jour, le roi fait procéder aux exécutions de diverses personnes au rang souvent assez important, comme des personnalités de divers clans, des chefs rebelles, des comploteurs ou des hérétiques. Ces exécutions sont orchestrées par le Hiérophant lui-même qui en profite également pour faire décapiter ses propres ennemis et adversaires. C'est au cours de cette fête de l'an 398 qu'il fit décapiter le jeune prince Kolthak. Du moins le croit-il, puisque celui-ci a réussi à s'échapper in extremis par sorcellerie et à faire exécuter un autre hère à sa place. Le Hiérophant avait vu juste en voulant se débarrasser de celui qui mènera une longue guerre civile contre son père pendant les années 404-405. Elle s'achèvera par sa victoire au début 406 avec le rétablissement du culte des Eléments et la destruction de l'Eglise du Chaos.

L'Eglise du Chaos n'échappe pas aux vieilles rivalités claniques et elle n'est donc pas très unie, même si elle présente davantage de cohésion que la classe politique. Si les lieux de culte sont génériques, chaque dieu garde un clergé spécifique. Le Hiérophant actuel se nomme Osric Ak'Baluk. Il est à la tête du clergé de Hionhurn et supervise néanmoins toute l'Eglise. Bouffi d'ambition et de suffisance, il garde une très grande crainte de Pan Tang et du Théocrate. Il se plie toujours aux exigences de celui-ci, quelles qu'elles soient et partira en exil à Hwamgaarl après la révolte de Kolthak.

Argimiliar, sur le Continent Sud

Cette nation ne peut pas être totalement classée au sein des pays chaotiques. Elle traverse en réalité une véritable guerre des religions. La moitié nord du pays, notamment les deux grandes cités côtières de Cadsandria et de la Côte Jaune, fut pendant longtemps un lieu de savoir et de lumière, où les artistes abondaient, ainsi que les tireurs à la ligne et autres libres penseurs. C'est dans ce limon fertile que les prémices du chaos commencèrent à apparaître au sein de la haute société aristocratique, riche et dépendante, avide de nouvelles sensations et de nouveaux plaisirs. Brimés par les préceptes austères de la Loi, les nobles débauchés s'abandonnèrent à l'adoration de Slortar l'Ancien, puis à ses frères du Chaos. Entrée à la Côte Jaune en 366 JR grâce au Duc Sloesle, oncle du roi, cette nouvelle religion s'imposa





définitivement lors de la conversion officielle du vieux roi Ykil, libertin notoire, en l'an 381. Il invita alors le Grand Prêtre de Donblas à ne plus reparaitre devant lui. A l'inverse dans la moitié sud, la vieille noblesse qui tire ses revenus de la terre, des champs et de l'élevage, reste très fortement attachée aux préceptes de la Loi ainsi qu'à son clergé. Elle s'oppose donc à la noblesse décadente de la côte qui vit souvent du négoce, en contradiction avec les principes de la noblesse traditionnelle. C'est ce ferment légaliste qui engendrera le jeune roi Hozel. Celui-ci reprendra les rênes du pouvoir après la mort de son frère Jiku au Sac d'Imrryr. Elevé loin de la cour, dans un monastère de Donblas dans la vieille cité d'Andlermaign, il décidera de purger son pays de la souillure du Chaos ce qui le conduira à faire périr sur le bûcher une bonne moitié des habitants des cités côtières. Cependant, même avant le Sac, le Chaos n'est pas la religion majoritaire du pays mais celle de l'élite : nobles, bourgeois, artistes et intellectuels.

Des dieux de la Triade Majeure, Slortar l'Ancien est de loin le plus vénéré car il est à la base de la conversion. Mais une place à tout de même été faite pour Chardros et Mabelode. Celui-ci a attiré vers lui tous les jeunes nobles, facinés par la tradition militaire et la chevalerie mais qui trouvaient beaucoup plus à la mode de se tourner vers le Chaos. D'autres dieux sont aussi vénérés comme Xiombarg, Arioch, Maluk et Eequor.

Les Argimilites sont des bâtisseurs. Voilà pourquoi les deux cités côtières comprennent désormais de nombreux temples consacrés à toutes ces divinités. Ils rivalisent entre eux par le luxe de leur architecture et l'abondance de leurs richesses. Les plus beaux fleurons de cette architecture florissante sont le Grand Autel de la Guerre de Mabelode, le Grand Temple de Slortar, la Maison Rouge de Xiombarg, à Cadsandria ou encore la Tour des Pleurs, une superbe construction vouée à Eequor que l'on trouve à la Cité de la Côte Jaune et entièrement recouverte de lapis-lazuli. La mode qui prévaut pour l'édification de ces lieux de cultes est le style néo-melnibonéen, tout en grâce et en élévation. Même si les humains n'ont pas les moyens de copier Imrryr à la perfection, le modèle est évident. On trouve également sur la côte, mais aussi un peu plus à l'intérieur des terres, de beaux monastères largement dotés par les nobles, notamment pour Xiombarg, Maluk ou Mabelode.

Les Argimilites sont d'humeur joyeuse, voilà pourquoi les festivités sont nombreuses. Une des plus belles périodes de fête est celle du Festival de Slortar. Il dure 8 jours et marque la fin d'une année et le passage à la suivante. Le premier jour de fête est l'avant-dernier jour de l'année précédente. Les deux premiers jours sont consacrés à Chardros et les suivants à Slortar. Mabelode n'est cependant pas absent des célébrations.

Mais les cérémonies religieuses ne constituent pas l'essentiel de cette fête qui est une période de liesse où l'on boit, mange et s'amuse à tout bout de champ. Les tavernes restent ouvertes sans interruption et les nobles font distribuer à boire et à manger pour tout le monde dans les cités. Il y a des bals et des représentations théâtrales, en l'honneur des dieux. Il y a aussi des farandoles, notamment une que l'on nomme la Grande Cabriole, et une fête costumée et masquée. Même les gens du peuple essayent de mettre quelques plumes et quelques couleurs à leurs habits, ainsi que des masques.

La Fête du Printemps et la Fête des Vendanges sont elles aussi des journées de célébration consacrées à Slortar. Peu de temps après la Fête du Printemps, dans le courant de Sathran, trois journées de fête célèbrent Mabelode et les guerriers du royaume à travers des processions, des sacrifices et des combats rituels. Les sacrifices humains sont interdits en Argimiliar et l'on se contente donc d'animaux. Il y a aussi quelques fêtes particulières, comme le Bal des Ingénues à Cadsandria qui se tient dans le temple de Xiombarg et où il est de coutume de se travestir en l'autre sexe.

Dans les trente dernières années, des fêtes magnifiques ont fait vibrer Cadsandria comme celles ayant eu lieu après le mariage du futur roi Jiku. La fête a coûté tellement d'argent à la couronne qu'il a fallu cinq ans pour éponger les dettes contractées à cette occasion. Il faut dire que le Roi Ykil avait vu les choses en grand en prenant à sa charge cent mariages avec celui de son fils. Il a également offert un cadeau à chacun des jeunes couples et un verre de vin à chaque habitant de la Cité. Pour marquer l'événement, il fit élever un nouveau temple pour Slortar, le Dôme Nuptial, couronné par une flèche d'or.

L'Eglise du Chaos n'a pas vraiment de structure unie, chaque clergé se battant pour l'influence et la





primauté à la Cour du roi. Il n'y a pas de chef unique, même si chacun sait que Célian le Céleste, Grand Prêtre du culte de Slortar, est de loin le prélat le plus influent. Les liens entre les différents clergés et l'Eglise de Pan Tang sont assez mystérieux. Il semble que sans reconnaître le Théocrate comme leur chef, la plupart des chefs spirituels d'Argimiliar s'accordent à le reconnaître comme un guide, un modèle. En réalité, ils sont bien loin de connaître l'horreur du Chaos comme il est pratiqué à Pan Tang et Jagreen Lern s'amuse à les laisser dans leur ignorance et à leur envoyer régulièrement des courriers amicaux les poussant à aller de l'avant.

Cultes du Chaos dans les Autres Nations

Certaines voies du Chaos étant très attractives, il a eu tendance à se développer à travers tous les Jeunes Royaumes depuis près de deux siècles. Certains cultes sont mêmes des résurgences de l'époque melnibonéenne.

A l'exception de l'Argimiliar, l'inverse n'est pas vrai car la Loi n'a aucune prise dans les quatre grandes nations chaotiques que sont Melniboné, Pan Tang, Dharijor et Pikarayd. Ainsi, dans plusieurs pays de confession officielle loyale, des cultes du

Chaos ont réussi à se développer. Les exemples sont nombreux dans toutes les nations de la Loi, même la vertueuse Vilmir. Il semble que seuls les peuples nomades et plus ou moins primitifs comme les habitants du Désert des Larmes, du Désert des Soupirs, de Dorel, d'Oin et de Yu résistent à l'attrait du Chaos.

Sur le Continent Nord, l'Ilmiora et ses cités-états ne sont pas épargnés et on trouve de nombreux petits cultes plus ou moins secrets. Par exemple, il y a à Bakshaan même des adorateurs d'Arioch et de Xiombarg, et dans la cité d'Oberlorn un culte voué à un Seigneur mineur, Teshwan, dirigé par Capello Slog, qui croisera la route de l'Albinos. En Vilmir également, la trace du Chaos se fait sentir et cause bien des tourments au dévot Cardinal Garrick. Il y a d'abord la gifle que constitue Nadsokor, fidèle au Chaos, et qui entache de manière indélébile la réputation de pureté du pays. Il y a ensuite quelques très rares cultes secrets mais l'Inquisition leur fait une chasse de tous les instants et depuis que Garrick lui a confié les pleins pouvoirs, ses purges ne connaissent quasiment plus de limites. Cependant, même là le Chaos réussit à se cacher et il existe un petit culte secret d'Arioch au Vieil-Hrolmar, qui connaîtra un moment de prospérité sous le règne du Duc Avan



Le Chaos





Astran. Un autre exemple est celui de Vilmiro qui abrite en son sein un petit monastère secret de Mabelode. Si ces cultes existent, leur influence est proche de zéro. Sur l'Ile des Cités Pourpres, proche de Vilmir, le Chaos a également sa place. Il prend le visage d'un ou deux cultes de Pyaray, perdus dans Uktel et Menii. L'un d'entre eux, aux motivations obscures, portent le nom étrange de Culte de l'Huître Bleue...

Sur le Continent Sud, où la Loi a fait sa première apparition, le Chaos est également présent. Bien sûr il y a Pikarayd et Argimiliar, mais aussi, en Filkhar comme au Lormyr, des cultes secrets qui se sont frayés un chemin, au premier rang desquels on trouve ceux de Slortar ou Mabelode. Ces dieux séduisent les élites et il y a fort à parier que si on lui en avait laissé le temps, le jeune roi Jerned du Filkhar aurait suivi la même voie que le roi Ykil d'Argimiliar. Le Chaos est également présent à Dhoz-Kam, mais il n'est pas le fait de la population locale mais plutôt des étrangers, comme certains pirates qui viennent y revendre leur butin.

Sur le Continent Occidental, le Chaos a eu plus de mal à se développer, si l'on excepte le Dharijor. Le Tarkesh et le Shazar sont relativement épargnés, et le Chaos n'a pas encore réussi à prendre prise sur eux. Le Jharkor est un petit peu plus corrompu. Le côté traditionaliste et la haine de Dharijor, l'ennemi héréditaire, freinent le développement des cultes chaotiques. Cependant, le caractère même des Jharkoriens, leur goût pour l'intrigue et l'insubordination, pourraient les pousser vers lui. On compte donc quelques cultes secrets d'Arioch, de Xiombarg ou de Slortar, mais leur influence n'est pas encore assez grande pour représenter un souci pour la monarchie.

Clergé et Cultes du Chaos

Un différencie traditionnellement le clergé séculier du clergé régulier. En réalité, il s'agit plutôt d'une notion en accord avec les principes d'une religion moderne, donc souvent monothéiste. Dans de nombreuses religions, on ne fait pas cette différence. Sur les Jeunes Royaumes, cette opposition existe. Le clergé dit séculier est celui qui vit "dans le siècle", c'est-à-dire en contact constant avec les fidèles, au cœur de la société, alors

que le clergé dit régulier est celui qui vit selon une règle stricte. Ils n'ont pas la même vocation. L'un doit se charger du service de la masse des fidèles et lui apporter l'accès au sacré alors que l'autre est tourné vers le service exclusif des dieux. Le plus souvent c'est au sein d'un espace délimité coupé du monde extérieur, mais cela peut aussi être de manière itinérante. C'est le cas des ordres monastiques. Dans la plupart des cas, être au service des dieux du Chaos n'inclue pas l'abstinence ou le célibat, bien que la plupart des monastères ne voient pas d'un bon œil la présence de conjoint en leur sein.

Le Clergé Séculier

Il est la face visible du clergé, les prêtres que l'on est susceptible de rencontrer dans les cités et les plus petites villes. Son organisation typique suit celle en place sur l'Ile de Pan Tang. Il y a tout d'abord, en bas de l'échelle, les **Initiés**. Ce sont de jeunes hommes que leurs parents destinent à la carrière de l'Eglise. Ils sont le plus souvent d'origine sociale bonne ou moyenne. Dans les temples, ils effectuent les tâches subalternes comme l'entretien des salles cultuelles et la préparation des cérémonies. On est Initié pendant une période d'environ deux ans.

Si l'on présente des compétences pour la sorcellerie, on peut alors avancer au stade supérieur pour devenir **Novice**. Pendant une période de 5 ans, les novices partagent leur temps entre l'apprentissage de la sorcellerie et la vie communautaire, effectuant à peu près les mêmes travaux que les Initiés. Ils participent également aux cérémonies religieuses en assistant leurs supérieurs, certains servant de pages ou de serviteurs aux prêtres du temple. A la suite de cela, on devient un **Disciple** pendant une période de 3 ans.

Celle-ci est entièrement vouée à l'étude et au perfectionnement dans les arts de la sorcellerie et les pratiques religieuses. Les disciples n'ont plus à effectuer de tâches subalternes et assistent parfois leurs supérieurs dans de grandes cérémonies. Ils doivent obligatoirement passer une période de deux ou trois mois en tant qu'esclave d'un des prélats de leur foi, pour apprendre l'humilité et l'obéissance. Une fois cette période terminée, on devient **Prêtre** à part entière. Ces derniers effectuent les actes religieux courants, conduisent les prières et les sacrifices, participent aux ablutions des dieux et aux repas sacrés. On





peut rester à ce rang toute sa vie. Au-dessus des prêtres se trouve l'élite de l'Eglise du Chaos, les **Prélats** de l'Entropie. En général, ces prêtres supérieurs occupent des fonctions de direction. Par exemple ils sont en charge d'un temple, d'une école, d'une bibliothèque, d'une université, d'un monastère, d'un fief appartenant à l'Eglise, d'une mission particulière ou d'autres choses plus spécifiques à leur dieu, comme les Prélats s'occupant du calendrier. Ils effectuent également des cérémonies plus prestigieuses comme les célébrations exceptionnelles ou la fondation d'un nouveau temple. Ils ne sont pas bien nombreux mais constituent tout de même une petite communauté des grands seigneurs de l'Eglise. Au-dessus d'eux on trouve les **Grands Prêtres** ou **Evêques** du Chaos. Ils sont très peu nombreux : 8 sur Pan Tang (la Triade, Maluk, Balaan, Hionhurn, Balo et Pyaray), 5 en Dharijor (la Triade, Pyaray et Hionhurn), 4 en Pikarayd (la Triade et Hionhurn) et 4 en Argimiliar (la Triade et Xiombarg, depuis peu). Ils sont chacun à la tête du clergé national d'un des Ducs et trois d'entre eux dirigent également l'ensemble du culte de leur pays. Il y a le Théocrate sur Pan Tang, le Grand Prêtre de Mabelode en Dharijor et le Hiérophant en Pikarayd.

Enfin, le Théocrate est considéré comme le chef suprême de l'ensemble de l'Eglise du Chaos des Jeunes Royaumes. Dans certains pays, il y a des cultes qui n'ont aucun évêque officiel. C'est qu'ils sont trop peu développés pour prétendre à cet honneur et deux ou trois prélats qui s'en disputent alors la tête. Les autres nations chaotiques ont en général recopié le modèle de cette hiérarchie pan tangienne pour l'adapter à leur propre besoin. On trouve ainsi des initiés, des novices, des disciples, des prêtres, des prélats et des grands prêtres en Dharijor, Argimiliar et Pikarayd. Mais il existe des différences majeures comme par exemple l'acceptation des femmes au sein du clergé de certains dieux hors de Pan Tang. Il y a traditionnellement des postes qui leur sont réservés. Il peut toutefois exister des variantes selon le culte. Par exemple, les 8 années passées comme novice puis disciple au sein du clergé de Mabelode sont partagées entre l'enseignement de la sorcellerie et l'enseignement du métier des armes, qui y occupe une place prépondérante. Les connaissances théoriques qui sont demandées pour accomplir les rites spécifiques à chaque dieu requièrent un enseignement bien particu-

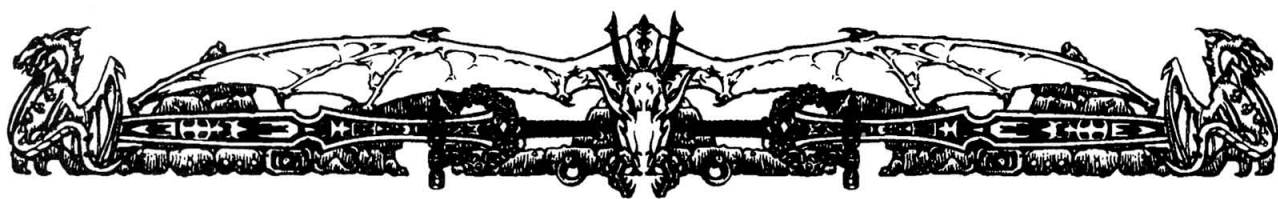
lier. Les prêtres de Pyaray connaissent souvent bien la mer et la navigation, les prêtres de Hionhurn doivent savoir décapiter sans manquer leur coup, les prêtres de Balaan apprennent l'art de la torture et ceux de Slortar se consacrent aux arts et aux plaisirs. Il existe également d'autres hommes qui approchent de près le clergé sans vraiment y appartenir.

Par exemple on trouve souvent des hommes d'armes dans de nombreux temples du Chaos. Ceux-ci montent la garde et veillent aux richesses des dieux. Il s'agit parfois de Disciples de Mabelode appartenant au temple, mais cela peut être aussi des "laïcs" comme les Gardes du Théocrate ou la garde personnelle du Hiérophant qui sert de garnison à son grand temple-forteresse. Même s'ils n'appartiennent pas véritablement au clergé, ces hommes sont toujours des fidèles du Chaos ou du dieu à qui est consacré le temple. Il arrive que des temples emploient des laïcs pour s'occuper de leurs terres ou d'autres travaux de force. Là encore, ce sont généralement des adorateurs du dieu en question. Enfin, certains grands temples disposent d'une catégorie spéciale de serviteurs que l'on appelle les Agents. Ils n'appartiennent pas vraiment au clergé officiel, ils sont hors normes. Il leur arrive de participer à titre exceptionnel à une célébration ou un rituel, mais ils ne sont en général pas qualifiés pour accomplir les actes liturgiques. Ce sont des serviteurs privilégiés des dieux du Chaos, souvent des hommes élus dans la masse des fidèles et investis d'une mission divine. Ils sont le plus souvent traités avec le respect que l'on porte à un prélat et ils s'estiment eux-mêmes d'un rang équivalent. Au service d'un seul dieu, ils obéissent en général aux ordres directs de leur Grand Prêtre ou d'une autre personne suffisamment influente au sein de leur culte. Si les grands prélats et les évêques constituent la haute noblesse de l'Eglise du Chaos, les Agents en sont les héros.

Le Clergé Régulier

Certains dieux du Chaos disposent d'ordres monastiques afin de mieux servir leurs plans. La plupart des monastères trouvés dans les pays chaotiques sont dévoués à Chardros, Mabelode, Slortar, Xiombarg ou Maluk. Les autres dieux n'en ont pas. Ces monastères sont à différencier de certains grands temples isolés car une chose essentielle les oppose. Les mo-





nastères sont avant tout des endroits privés n'appartenant qu'au culte alors que les temples sont voués à l'accueil des fidèles. si l'on peut être invité dans un monastère, aucune célébration ou cérémonie n'y est à priori prévu pour les gens extérieurs à ses habitants. Cependant certains monastères peuvent parfois ouvrir leurs portes aux fidèles, mais ce n'est pas leur vocation première. Les religieux qui y vivent n'y ont pas le même mode de vie que le clergé des villes. Ils suivent une "règle" définie par le fondateur de leur ordre, d'où leur nom. La fonction première des monastères est de servir les dieux à travers leur dévotion personnelle et non de lieux de culte pour les fidèles de la congrégation. Les monastères de Chardros renferment le plus souvent des hommes tournés vers la prière et l'étude de la sorcellerie, mais ils comptent également de beaux territoires et dont les moines tirent des bénéfices. Les monastères de Slortar se situent eux aussi au centre d'un important domaine, et sont de grands centres de créations artistiques. Mis à part les règles d'isolement, les ordres monastiques de Slortar sont assez laxistes pour permettre aux vices et aux plaisirs d'y trouver une place importante. Les monastères de Xiombarg existent essentiellement en Argimiliar, où l'on en trouve trois grands. Ce sont souvent des lieux de recueillement et d'enfermement pour les femmes et les hommes maltraités par l'amour et la société. Les nobles y envoient parfois leurs opposants récalcitrants ou des personnes gênantes qu'ils souhaiteraient voir disparaître. Enfin, les monastères de Maluk sont des lieux d'études, de prières et de sorcellerie. Le silence y est le plus complet puisque la plupart des occupants y ont les lèvres cousues. Les monastères de Mabelode renferment un ordre de moines-guerriers dévoués à la cause de leur Seigneur. L'organisation de cet ordre est bien connue et il compte douze monastères répartis sur les Jeunes Royaumes, six masculins et six féminins. Trois d'entre eux se trouvent en Dharijor, et 3 autres en Argimiliar. Chacun de ces couvents est habité par treize membres, un prince, deux exarques, cinq chevaliers et cinq écuyers, selon la dénomination qu'ils se donnent. Il y a également des esclaves pour entretenir les lieux. Tous ces membres sont aussi doués pour la sorcellerie que le combat pur. Un Treizième Couvent existe mais n'a aucune existence physique. C'est une réunion trisannuelle qui rassemble les princes des douze autres couvents plus un roi, le chef

spirituel et temporel de l'ordre. Actuellement, celui-ci se nomme Mekmakabis et il loge dans le monastère de Sombreflèche, à quelques lieux à cheval de Sequaloris, en Dharijor. Il semble que le roi actuel se soit donné pour objectif de contrebalancer le pouvoir du Théocrate de Pan Tang et d'étendre le sien. A dire vrai, son influence sur les affaires de Dharijor est assez importante. Les autres ordres ont une organisation un peu moins complexe. On y trouve des **Novices**, les plus jeunes membres qui n'ont pas encore prononcé leurs vœux finaux et se chargent des tâches subalternes, puis les **Frères**, la masse des moines, et enfin les **Pères** de l'ordre, les véritables responsables de ces congrégations religieuses. En général, les monastères sont sous la responsabilité d'un clerc que l'on nomme Abbé ou Père Supérieur. Ce sont de véritables grands seigneurs ecclésiastiques, aussi reconnus que les grands prélats.

En plus de ces monastères, il existe quelques ordres de moines itinérants, notamment un ordre missionnaire dévoué à Chardros. Trouvant sa source sur Pan Tang même, les membres de cet ordre parcourent les terres converties au Chaos pour prêcher la parole de Chardros et celle du Théocrate. On en trouve régulièrement en Dharijor et en Pikarayd.

Les Rites du Chaos

Tous les dieux ont des rituels particuliers. Cependant, il existe quelques points communs entre tous les cultes chaotiques des Jeunes Royaumes. D'abord, le culte du Chaos comprend de nombreuses cérémonies qui ne sont pas accessibles aux fidèles mais réservées aux prêtres. Les cérémonies publiques se tiennent sur un autel situé à l'extérieur du temple, comme ses marches ou dans la grande salle de prière du temple. Les cérémonies privées, plus nombreuses, ont lieu soit au cœur du temple, dans la grande salle de prière ou dans une salle particulière réservée aux seuls membres du clergé. Les cérémonies publiques, ont lieu une fois par semaine. Elles sont le plus souvent constituées de prières, parlées ou chantées, et d'un prêche. Elles sont parfois accompagnées d'un sacrifice. Ces sacrifices sont toujours humains sur Pan Tang et le plus souvent d'animaux dans les autres pays chaotiques. Dans les temples qui abritent plusieurs dieux, les cérémonies sont tenues à tour de rôle par les différents clergés. Les plus sacrées ont lieu





Croyances et Rites Funéraires

Les fidèles du Chaos pensent que s'ils servent avec zèle leur dieu de leur vivant, ils seront récompensés dans la mort. Pour ce faire, les grands personnages font régulièrement des offrandes et des sacrifices aux dieux, afin de s'assurer leur soutien dans l'au-delà. Lors de la mort physique, l'âme quitte le corps pour s'envoler vers les Territoires d'en Haut et rejoindre les contrées des Seigneurs de l'Entropie. Le destin réservé aux âmes dépend de leur valeur. Celles de moindre importance, c'est-à-dire des défunts de faible niveau social ou de peu de piété, serviront à épancher la soif éternelle et légendaire des dieux pour le sang et les âmes. Elles s'unissent alors au Duc, cessant d'exister pour nourrir son énergie et devenir une étincelle du pouvoir divin. D'autres peuvent avoir un destin particulier, comme servir pour l'éternité dans les équipages de la Flotte du Chaos ou les rangs de l'armée du Seigneur Mabelode. Par contre, les âmes des personnages importants comme les rois, les grands nobles ou les grands clercs prennent place pour l'éternité dans les rangs des serviteurs des Ducs. Elles forment les âmes privilégiées qui peuplent les Territoires d'en Haut. Selon les dieux, leurs fonctions varient. Les âmes choisies par Pyaray ou Mabelode seront leurs officiers, celles distinguées par Slortar pourront participer avec lui à son banquet des plaisirs éternels. Quant aux âmes des serviteurs de la Loi, elles iront rejoindre leurs Seigneurs pour les servir dans la mort comme dans la vie, adversaires pour l'éternité. On pense que les âmes des serviteurs des Seigneurs Élémentaires partent vers le plan de leur dieu où ils se fondent dans la masse de ses serviteurs. N'existant plus en propre, ils deviennent partie intégrante de leur élément. Mais le destin le plus honni par les théologiens du Chaos est celui des âmes des serviteurs de la Balance.

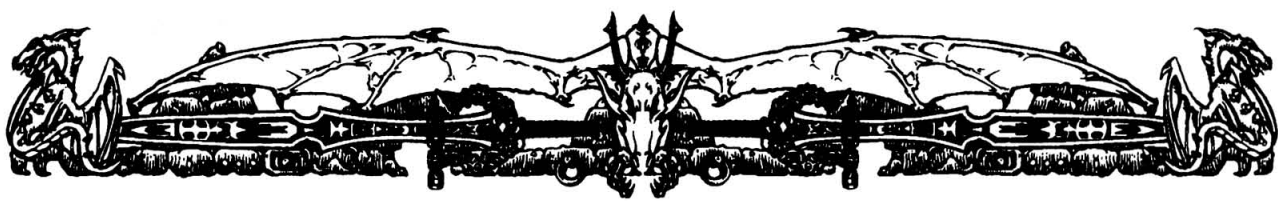
Elles vont se perdre dans la Forêt des Ames où elles connaissent une éternité de repos et de bonheur. Aucun adepte des Ducs du Désordre ne peut admettre qu'une âme subisse ainsi une extase éternelle et ils font toujours tout pour éviter ce désastre. Les adorateurs du Chaos sont convaincus que la mort n'est pas une fin et qu'il existe un au-delà où la vie est sans doute meilleure pour tous ceux ayant servi les Ducs de leur vivant. Cependant, cela ne les empêche pas de pleurer la disparition d'un être cher et de porter le

deuil pendant une période plus ou moins longue. Pour les veuves, ce sera pour le restant de leurs jours terrestres, sauf si elles se remarient. Toutefois, cela ne s'applique ni aux Melnibonéens, ni aux Pan Tangiens. Les habitants de l'Ile aux Dragons ne ressentent pas de sentiments comme la peine ou le chagrin. Il n'y a donc ni larmes, ni deuil après des funérailles. Pour tout dire, la mort de l'Empereur est la cause d'une des festivités les plus " démoniaques " de la tradition melnibonéenne, la Danse Sauvage. Sept jours et sept nuits ininterrompus de délires, de drogues, de plaisirs et de sacrifices marquent le passage au nouveau règne. Cependant, certains Melnibonéens dégénérés suivant les critères de leur race sont capables de ressentir de la peine, comme Elric ou son père. Cela reste relativement rare et plutôt mal considéré.

Les Pan Tangiens pensent véritablement que la vie de l'autre côté est meilleure, même si l'on ne peut s'y rendre avant d'y avoir été mandé par les Ducs. N'appréciant ni l'auto-apitoiement, ni les démonstrations de sensibilité, les Pan Tangiens ne marquent aucune trace de chagrin lorsqu'un décès survient. Il n'y a ni deuil, ni pleurs et on organise un simple banquet funéraire, à la mémoire de celui parti vers les Royaumes du Chaos, rien de plus.

Les rites funéraires sont très variés au sein des adorateurs du Chaos, et varient suivant le dieu ou l'endroit. A Pan Tang, on distingue deux grandes catégories. Le commun, les soldats, les marchands ou les prêtres de rangs inférieurs sont inhumés dans le **Verger d'Os**, un vaste réseau de cavernes naturelles situé dans les falaises, sous le Temple-Palais. C'est également le cas des femmes, quelle que soit leur origine. La famille prépare le corps en le lavant, le coiffant et l'habillant d'une simple toge noire frappée du symbole du Chaos, la tenue d'éternité. Elle garde le cœur du défunt qu'elle incinère et conserve dans une urne, mêlé aux cendres des ancêtres précédents. Si le défunt n'a pas de famille, le culte de Chardros, gardien du Verger, se charge de la préparation mortuaire et de la conservation des cendres du cœur dans une grande urne située dans une des salles du Temple-Palais. Ces corps, jugés de peu d'importance, sont ensuite déposés dans les cavernes sans autre forme de préparation ou de sépulture, abandonnés au passage du temps. Les gens importants, nobles, prêtres de hauts rangs ou agents connaissent un destin différent.





dans le Naos, c'est-à-dire le cœur du temple, là où se trouve la maison du dieu et sa statue principale. Ces salles sont le plus souvent portes closes et totalement interdites aux laïcs et aux prêtres de rangs inférieurs, initiés ou disciples. Les cérémonies sont la toilette du dieu et sa purification, le matin et le soir, et le nettoyage rituel du Naos. Certains dieux préfèrent être purifiés par l'eau et le parfum, comme Slortar, d'autres préfèrent le sang, comme Hionhurn ou le feu, comme Mabelode. Certaines statues représentent le dieu nu afin qu'il puisse être habillé rituellement tous les matins, et déshabillé le soir, parfois aussi armé. Lors des processions, c'est cette statue que l'on sort, car elle est la plus sacrée. Dans beaucoup de temples du Chaos des Jeunes Royaumes, ces lieux sont des points de contact privilégiés avec les Seigneurs du Chaos. C'est également là que l'on donne sa part de sacrifice au dieu.

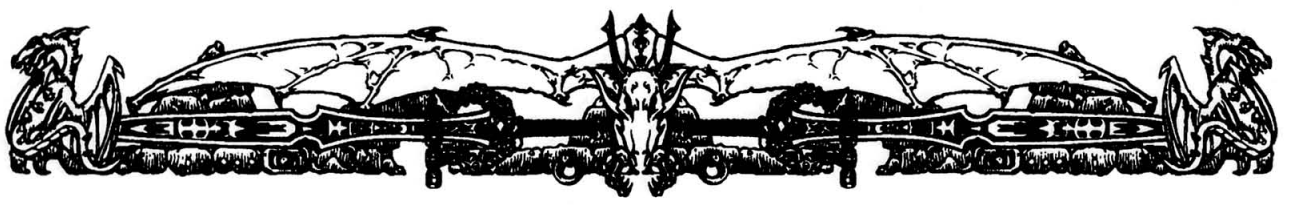
Les cérémonies sont le plus souvent conduites par des prélats assistés de prêtres. Enfin, il y a les célébrations privées qui se déroulent dans la grande salle du temple s'il n'y en a qu'une ou dans la salle de culte du clergé. On conduit les prières collectives des prêtres pour le dieu et on accomplit les sacrifices. Ces cérémonies peuvent avoir lieu de jour comme de nuit. Les sacrifices humains ont généralement pour but d'honorer le dieu et il arrive que l'on en célèbre en privé en dehors de Pan Tang. Les sacrifices journaliers d'animaux, d'encens ou de céréales ont le même but. Il s'agit de démontrer au dieu sa supériorité sur les hommes en lui proposant ces dons symboliques. Il peut aussi s'agir d'un sacrifice expiatoire, c'est-à-dire le rachat d'une faute par une offrande au dieu. Lorsque l'on fait le sacrifice d'un animal à un dieu, on lui en réserve une partie qui lui est apporté, cru ou préparé, directement dans le Naos. La partie réservée et l'animal sacrifié dépendent le plus souvent du dieu, chacun ayant ses préférences. En Dharijor, le sacrifice favori de Mabelode est un taureau noir, celui de Slortar une jeune oie blanche et celui de Chardros un bélier. Mabelode apprécie le cœur de l'animal alors que Chardros a une préférence pour la cervelle. Slortar préfère les ailes finement préparées. Chaque dieu à ses habitudes de sacrifice, qu'il soit humain ou animal, pour le fond comme pour la forme. Par exemple, Mabelode préfère la crémation, Pyaray la noyade, Hionhurn la décapitation, et Balaan la torture. La plus grande partie de l'animal est ensuite consom-

mée rituellement par les prêtres du temple. Si le temple est très grand, seuls les prélats participent à ce banquet sacrificiel. Sur Pan Tang, il arrive que les victimes humaines soient consommées de la sorte. A l'occasion d'une cérémonie importante on invoque parfois un démon majeur, pour y assister ou y participer. Il n'y a pas de "sacrifices sanglants", impliquant la mort d'un homme ou d'un animal, tous les jours dans tous les temples du Chaos mais cela reste relativement courant, surtout sur Pan Tang. Les monastères des dieux du Chaos pratiquent le même genre de cérémonies, mais uniquement en privés. S'ils sont les seuls lieux de culte à des kilomètres à la ronde, ils invitent parfois les villageois ou les nobles des environs à participer à des célébrations religieuses qui s'apparentent aux cérémonies publiques pratiquées dans les grandes villes. Seuls les monastères de Maluk n'ouvrent jamais leur porte à ce genre de cérémonies. Parmi les rituels couramment pratiqués par les prêtres de tous les dieux on trouve les rituels personnels, comme les purifications, indispensables avant de pénétrer dans le Naos d'un temple. Elles sont accomplies selon les préférences de chaque dieu. Les prêtres de Hionhurn se purifient le plus souvent dans le sang, ceux de Pyaray dans l'eau de mer, par immersion totale ou partielle. Il y a aussi les méditations ou les mortifications.

Il existe également des rites spécifiques à chaque dieu. Par exemple, les naissances et les mariages sont des jours de fêtes placés sous le patronage de Slortar. Ces fêtes restent essentiellement des fêtes privées, mais il n'est pas rare de rencontrer des prêtres de Slortar chez un laïc surtout s'il a les moyens de s'offrir une telle visite. A la mort de quelqu'un, son âme est confiée au dieu dont il est le fidèle et son corps à la garde de Chardros. Les cimetières, ossuaires et catacombes des différents pays chaotiques des Jeunes Royaumes lui sont consacrés. Certains rites funéraires préfèrent l'embaumement des corps, comme il est pratiqué par la noblesse pan tangienne.

Certaines pratiques sont exécutées rituellement par les prêtres. Ainsi, au sein du clergé de Mabelode, un entraînement au combat est toujours précédé et clos par des prières et une purification. Pour un prêtre de Balaan, une séance de torture, quelles que soient les circonstances, est toujours l'accomplissement d'un rituel religieux complexe qui requière une mise en condition et des prières constantes.





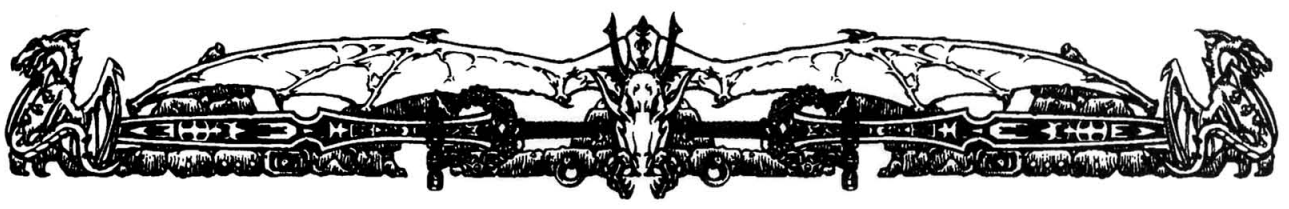
Ils sont traités suivant un rituel complexe de dessiccation et d'embaumement, mené à bien par les prêtres de Chardros. Au préalable, leur cœur est retiré et incinéré avant d'être remis à la famille du défunt. Les corps sont ensuite préparés, parfumés, vêtus de leurs plus beaux atours et couverts de bijoux, éventuellement d'armes ou d'armures. Toutes les grandes familles disposent ainsi de niches funéraires dans leurs demeures dans l'attente d'être comblées par les momies de ses représentants. Parfois, un de ces grands personnages n'a plus de famille. Sa momie est alors conservée dans une salle du Temple-Palais ainsi que son cœur, dont les cendres sont placées dans des urnes individuelles que l'on pose dans les mêmes niches funéraires. La préparation, les vêtements et les bijoux sont fournis par le culte du défunt s'il s'agissait d'un prêtre ou d'un agent, ou par celui de Chardros si c'était un noble. Les momies des différents Théocrates sont toutes conservées dans une grande salle située sous le Saint des saints du Temple-Palais. Les cendres de leurs cœurs reposent dans une vaste urne funéraire de bronze exposée en permanence sur la vaste place centrale de Hwamgaarl, aux pieds du Temple-Palais. Il existe deux petites variantes en fonction des cultes. Le rite est le même pour les serviteurs de Hionhurn mais avant la momification, la tête est préalablement tranchée. Elle subit une momification séparée et est placée entre les mains de la momie. Enfin, si le cœur des dévots de Pyaray est retiré, incinéré et remis à la famille, les corps ne sont pas momifiés. Ils reçoivent une toilette mortuaire, des bijoux et des vêtements en fonction de leur rang, puis sont emmenés en mer sur une galère noire abandonnée aux flots. Une autre catégorie de la population échappe à ces règles : les esclaves. Quand un esclave meurt, on le laisse à l'endroit même où il est mort. Si c'est dans une maison, les autres esclaves le sortent dans la rue. Il finira dévoré par un tigre ou un démon de passage, choisi pour décorer une potence ou un pal public ou pourrir sur place pour être emporté par la pluie.

Si le rite général est si complexe, c'est que les Pan Tangiens pratiquent le culte des ancêtres. Il s'agit d'honorer la mémoire des défunts et de leur permettre de passer l'éternité dans les meilleures conditions possibles. C'est la preuve qu'on ne les a pas oubliés et renforce leur âme immortelle, quoi qu'elle soit devenue. Ainsi, pendant une période de " fête " religieuse appelée Jour des Morts, toutes les familles de l'Ile, de

la noblesse comme du commun, honorent leurs morts et leurs ancêtres. On accomplit alors des offrandes à la Triade Majeure mais aussi à l'Urne de la famille en pratiquant le sacrifice d'une brebis ou d'un agneau. Son cœur sera lentement consumé devant l'Urne en guise de repas rituel, tandis que le reste de l'animal sera mangé par la famille. Ce jour là, la théocratie se débrouille pour que chaque famille de l'Ile ait une brebis à sacrifier. Il faut généralement en importer, de Dharijor ou, plus récemment, d'Argimiliar. Le culte de Chardros pratique également ces sacrifices pour la Grande Urne des défunts sans famille, celle des défunts individuels du Temple-Palais, et évidemment celle des Théocrates qui reçoit le cœur d'un esclave plutôt que celui d'une brebis. Ce sacrifice, toujours pratiqué par le Théocrate en personne, est un des points forts de ces fêtes. D'ailleurs, l'Urne des Théocrates est particulièrement honorée par toute la population de l'île et il n'est pas rare qu'à la fin des Jours des Morts, la grand-place de Hwamgaarl soit à moitié remplie d'offrandes, tissus, boissons, nourritures ou même bijoux, dons " spontanés " du peuple pan tangien à ses maîtres éternels.

En Dharijor, les rites prônent une inhumation plus classique. A sa mort, le commun est préparé par sa famille puis enterré en fonction de sa fortune dans une tombe, une fosse commune ou une crypte familiale. Toujours en fonction de ses moyens, il peut bénéficier d'un cercueil de bois. Les femmes sont mises au même rang d'égalité devant la mort. Les nobles préfèrent être ensevelis dans de vastes cryptes familiales, en général dans des cercueils de fer. Ces cryptes se trouvent dans les châteaux familiaux, parfois dans les cimetières. Elles sont décorées aux couleurs du défunt et de sa famille, ainsi que celles de son ou ses fiefs. En effet, les Dharijoriens ont une grande passion pour ces ornements et il n'est pas rare de voir un grand seigneur en déplacement suivi par une douzaine de porte-bannières. Ils emmènent celles-ci avec eux dans la tombe. Une autre tradition, antérieure à l'arrivée du Chaos dans le pays, souhaite qu'un soldat mort au combat soit brûlé sur un bûcher funéraire et que ses cendres soient dispersées sur le champ de bataille. S'il s'agit d'un grand seigneur, cette tradition est toujours respectée. Cependant, cela n'empêche pas la famille d'élever un tombeau, avec bannières et cercueil. Une bannière funéraire supplémentaire représentant les armoiries de Dharijor transpercées d'une épée en

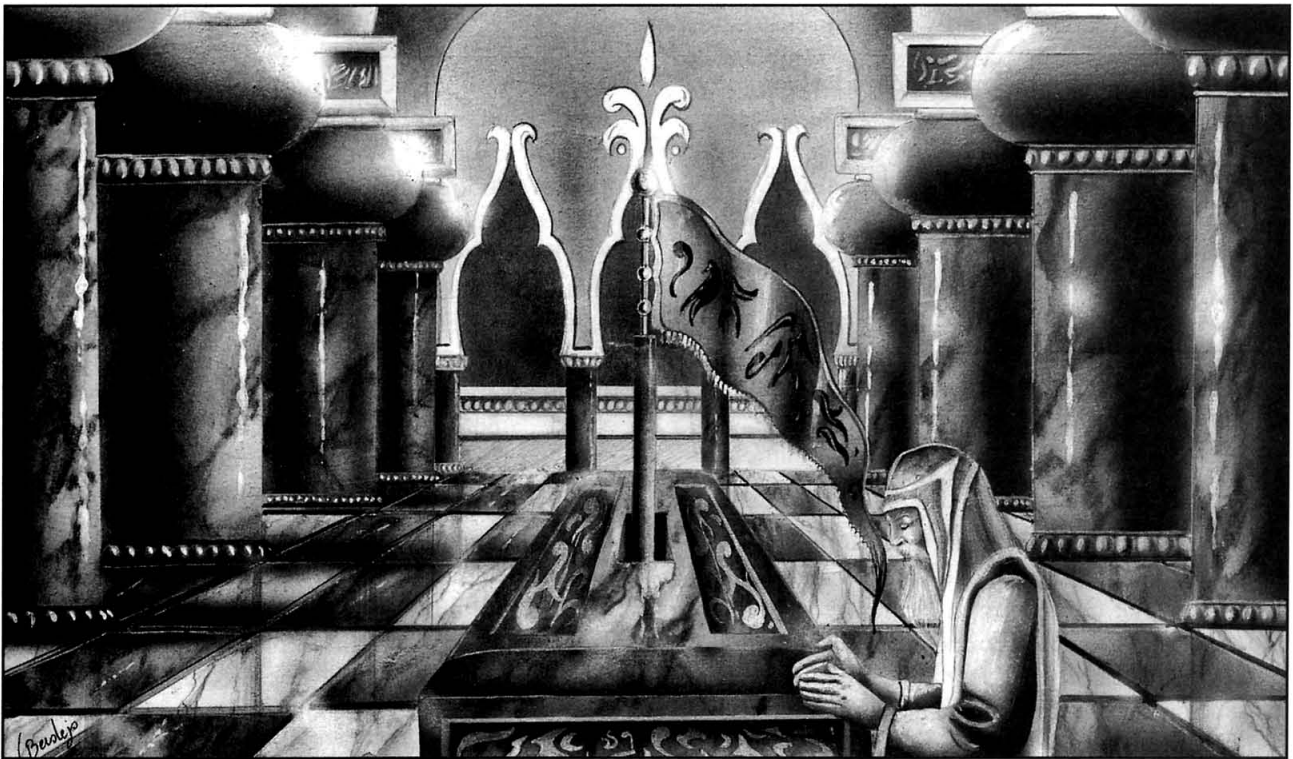




flamme sur fond noir est alors ajoutée pour indiquer l'absence du défunt. Le nom et la date de la bataille sont souvent brodés en dessous. C'est un grand honneur que d'avoir cette bannière, accordée uniquement par autorisation royale. Un double de la bannière est souvent gardé dans le hall des châteaux familiaux pour rappeler à tous combien cette famille est honorable. Les simples soldats sont parfois eux aussi incinérés et leurs cendres dispersées, la famille du mort ne prenant pas la peine de payer pour une tombe inutile. Les parents font quand même ajouter une petite plaque commémorative au cimetière de leur cité. Un groupe social est particulièrement honni du peuple dharijorien. Il s'agit des artistes, troubadours et autres poètes. Ceux-ci n'ont pas le droit de recevoir une sépulture digne de ce nom et leurs corps sont abandonnés à l'extérieur du cimetière, à l'intention des chiens et autres charognards. Les corps des criminels et des condamnés à mort subissent le même sort. Cependant, si la famille du mort est particulièrement riche, elle peut éviter un tel déshonneur et faire discrètement enterrer son parent indigne.

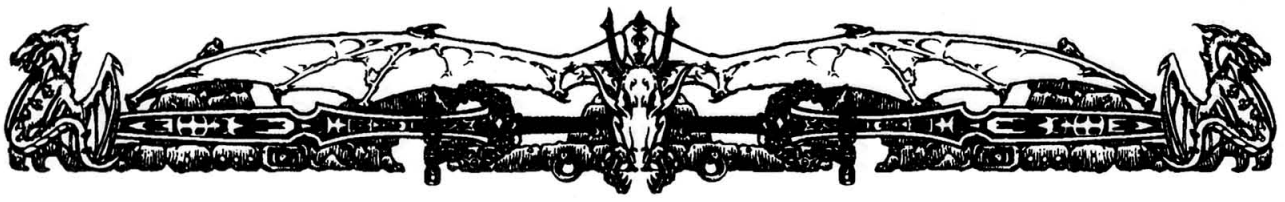
Au Pikarayd, la tradition voulait que les morts soient enterrés pour être rendus au Seigneur Grome. On a conservé cette tradition, et le corps revient tou-

jours au Père de la Terre, même si l'âme part désormais vers les Royaumes du Chaos. Les gens du commun sont enterrés nus, enveloppés dans un suaire de lin décoré des symboles rituels du clan. On doit toujours être enterré dans la terre de son clan, quel que soit le lieu du décès, si l'on veut entreprendre le voyage vers les Territoires d'en Haut (anciennement les Terrains de Chasse du Roi Grome). Turak Ak'Kurlak, chef du clan Kurlak, est mort sous les murs de Thokora dans une bataille qui l'opposait, lui et ses alliés dharijoriens, aux armées de Jharkor. Lorsqu'il l'apprit, son fils entreprit le voyage depuis Ryfel, à l'autre bout du monde, pour récupérer le corps de son père et l'ensevelir sur les terres de son clan, près de 3 mois après la bataille. Les hommes et les femmes un peu plus riches emportent parfois des objets avec eux, bijoux, armes, poteries ou autres. Les plus grandes personnalités ont d'immenses sépultures où elles sont enterrées avec leurs chevaux, leur char, leurs armes et armures, leur mobilier, leurs vêtements et leurs bijoux. Parfois, mais cela est de plus en plus rare, les chefs de clan se font enterrer avec leur épouse. Si celle-ci n'est pas encore morte, sa vie s'en trouve quelque peu écourtée. Les prêtres de rangs importants, comme le Hiérophant, ont décidé de suivre la coutume pan tangienne et se font dé-



1^{er} Chaos





sormais momifier. Leurs momies sont conservées dans une crypte funéraire du Temple-Forteresse de Chalal. Cela reste une habitude assez marginale, réservée à la seule élite cléricale.

En Argimiliar, les habitudes sont globalement inchangées malgré la nouvelle religion. Les coutumes funéraires spécifiques aux royaumes de la Loi sont détaillées dans un autre chapitre. La règle générale veut que les gens du commun soient enterrés et que ceux qui en ont les moyens soient incinérés. Cependant, la noblesse dorée de la côte, celle-là même qui s'est tournée la première vers l'adoration du Chaos, a modifié ses habitudes. Désormais, le fin du fin est de se faire momifier. Si les techniques sont en gros les mêmes que celles employées par le clergé pan tangien de Chardros le Faucheur, de petits détails changent. D'abord, une fois momifiés, les défunts sont entourés de bandelettes, en général de tissu fin, comme de la soie. On raconte même que la momie du Roi Ykil a été entourée de bandelettes d'un tissu entièrement brodé de fils d'or. On n'habille pas les momies, mais on les dote de bijoux et, parfois, d'armes. Ensuite, elles sont placées dans des sarcophages richement décorés. Ceux-ci sont alors déposés dans les cryptes funéraires de la famille. Les plus extrémistes vont jusqu'à exposer le sarcophage dans une chapelle ou une pièce privée de leur château ou demeure traditionnelle pour rendre un semblant de culte funéraire à leur mort, le premier jour de Montfath. Ce phénomène reste largement marginal.

Enfin, les adorateurs du Chaos dispersés dans les autres pays des Jeunes Royaumes, notamment les pays Loyaux, sont bien obligés de se plier aux coutumes locales, étant donné qu'ils sont bien souvent des "clandestins".

Les Temples du Chaos

Un Lieu de Culte Type

Il y a deux grandes catégories de temples du Chaos, les temples habités et ceux à vocation uniquement cultuelle. Cette deuxième catégorie est la plus répandue. Ces temples contiennent au moins deux parties distinctes. Il y a d'abord une grande salle dans laquelle on célèbre les cérémonies publiques. Ensuite, séparé par des portes fermées, on trouve le Naos, ou

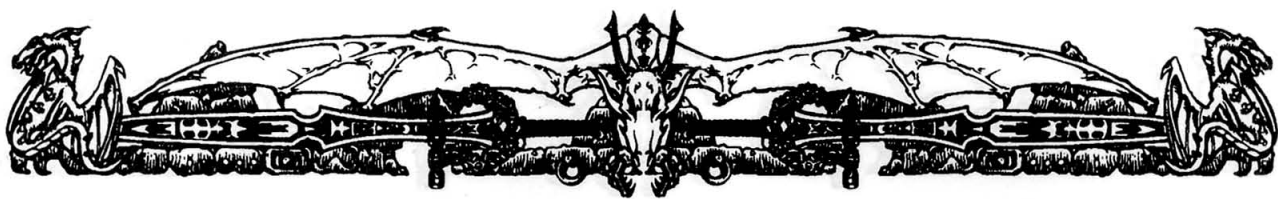
lieu de résidence du ou des dieux. Les plus petits temples du Chaos, ceux que l'on trouve dans les villes de taille modeste sont bâtis suivant ce plan simple. En général, ils sont de forme octogonale. Ils sont souvent surélevés par quatre ou cinq marches, et entourés de colonnes qui soutiennent le dôme. Un petit espace sous la voûte mène jusqu'aux portes principales. Elles permettent d'accéder à la salle de prière, elle aussi octogonale, mais légèrement plus petite que le bâtiment afin de ménager un espace pour une deuxième salle à l'arrière, à l'opposé de la porte.

Dans ces salles qui servent de lieux de culte communs, on trouve un autel de sacrifice octogonal et une statue du ou des dieux honorés. Les portes de la deuxième salle sont dissimulées derrière une tapisserie ou un rideau. Cette petite pièce contient la vraie statue cultuelle, le point de contact avec le divin. C'est là que le prêtre du lieu mène les cérémonies privées. Il arrive souvent qu'un autel octogonal se trouve directement sur les marches du temple et que les cérémonies publiques se tiennent à l'extérieur du temple, notamment pour les cérémonies de grande envergure.

L'intérieur est réservé aux cérémonies privées des riches laïcs ou des prêtres. Dans les grandes villes, ces temples peuvent être beaucoup plus imposants. Leur plan est beaucoup plus varié et le style néo-melnibonéen en vogue en Argimiliar prône l'ajout de dôme toujours plus haut et de tours toujours plus élancées. Ils contiennent une ou deux salles de prières publiques, une grande salle de prière pour les prêtres, le Naos, et bien souvent un grand autel surélevé devant le temple. D'autres pièces peuvent compléter cet ensemble comme des salles d'armes, des salles d'études, des bibliothèques, des salles réservées à l'invocation des démons, des chapelles annexes réservées à tel ou tel dieu ou cérémonie, des salles de purification, des catacombes, des tombeaux de prêtres ou de riches seigneurs adorateurs du Chaos, des prisons ou enfin des salles de tortures.

Certains temples ont également des jardins, des pièces d'eau, des ménageries ou des volières. Ce sont des lieux de culte et de vie, mais pas des lieux d'habitation. Pour tous ces temples, du plus petit sanctuaire de village jusqu'à la cathédrale du Chaos de Gromoorva, on trouve toujours à proximité des bâtisses prévues pour loger les prêtres. Ils y vivent, dor-





ment, mangent. Il y a des salles communes, des salles de repas, des lingerie, des buanderies, des réfectoires, des garde-manger ou des caves. On y trouve parfois d'autres bibliothèques, salles d'études, salles de prières annexes, salles d'armes, prisons ou salles de tortures, ainsi que des jardins. Ces bâtiments sont des endroits privés.

C'est là qu'on a le plus de chances de trouver les prêtres pendant la nuit, alors que le temple lui-même est fermé et souvent gardé à l'extérieur. Les prêtres n'y mènent aucune cérémonie religieuse et les salles de prières annexes y servent de lieux de recueillement personnel. Les laïcs n'ont à priori rien à y faire, sauf s'ils viennent rencontrer un prélat ou un homme d'importance à l'abri des regards indiscrets.

Pendant la nuit, la plupart des temples sont fermés. Les éventuels gardiens laïcs qui y vivent durant la journée doivent eux aussi le quitter. Ils devront se contenter de veiller sur l'extérieur du bâtiment. Cela ne signifie pas que les temples restent sans protection intérieure car nombreux sont ceux protégés par des démons puissants. Ce sont les prêtres qui pénètrent les premiers dans les temples aux premières lueurs de l'aube, et qui en sortent les derniers à la nuit tombée. Certains temples restent parfois ouverts toute la nuit, notamment si des cérémonies nocturnes doivent être entreprises, ce qui est fréquemment le cas des très grands temples. On y trouve alors un nombre restreint de prêtres et de gardes, même s'ils sont parfois accompagnés des fameux démons gardiens.

La deuxième grande catégorie de temples est celle des temples habités, c'est-à-dire les temples où les deux bâtiments sont confondus, le lieu de résidence des prêtres et celui des dieux. En général, ces très grands temples ont une forte valeur symbolique, comme le Temple-Palais du Théocrate de Pan Tang, le temple-forteresse du Hiérophant ou les temples isolés que l'on trouve à l'extérieur des cités. Les monastères répondent à cette définition, quoiqu'ils constituent parfois un ensemble de bâtiments collés les uns aux autres.

Ce type de temple est relativement peu répandu à l'intérieur des grandes villes où la place manque pour contenir un temple et ses bâtiments annexes. La Tour des Pleurs d'Eequor, dans la Cité de la Côte Jaune, dispose d'un clergé d'une quinzaine de personnes, ce qui lui permet de loger directement dans la Tour. La

Tour Carrée de Mabelode à Gromoorva dispose de serviteurs bien plus nombreux et un deuxième bâtiment appelé la Garnison de Mabelode, est sise à ses pieds, à une dizaine de mètres. C'est là que les prêtres, leurs serviteurs et les hommes d'armes de Mabelode demeurent quand ils ne sont pas dans la Tour pour des besoins liturgiques.

Quelques Grands Temples

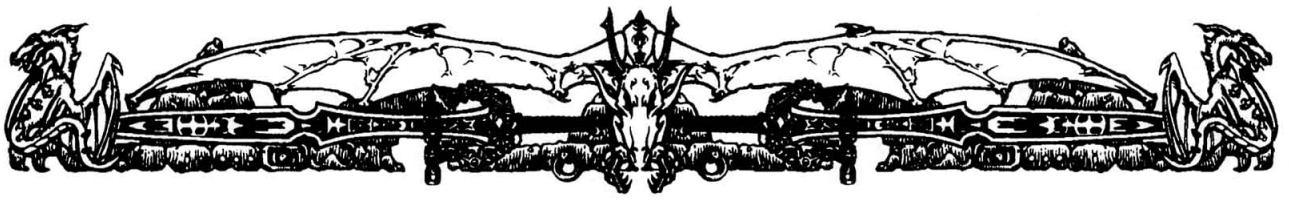
Quelques lieux de culte sur les Jeunes Royaumes ont une très grande sacralité pour les adorateurs du Chaos. Ces temples sont des références, leur envergure spirituelle en fait des lieux de pèlerinage. On dit que le contact avec les Territoires d'en Haut y est facilité et que les dieux y sont plus attentifs à leurs fidèles.

Autrefois, la référence absolue en matière de temple du Chaos était la Cathédrale d'Azur, à Imrryr, la Cité qui Rêve. Non seulement, ce bâtiment a aujourd'hui perdu de sa superbe car il tombe presque en ruine, mais il a également abandonné sa dimension spirituelle, la religion collective n'étant plus qu'un vieux souvenir sur Melniboné, où l'on s'est petit à petit tourné vers la religion individuelle. Cependant, le Grand Temple de Slortar à Cadsandria, dont la construction n'est pas encore totalement achevée, en a emprunté le plan d'ensemble.

Celui-ci comprend un grand bâtiment de structure octogonale couronné en son centre et à ses huit angles de hautes tours. Il porte un dôme resplendissant sur chacune de ses huit faces. Même s'il sera d'égaler la splendeur passée de la Cathédrale d'Azur, le temple que l'Argimiliar fait construire sera sans nul doute un splendide bâtiment lorsqu'il sera fini. Malheureusement, les travaux ont commencé au début de l'année 384 JR et ne seront pas achevés avant l'année 405 JR d'après les estimations des architectes. Le jeune roi Hozel ne se privera pas du plaisir de faire abattre le temple avant même qu'il ne soit terminé.

Aujourd'hui, l'un des plus hauts lieux du culte du Chaos est le Temple-Palais du Théocrate. Se dressant fièrement au sommet des falaises abruptes de Hwamgaarl, dominant de toute sa hauteur la ville et le port en contrebas, ce bâtiment est colossal. Cependant, il ne faut pas y chercher la moindre trace de cohésion architecturale car tous les Théocrates ont souhaité y imposer leur marque, qui rajoutant une tour





par ici, qui un dôme ou une cour intérieure par là. Cela donne une grande impression d'anarchie, mais également de puissance. On le décrit comme un amas de tours et de colonnes, et son plan intérieur est aussi complexe qu'un véritable labyrinthe. Il est presque entièrement construit dans une pierre rouge sombre dont les reflets rappellent ceux du sang séché.

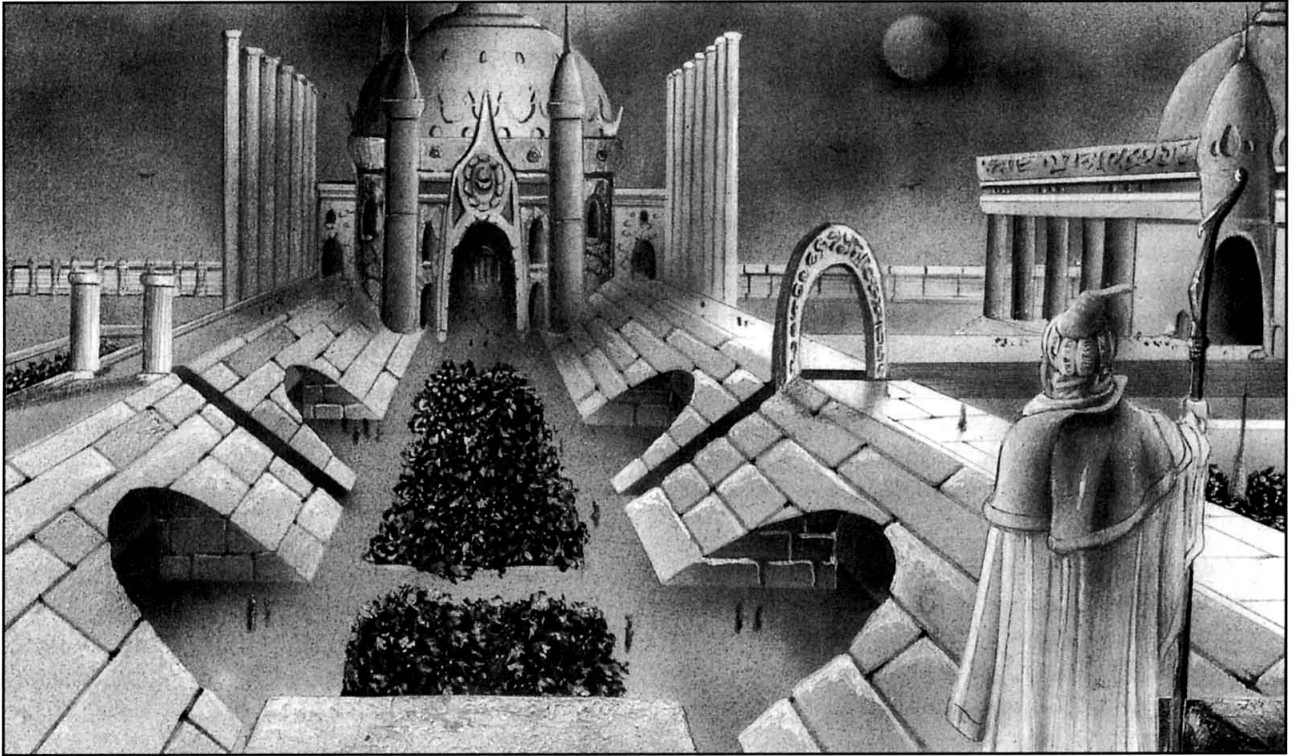
Sur la vaste place qui s'étale à ses pieds, on trouve l'autel extérieur. Une immense urne de bronze suspendue par des chaînes contient les cendres des Théocrates précédents, rappelant leur puissance et liant étroitement le culte des ancêtres à celui du Chaos. Ce temple sert de lieu de résidence au Théocrate et à ses prêtres, les prélats de Chardros et autres grands dirigeants de l'Ile. Toutes les décisions importantes y sont débattues et c'est là que se joue l'avenir de Pan Tang et sa politique.

Tous les nobles s'y pressent chaque jour pour côtoyer le maître de leurs destinées et se faire remarquer de lui. On y rencontre aussi des prêtres de Dharijor ou de Pikarayd qui s'émerveillent de tout ce qu'ils voient. En général, ce sont les plus fanatiques qui prennent ainsi le risque d'aller se confronter au Chaos triomphant. Avant le Sac d'Imrryr, c'était là que résidaient les quelques malheureux qui avaient

eu la malchance d'être choisis comme ambassadeurs de leur nation respective, dans les quartiers du clergé de Balaan. Après le Sac, Jagreen Lern a fait sacrifier à Chardros tous les ambassadeurs présents hormis ceux de Dharijor, Pikarayd et Argimiliar qui ont été invités à rester.

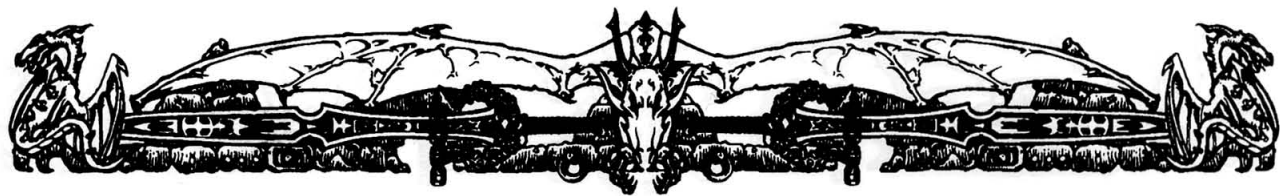
Ce dernier a hésité, mais lorsque Hozel a commencé ses purges, ce malheureux ambassadeur a été lui aussi sacrifié au Chaos. Le Naos du Temple-Palais est ouvert aux quatre vents. Plus exactement, bien qu'il soit toujours fermé par de lourdes portes d'acier qui ne s'ouvrent que pour laisser le passage à Jagreen Lern ou aux autres évêques, ses parois sont percées de balcons donnant sur la falaise. Les statues des huit dieux tutélaires dominent la salle et observent le vaste autel de sacrifice où ils reçoivent leurs offrandes. Les corps des sacrifiés sont ensuite rituellement jetés par-dessus les rambarde du balcon et vont s'écraser par centaines sur les récifs en contre bas, rougissant la falaise de leur sang.

L'autre grand sanctuaire du Chaos est la Forteresse Impie. C'était déjà un lieu de pèlerinage du temps de la splendeur de Melniboné. Nul ne sait exactement où elle se trouve, car les fidèles qui ressentent l'appel qui mènera leurs pas jusqu'à elle, en oublient le chemin



Le Chaos





une fois qu'ils l'ont quittée. On dit qu'elle pourrait se trouver sur une île dans l'Océan Oriental, ou bien à flanc des montagnes du Bord du Monde, au-delà du Désert des Larmes vers l'Est Lointain, ou bien encore dans les Collines Mortes, aux frontières de Pikarayd et de Dorel. Une chose est sûre, comme Tanelorn, personne ne l'a jamais trouvée par hasard, mais les Melnibonéens y étaient régulièrement appelés, et certains en connaissaient le chemin. Les légendes à son sujet sont nombreuses. Les Pan Tangiens n'aiment pas cet endroit et ils ne ressentent que rarement l'appel. En réalité, la Forteresse Impie est une grande citadelle fortifiée bâtie par les Melnibonéens autour des restes du corps d'un dieu mort, nommé Yesphotoom-Kahlai. Nul ne connaît exactement les raisons de la mort de ce sombre Seigneur, ni pourquoi son squelette repose aujourd'hui sur les Jeunes Royaumes. Toujours est-il que les réminiscences de son pouvoir divin provoquent parfois des songes et des divinations.

Une des raisons qui fait que Pan Tang n'aime pas la Forteresse Impie, c'est que ses habitants ne sont pas entièrement voués au Chaos, et qu'il semble bien que tel soit le bon plaisir du dieu mort. La petite communauté est constituée de gens de différentes origines. Même s'il semble que le Chaos soit la religion majoritaire, des adeptes de la Balance et des Seigneurs des Eléments peuvent y être croisés, et même quelques rares anciens adeptes de la Loi. Elle vit en autarcie, chacun aidant à faire vivre les autres. Une imposante muraille entoure la ville fortifiée.

A son sommet, puisqu'elle est bâtie en pente, on trouve le temple du dieu. Aucune cérémonie n'y est entreprise pour le dieu mort, mais on vient déposer offrandes et sacrifices à ses oracles. C'est un lieu de méditation et de contemplation. Le gigantesque crâne du dieu mort couronne la Forteresse et est accessible aux gens ayant fait leur dévotion au temple. Y évoluer est risqué, car la puissance du dieu mort y est encore tellement sensible que l'on peut tout simplement y perdre l'esprit. Cependant, ceux qui surmontent cette épreuve en ressortent grandis et fortifiés. De plus, bien souvent le dieu mort leur fait des révélations sur le destin qui les attend.

Le dieu dispose d'un genre de clergé. Il s'agit d'une communauté égalitaire et contemplative. Ces oracles puissants connaissent les tortueux passages du Crâne du dieu, mais il faut y être appelé si on veut les consulter. Il semble qu'Eequor soit étroitement

liée à cet endroit. Certains pensent qu'elle a vaincu le dieu, ou qu'elle était son seigneur ou sa vassale. Toujours est-il que lorsqu'un adorateur du Chaos reçoit des songes l'invitant à effectuer son pèlerinage, l'appel provient toujours d'Elle.

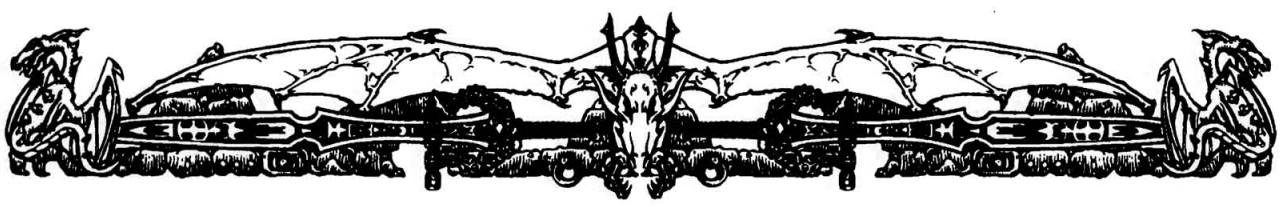
Parmi les oracles du Crâne, on trouve toujours un ou deux prêtres d'Eequor. Un de ses Agents y vit en permanence, un autre le remplaçant dès que le premier doit partir. Des légendes ont longtemps prétendu que la déesse venait souvent se recueillir sur les cendres de Yesphotoom-Kahlai. Les adorateurs du Chaos que l'on rencontre à la Forteresse Impie sont le plus souvent des adorateurs d'Eequor, de Xiombarg, d'Arioch, de Slortar ou de Mabelode. Aucun adorateur de Chardros n'y a jamais été vu, une autre raison de mépris pour les Pan Tangiens.

Un prince-dragon déchu habite actuellement la Forteresse où il fait figure de chef, et le "Grand Prêtre" de Yesphotoom-Kahlai est lui aussi d'origine melnibonéenne, par sa mère. On peut également y trouver un des six couvents féminins appartenant à l'ordre de Mabelode. La princesse du couvent est une familière du Crâne.

Rêve d'Odal l'Incomplet

"Je survolais alors l'océan. A perte de vue, le ciel était dégagé, limpide, d'un bleu parfait et sans nuage. A l'horizon, il allait à la rencontre de l'eau, mouvante, d'un bleu profond et d'une multitude de nuances. Est-ce que tout était donc bleu dans ce monde ? Et puis je survolais à nouveau la terre, ou bien courrais-je ? Était-ce une île ? Un continent ? Je ne saurais le dire aujourd'hui. Je sentais un regard posé sur moi, tranquille, rassurant. La pluie, était-ce ses larmes ? Ou bien était-ce les miennes ? Fallait-il que je souffre pour pleurer autant ! Qui j'étais, cela, je n'en étais plus sûr, mais où j'allais, cela se faisait jour de plus en plus clairement dans mon esprit. Dans le lointain, les murs d'une forteresse se détachaient, couronnés par un crâne gigantesque. Un nom s'imposait à mon esprit, Yesphotoom-Kahlai, la Forteresse Impie. J'avais été appelé !"





Le Cas de Melniboné

Melniboné a une vision radicalement différente du Chaos et quasiment rien de ce qui a été mentionné plus haut ne peut s'appliquer à l'Ile aux Dragons. Pour Melniboné, le Chaos est vie, force créatrice, beauté, contemplation, exaltation, le moteur du changement et du renouveau. Aucun des concepts de mort et de destruction que les Pan Tangiens y ont ajouté n'est vrai aux yeux des Melnibonéens. Pour eux, le Chaos est à l'origine de toute chose, et même s'il lui arrive de détruire ses créations, ce n'est pas là son accomplissement.

Tous les dieux du Chaos présentés plus haut ont des caractéristiques totalement différentes sur Melniboné. Slortar, père de la beauté, est l'esthète par excellence et détruire une œuvre d'art provoque sa colère. Chardros le Faucheur est Seigneur de la Fatalité plus que de la mort aveugle, prenant la vie au terme du destin de chacun. Il n'est ni un assassin, ni un fou sanguinaire. Balaan le doux est lui aussi un esthète, un sage. Il recherche le raffinement, l'art de la torture et le plaisir qu'elle apporte. C'est un Seigneur voluptueux et aimant, porteur de la sensation exaltée. Il apprécie autant être le suppliciant que le supplicié, ce qui est loin d'être le cas sur Pan Tang.

Les deux triades principales sont la Triade Majeure, toujours à l'origine de toute chose, et la Triade Impériale, dirigée par Arioeh des Sept Ténèbres, Protecteur de l'Ile aux Dragons et Gardien des Epées Noires, entouré d'Arnara aux Six Seins, Déesse de l'Erotisme Sans Pareille et de Pyaray des Profondeurs. Ces six dieux sont les plus adorés de l'Ile, au-dessus d'une multitude d'autres Seigneurs mineurs. Au fait de sa gloire, il y avait moins de sacrifices humains journaliers dans la Cathédrale d'Azur qu'il n'y en a actuellement dans le Temple-Palais du Théocrate. En effet, les Melnibonéens pensaient que les humains représentaient un sacrifice bien trop indigne pour les dieux du Chaos.

Il ne s'agit pas d'une question de réticence pour les sacrifices humains, mais d'une croyance dans le fait qu'ils sont impropres à satisfaire les dieux. Le plus beau des sacrifices est évidemment celui d'un Melnibonéen. Voilà pourquoi les quelques Melnibonéens qui voyagent sur les Jeunes Royaumes avant ou

après le Sac affichent un mépris complet pour les adorateurs humains du Chaos. Ils les trouvent indignes de servir les Ducs du Désordre et sont persuadés qu'ils n'ont absolument rien compris au Chaos.

Ces voyageurs sont parfois plus compréhensifs avec un adorateur de la Loi, qu'ils considèrent comme un enfant un peu simple, qu'avec un adorateur du Chaos, qu'ils considèrent comme un sacrilège.

Les survivants du Sac ont été les premiers surpris lorsque le Chaos a commencé à s'étendre grâce à l'aide de Pan Tang et certains ont même été profondément ébranlés dans leurs croyances.

Personnalités

"Jagreen Lern, Théocrate de Pan Tang et chef de l'aristocratie religieuse, était sensé avoir fait un pacte avec les puissances du Chaos, et visait à la domination du Monde."

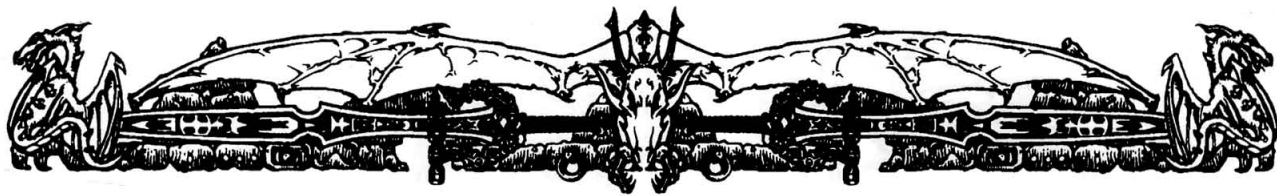
- Elric le Nécromancien, IV

Jagreen Lern, Maître de Pan Tang

Il est le plus néfaste des personnages de la Saga, car sans son aide et sa folle ambition, les Seigneurs du Chaos n'auraient jamais pu conquérir la Terre. Il a reçu d'immenses pouvoirs en contrepartie de son aide, encore bien plus qu'il n'en avait comme souverain de Pan Tang. Finalement, Lern sera terrassé par la rage d'Elric, comme tous ceux ayant croisé la route de l'Albinos maudit avant lui.

Agé de 56 ans, Jagreen Lern dirige les siens depuis maintenant de nombreuses années. A la mort du Théocrate Verak Ka'arij, son prédécesseur, en 384 JR, Lern, jeune prélat de Chardros, fut choisi par celui-ci pour prendre la tête du clergé pan tangien. Sous sa domination, Pan Tang n'a jamais été aussi glorieuse. Il a fait grossir la flotte et les armées de l'Ile, accru les bénéfices de la piraterie et du commerce, renforcé les alliances qui le liaient à certains pays continentaux tout en évitant de montrer au reste du monde à quel point il était devenu dangereux.





Il a maintenu un semblant de relation diplomatique avec les pays loyaux et fait mine de lutter contre les "abus" de ses galères noires, gardant le profil bas jusqu'au Sac d'Imrryr et la destruction de Melniboné. Celle-ci acquise, il a commencé à révéler au grand jour son incontrôlable puissance avant de commencer la conquête du monde pour la plus grande gloire des Ducs du Désordre.

Jagreen Lern est assez grand mais particulièrement maigre. En dehors de Hwamgaarl, on le voit rarement sans son imposante armure démon, arborant ses armes et étendards au nom des Seigneurs du Chaos. Rencontré sur Pan Tang, on peut le voir en plus simple appareil. On peut alors observer son profil aquilin et ses traits émaciés. De grands yeux noirs brillent d'une lueur malsaine au fond de ses orbites et ses longs cheveux noirs, veinés d'argent, sont peignés et attachés en arrière.

Il porte une petite barbe noire proprement taillée. Un sentiment de puissance émane de tout son être et il ne fait vraiment pas son âge. S'il n'a pas son armure, il peut être vêtu de sa toge noire d'Evêque de Chardros, portant brodée d'or et de pierreries les insignes de Pan Tang et du Faucheur. Dans tous les cas, il a toujours au moins une de ses deux armes démons avec lui.



Jagreen Lern, Grand Prêtre de Chardros

FOR 18 CON 21 TAI 12 INT 26 POU 36
DEX 15 APP 17

Chaos 840 Balance -600 Loi 0

Points de Vie : 17

Modificateurs aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache d'armes* 140%, 1d8+2+1d4+3d10+1d4 ; *Epée Large* 160%, 1d8+1+1d4+3d10 ; *Bouclier Entier* 128%, R+2d4, Points de Structure 22+2d10

Armure : 2d8+1+4d10 (heaume porté) Plaques de Pan Tang Démon

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Ame de Chardros (1-3) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Démon (1) ; Convoquer un Elémentaire (1) ; Malédiction du Chaos (4) ; Réfutation (1-4) ; Rempart Infernal (1-4) ; Sagesse de Slortar (1-3) ; Sauvegarde (3) ; Vérole (1) ; Vue de Sorcière (3) ; s'il peut consulter ses grimoires, Jagreen Lern a accès à tous les sorts

Compétences : Art (Torture) 85% ; Baratin 36% ; Chercher 129% ; Déplacement Silencieux 125% ; Dissimuler Objet 83% ; Ecouter 86% ; Eloquence 56% ; Equitation 79% ; Esquive 91% ; Evaluer 105% ; Grimper 43% ; Haut Idiome 22% ; Jeunes Royaumes 126% ; Lancer 54% ; Langue Commune 110% ; Mabden 150% ; Melnibonéen 95% ; Million de Sphère 35% ; Marchander 46% ; Monde Naturel 46% ; Natation 90% ; Orientation 100% ; Potions 73% ; Royaumes Inconnus 38% ; Sagacité 27% ; Sauter 42% ; Scribe 64% ; Se Cacher 23%

Armure Démon Majeur

C'est une armure de plaques de Pan Tang d'un rouge luisant et incandescent portant sur le plastron le symbole du Chaos qui semble constamment se consumer.

INT 16 POU 21

Faculté : *Armure Démon*, 4d10 points de protection supplémentaires

Hache d'Armes Démon Majeur

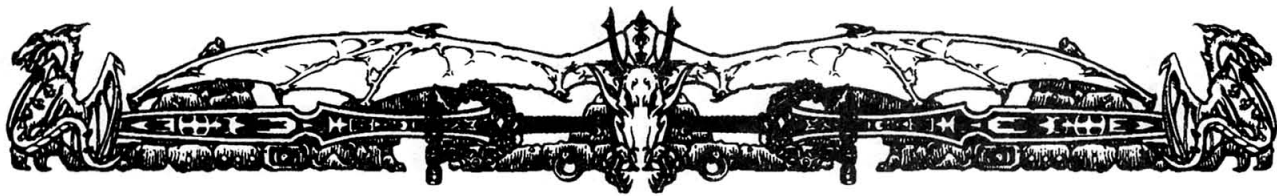
Cette hache noire, rouge et or, est rongée et fumante comme si elle arrivait tout droit des Enfers.

INT 5 POU 20

Faculté : *Arme Démon*, 3d10+1d4 points de dégâts supplémentaires

1.2 Chaos





Epée Large Démon Majeur

Une belle épée d'acier aux motifs complexes et portant le symbole du Chaos figuré par des rubis à son pommeau.

INT 4 POU 23

Faculté : *Arme Démon*, 3d10 points de dégâts supplémentaires

Bouclier Démon Mineur

Ce bouclier réfléchit et modifie les formes comme s'il était liquide ; une étoile du Chaos tourne en son centre.

INT 12 POU 14

Faculté : *Bouclier Démon*, 2d10 points de protection supplémentaires

Coursier Démon Mineur

C'est une abominable monture à six pattes dont suinte constamment une sorte de liquide rougeâtre et odorant.

FOR 26 CON 30 TAI 30 INT 13 POU 19
DEX 10

Dep : Course-14

Points de Vie : 30

Modificateur aux Dégâts : +2d8

Facultés : *Brûlure* 100%, 1d6+2, portée de 10 mètres ; *Régénération* 1 PV par round ; *Voir* 100%

Anneau de Pouvoir de Jagreen Lern

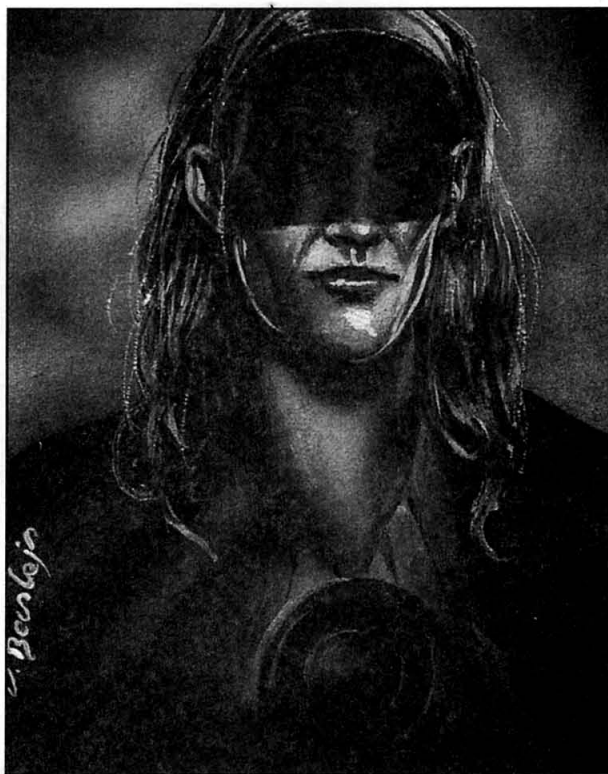
Cet anneau d'or contient en son centre un rubis ovale à facettes de près de 5 centimètres. La monture est encombrante et imposante, ornée de nombreux symboles incantatoires. Deux Bal'Boosts moyens y sont liés et résident sur un autre plan, ainsi qu'un serviteur démon mineur disposant des facultés de Savoir (INT 25) et de Téléportation (CON 25), lui aussi en attente sur un autre plan. De plus, 10 élémentaires mineurs de la terre, de l'eau, du feu et de l'air y sont également liés. Cet anneau est volumineux et inconfortable ; il ne le porte pas en permanence.

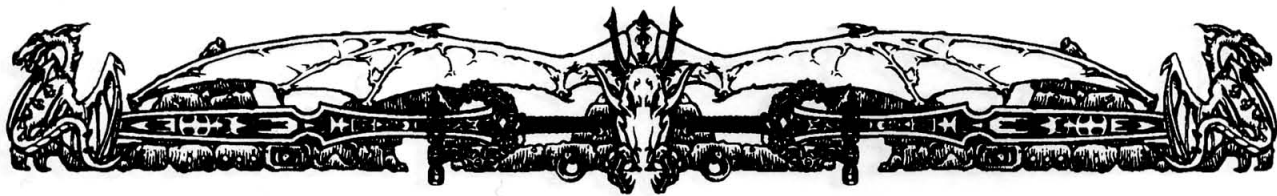
Sokar, Archevêque de Dharijor

Agé de 65 ans, Sokar est le maître de l'Eglise du Chaos de Dharijor, évêque de Mabelode. C'est un personnage sinistre, impitoyable, et totalement dépourvu de sentiments. Il a atteint ce statut suprême après de

longues années d'ascension au sein du culte, fidèle serviteur de Mabelode, guerrier féroce et prêtre fanatique. Au delà de ses intérêts personnels, il recherche avant tout la gloire et la puissance du Sans Visage, la domination du Chaos et de Dharijor sur le Continent Occidental. Il hait de toute sa hargne le Jharkor et les serviteurs de la Loi. Homme de noble naissance, originaire de Gromoorva, il était destiné à servir le culte très jeune n'étant pas l'aîné de sa famille. De plus, il montra des dispositions particulières à l'usage de la sorcellerie. Après avoir connu son initiation et son noviciat à la Tour Carrée, il fut envoyé à Hwamgaarl pour y passer trois ans en tant que disciple. C'est là qu'il perdit définitivement toute trace de pitié et d'humanité pour devenir la machine aveugle et fidèle qui servirait son dieu sans même chercher à réfléchir.

De retour en Dharijor, il gravit les échelons de sa hiérarchie. Il devint prélat, puis atteignit enfin la tête de l'Eglise dans le courant de l'année 388. Depuis, il accomplit sans sourciller la tâche pour laquelle il se sentait destiné. Même s'il lui arrive parfois de protéger les intérêts de sa famille ou de ses proches, il n'a qu'un seul idéal, plaire à Mabelode. C'est un proche du Roi Sarosto et il soutient toujours dans ses entreprises. Il a rencontré à plusieurs reprises le Théocrate





Jagreen Lern et lui voue une profonde admiration. Il est persuadé que les Ducs s'expriment par sa volonté et ne ferait jamais rien qui puisse nuire à lui ou à Pan Tang. Même s'il y a des gens jaloux de son pouvoir, il n'a pas aucun opposant réel car chacun dans le pays reconnaît sa valeur. C'est un homme d'un peu plus d'une soixantaine d'années, grand et puissant malgré son âge, le corps conservé par des années d'exercices martiaux. Il a de longs cheveux gris et des yeux verts perçants que l'on ne peut voir puisque son visage est en permanence masqué par un voile de soie noire, fixé par un diadème d'argent. Il porte en général des toges noires assez simples décorées des symboles du Chaos et de son dieu. Il a toujours une belle épée large au côté sans laquelle il ne saurait apparaître en public.

Il lui arrive parfois de revêtir son armure noire de bataille, notamment pour les grandes cérémonies publiques. En général, il est toujours suivi dans ses déplacements de plusieurs prêtres, guerriers et portebannières brandissant ses couleurs personnelles, celles de sa famille, du Chaos, de Mabelode et du Dharijor, selon le goût des nobles du pays pour les étendards.

Sokar, Grand Prêtre de Mabelode

FOR 16 CON 15 TAI 15 INT 19 POU 21
DEX 11 APP 11

Chaos 98 Balance 31 Loi 23

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Large* 177%, 1d8+1+1d4+2d10 ; *Epée Longue* 86%, 2d8+1d4 ; *Bouclier Entier* 153%, R+2d4, 22 points de structure

Armure : 1d10+2+2d10 (heaume porté), plaques des Jeunes Royaumes démon

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Ame de Chardros (1-3) ; Armure Infernale (1-4) ; Convoquer un Démon (1) ; Ecu de Mabelode (8) ; Faiblesse de Mabelode (1-3) ; Oûie de Démon (1) ; Rasoir Infernal (1-4) ; Réfutation (1-4) ; Rempart Infernal (1-4) ; Soins (2) ; Tendon de Mabelode (1-3) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Eloquence 106% ; Equitation 55% ; Evaluer 78% ; Haut Idiome 60% ; Jeunes Royaumes 88% ; Langue Commune 90%, Mabden 45% ; Médecine Rudimentaire 76% ; Melnibonéen 65% ; Million de Sphère 14% ; Royaumes Inconnus 20% ; Sagacité 98% ; Scribe 83%

Epée Large Démon Mineur

Cette belle épée a la lame noire et porte de nombreuses inscriptions runiques. Sa garde porte le symbole de l'étoile à huit branches et un rubis en est le cœur.

INT 3 POU 11

Faculté : *Arme Démon*, 2d10 points de dégâts supplémentaires

Armure de Plaques Démon Mineur

C'est une imposante armure de plaques noire rehaussée de décorations et de runes rouges vibrantes. Le heaume est lui aussi superbement ouvragé mais il ne comporte nulle fente ou ouverture sur le visage ; il est lisse. De fins interstices assez discrets au niveau des côtés du crâne permettent la respiration et le passage du son. Ce heaume fonctionne comme une sorte de miroir sans tain, permettant de voir sans être vu. Le torse est frappé d'une large étoile du Chaos.

INT 15 POU 15

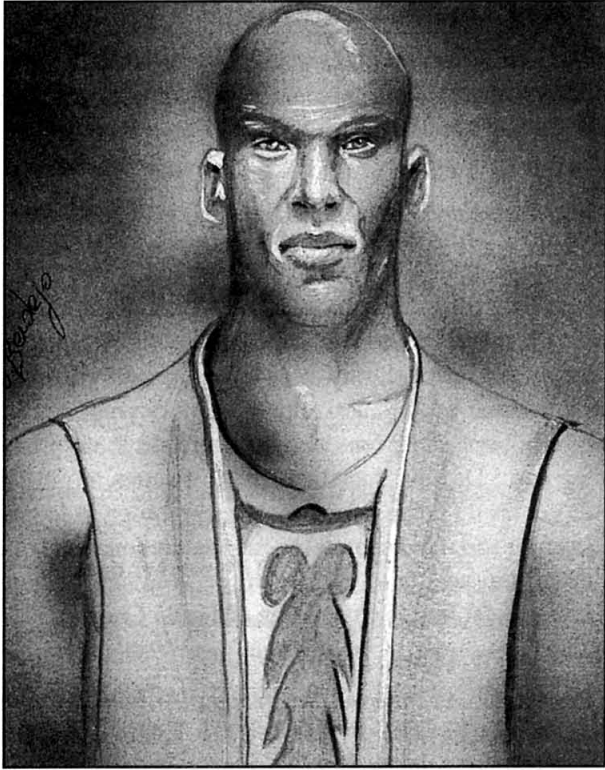
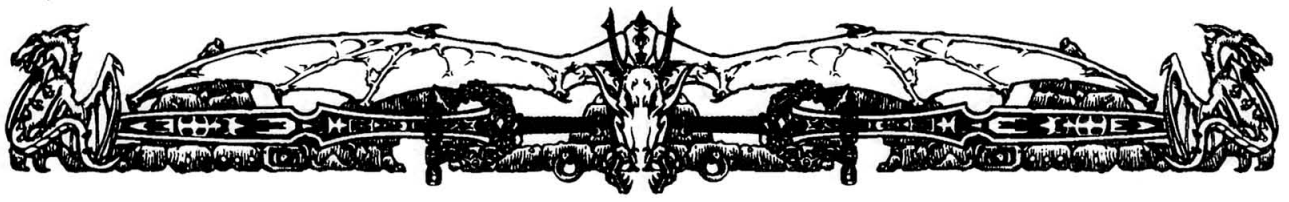
Facultés : *Absorption de Projectiles* 60% ; *Vision Thermique* ; *Armure Démon*, 2d10 points de protection supplémentaire

Osric Ak'Baluk, Hiérophant

Age de 49 ans, il est le chef suprême de l'Eglise du Chaos du Pikarayd. Il est également Grand Prêtre de Hionhurn. C'est un homme assez jeune en vue du rang qu'il occupe, d'une ambition dévorante, d'une très grande autosuffisance, mégalomane et bouffi d'orgueil. Il est le premier à avoir amené aussi loin les pouvoirs de son titre et est quasiment à armes égales avec le roi Marvos. Il veut se poser en arbitre des clans, chef spirituel du pays, au-dessus des luttes opposant la noblesse et la royauté. Cependant, lui-même n'a pas tout à fait réussi à se détacher de ce genre de préoccupations et il n'hésite jamais à supporter les siens et écraser les adversaires de son clan.

Né au sein d'un puissant clan guerrier dans une famille de grand renom, c'est son don pour la sorcellerie qui l'a amené à choisir la voie de la prêtrise. Il a effectué son initiation dans le temple-forteresse et a été envoyé à Hwamgaarl pour passer ses rangs de novice et de disciple. D'un naturel sadique et rancunier, il a retenu à merveille les leçons apprises auprès des Pan Tangiens. Il a rapidement gravi les échelons de la prêtrise pour devenir prélat à l'âge de 32 ans, avant





d'atteindre le statut suprême quelques huit années plus tard, en 391. Son autorité pèse désormais sur tout le royaume et même le roi hésite à le contredire en public. C'est un serviteur servile de Jagreen Lern à qui il voue une totale vénération et dont il craint à chaque instant le jugement même si dans son pays, le culte du Chaos vit sous sa coupe arbitraire.

C'est un véritable colosse à la musculature impressionnante comme souvent les gens de son pays. Il a le crâne entièrement rasé et porte généralement une simple toge blanche, souvent tâchée de sang, lui laissant les bras nus. Ses yeux sont noirs et profondément enfoncés dans son visage. Celui-ci, comme son torse et ses bras, porte de nombreux tatouages claniques.

Il se déplace toujours avec son arme, une imposante hache lormyrienne constellée du sang de ses ennemis. Il les porte en bandoulière et les manie avec une précision chirurgicale. Il n'a pas d'armure mais porte un beau casque de fer d'où sortent deux imposantes cornes d'aurochs sauvage.

Osric Ak'Baluk, Grand Prêtre de Hionhurn

FOR 19	CON 14	TAI 15	INT 18	POU 19
DEX 14	APP 16			
Chaos 76	Balance 33	Loi 06		

- Points de Vie :** 15
- Modificateur aux Dégâts :** +1d6
- Armes :** *Hache Lormyrienne* 149%, 4d6
- Armure :** 2d10 (sans heaume) *Toge Démon*
- Sorts :** Abrogation de la Magie (1-4) ; Ame de Chardros (1-3) ; Armée des Morts (variable) ; Communication avec les Morts (2) ; Convoquer un Démon (1) ; Cornes de Hionhurn (1-3) ; Faiblesse de Hionhurn (1-3) ; Fracasser (3) ; Furie (1) ; Œil de Buse (1) ; Rasoir Infernal (1-4) ; Soins (2) ; Terreur (1) ; Vue de Sorcière (3)
- Compétences :** Eloquence 97% ; Evaluer 68% ; Haut Idiome 49% ; Jeunes Royaumes 36% ; Langue Commune 100%, Mabden 55% ; Melnibonéen 33% ; Million de Sphère 08% ; Monde Naturel 64% ; Potions 82% ; Sagacité 72% ; Scribe 69%

Toge démon mineur

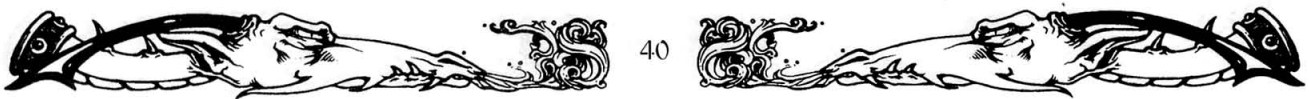
Cette toge blanche semble bien usée et porte de nombreuses traces de sang séché. Elle est frappée du symbole du Chaos en son centre et laisse les bras et la tête nus.

INT 2 POU 9

Faculté : *Armure Démon*, 2d10 points de protection supplémentaires

Célian le Céleste, Archevêque d'Argimiliar

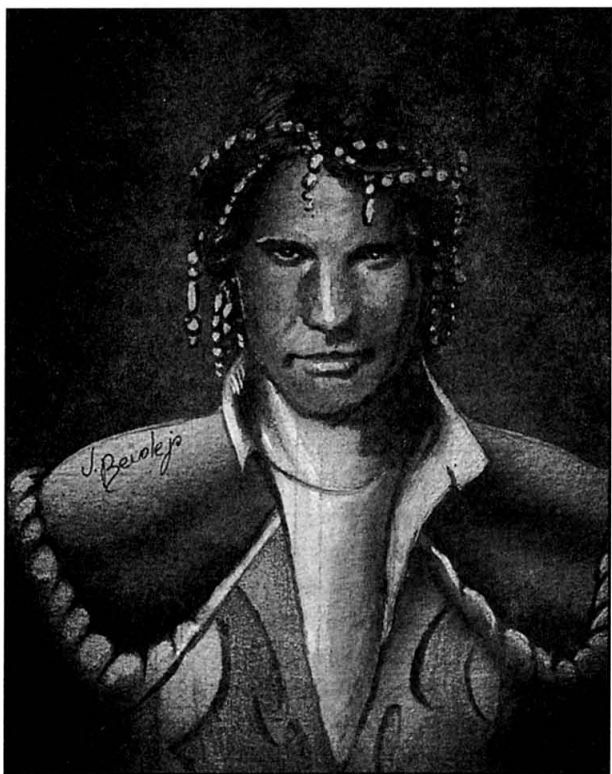
Lorsqu'en 366, le Duc Sloesle, oncle du roi Ykil, l'un des plus puissants seigneurs du royaume, reconnu officiellement être un adorateur de Slortar le Magnifique, il vivait déjà entouré d'artistes, poètes, philosophes, métaphysiciens et même de deux ou trois sorciers étrangers. Il recueillit peu de temps après Célian, fils bâtard d'un noble melnibonéen de passage à Cadsandria et d'une servante de l'auberge dans laquelle celui-ci avait séjourné. Le jeune garçon était alors âgé de 9 ans et avait indubitablement une grande grâce et un grand avenir. Le Duc était déjà bien vieux mais fit éduquer le petit Célian avec tous les égards qu'il aurait eu s'il avait été son propre fils. Il lui fit enseigner la sorcellerie et l'adoration des dieux du Chaos. A la mort du vieux duc, en 373, Slohyrim le fils de celui-ci continua à s'occuper du jeune garçon mais celui-ci le gênait un peu car on disait dans le pays qu'il lui avait volé l'amour de son père et une partie de son héritage. Il le plaça dans un couvent de Slortar que son





père avait fondé et doté dans leur fief familial. C'est là que le jeune garçon passa son initiation, avant de devenir novice, disciple, puis prêtre. Il regagna alors la cour et vint se placer dans l'entourage de son bienfaiteur, le Duc Slohyrim. Il gravit tous les échelons du pouvoir et devint prélat peu de temps après le couronnement du jeune roi Jiku, avant de devenir Grand Prêtre de Slortar en l'an 395, malgré son très jeune âge.

C'est aujourd'hui un homme de faste et de pouvoir. Il est habitué à ce qu'on se plie à ses désirs, il est capricieux et versatile. Chef officieux de l'Eglise d'Argimiliar, conseiller du roi et richissime, il est sans doute l'un des hommes les plus influents du pays. Il a une foi profonde envers Slortar et le Chaos mais il en a une vision un peu épurée, loin de celle des prélats pan tangiens. Il entretient une correspondance régulière avec le Théocrate Jagreen Lern, un homme qu'il trouve brillant et fort sympathique sans jamais l'avoir rencontré en personne. Il le considère comme un exemple à suivre et un guide spirituel. Il a de nombreux ennemis dans le pays, que ce soit parmi les adorateurs de la Loi ou du Chaos, mais rares sont ceux qui osent le défier ouvertement car on craint sa sorcellerie, et ses origines melnibonéennes rajoutent encore à l'aura de mystère qui l'entoure.



Agé de 43 ans, il est assez grand, fin et d'une très grande beauté. On pourrait le confondre avec un vrai Melnibonéen car il en a tous les traits physiques. Ses yeux ont la couleur de la lavande et ses cheveux sont teintés de bleus et de mauves, tressés de perles, d'améthystes et de saphirs. Il porte toujours des toges extravagantes, aux broderies et décorations abondantes, chargées d'or et de bijoux, laissant le plus souvent ses bras découverts.

Il s'affuble également de bijoux en abondance, colliers, bracelets, boucles d'oreilles et diadème. Il ne porte aucune armure et dispose juste d'une belle dague de cérémonie glissée dans un fourreau brodé à sa ceinture. Sa voix est suave et envoûtante, et on le dit capable de convaincre même le plus obtus des hommes.

A la mort de Jiku, lors de l'avènement du roi Hozel, il sera emprisonné dans les geôles royales. Malgré tous les hommes que ce jeune roi fanatique fera brûler, Célian ne sera pas du nombre car jamais aucun tribunal, ni aucun bourreau n'osera exécuter la sentence après avoir entendu la défense du Grand Prêtre. Il sera assassiné dans sa cellule par un fanatique peu de temps avant la fin du monde.

Célian le Céleste, Grand Prêtre de Slortar

FOR 10	CON 10	TAI 14	INT 19	POU 23
DEX 16	APP 20			
Chaos 72	Balance 26	Loi 12		

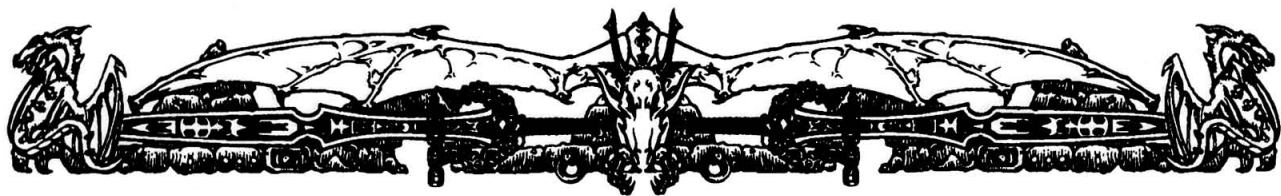
Points de Vie : 12

Armes : Dague Effilée 77%, 1d4+4, 10 points de structure

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Affliction (4) ; Ailes de Lassa (4) ; Ame de Chardros (1-3) ; Assimiler Personne (4) ; Convoquer un Démon (1) ; Convoquer un Elémentaire (1) ; Générosité de Straasha (4) ; Ignorance de Slortar (1-3) ; Réfutation (1-4) ; Sagesse de Slortar (1-3) ; Sommeil Captif (3) ; Supplice (2) ; Visage d'Arioch (1-3) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Art (Chant) 83% ; Art (Conversation) 117% ; Art (Danse) 81% ; Art (Manières Courtoises) 102% ; Baratin 104% ; Eloquence 105% ; Evaluer 58% ; Haut Idiome 69% ; Jeunes Royaumes 56% ; Langue Commune 110% ; Melnibonéen 73% ; Million de Sphère 11% ; Monde Naturel 76% ; Potions 89% ; Sagacité 61% ; Scribe 78% ; Vue de Sorcière 11%





La Loi

De l'Origine

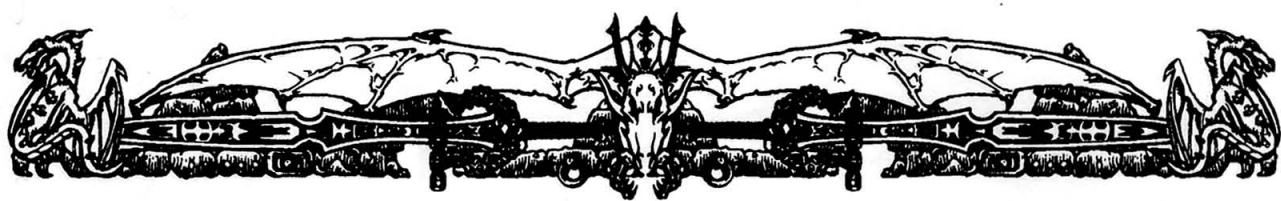
Selon la majorité des érudits et théologiens de la Loi, les Seigneurs Blancs ont émergé du Grand Océan Primordial dans un éclat de lumière, sous l'impulsion de la Balance Cosmique, ordonnatrice de l'Univers. Là où ils sont apparus, ils ont bâti leur domaine, la Cité Céleste, le cœur du Multivers.

Arkyn le Meticuleux reçut alors de ses pairs la mission de devenir le grand architecte des mondes et leur donna naissance en utilisant la matière brute de la création que sont les quatre éléments essentiels : l'eau, l'air, la terre et le feu. Il dota chacun de ces éléments d'un gardien afin que ceux-ci maintiennent en son nom le contrôle sur sa création.

Ce sont ceux que les païens appellent les Rois Élémentaires. Une fois l'univers conçu, il créa les espèces végétales et animales. Certains parmi les plus sages savent qu'Arkyn conçut également des esprits pour dominer chaque espèce et les maintenir dans l'ordre cosmique : les Seigneurs des Bêtes et des Plantes. Enfin, au comble de la créativité, il donna vie aux hommes. Ceux-ci étaient alors des rustres, à peine plus évolués que les animaux. Les Seigneurs Blancs avaient conçu pour eux de grands desseins. Donblas devait leur apprendre à vivre ensemble, Arkyn à raisonner et Goldar les comblerait de ses bienfaits. Mais une catastrophe empêcha tout cela. La Balance, esprit

primordial à l'imagination moins fertile que ses enfants, conçut une jalousie envers les Seigneurs de la Loi et leurs créations. Aux marges de l'Océan Immuable, qui de jour en jour allait diminuant, là où les rayons du Soleil créé par Arkyn ne pouvaient chasser l'ombre, la mer se mit à bouillonner. C'est dans les ténèbres qu'émergèrent les Ducs de l'Entropie et qu'ils établirent leurs royaumes. Là où la Loi avait donné la vie, ils cherchèrent à la détruire. Là où la Loi avait créé des mondes, ils les transformèrent en une masse informe et mouvante appelée Substance du Chaos.

Mais malgré tous leurs pouvoirs, les dieux du Chaos ne pouvaient que détruire et non créer. Une profonde haine et une grande jalousie se firent jour en eux quand ils virent les humains, vivant heureux dans l'adoration des Seigneurs de la Loi. Désormais, ils n'eurent plus d'autre but que de pervertir ces humains, les détourner de leurs dieux légitimes. Ils les tentèrent, leur promettant trésors, merveilles et plaisirs de la chair. Ils leur offrirent des perspectives de puissance par la sorcellerie, la trahison et l'anarchie. Le corps est faible, et certains succombèrent à la tentation, entraînant à leur suite d'autres humains. Déformés par le contact du Chaos, ils devinrent les Melnibonéens, la race maudite qui étendit son emprise sur tout le monde connu. Par la sorcellerie et la force brute, ils dominèrent le monde, faisant sombrer dans l'oubli leurs créateurs, réduisant les autres humains en esclavage. Ils leur apprirent à adorer des



idoles païennes, les Seigneurs mineurs qui commandaient aux éléments, tandis qu'eux se tournaient vers leurs maîtres, les Ducs Démons. Pendant des millénaires, ils dominèrent le monde.

Mais un jour, les Pères de l'Entropie se lassèrent de leurs pantins, et leur attention se relâcha. Donblas profita de ce moment pour envoyer sur le monde une messagère, une humaine qui leur était restée fidèle envers et contre tous, Myshella, l'Impératrice de l'Aube. Elle sema les graines de la Loi dans l'esprit des esclaves, qui peu à peu, au bout de longues années, commencèrent à se souvenir du règne bienfaiteur des Seigneurs de la Loi. Finalement, quand Il jugea qu'ils étaient prêts à le recevoir, Donblas apparut à certains humains, et par eux vint la Libération. A partir de là, les théories divergent. Les théologiens du Vilmir disent que le premier à avoir reçu l'apparition de Donblas le Justicier est Vil Valario, alors que les érudits de l'ancienne république lormyrienne et leurs successeurs pensent qu'il s'agit d'Aubec de Malador. En tout cas, dès cet instant le Règne de la Loi put reprendre son cours et les Seigneurs du Chaos furent à nouveau repoussés dans les Ténèbres. Du moins, jusqu'à aujourd'hui.

Les Seigneurs Immuables

La Pyramide de la Loi

La hiérarchie au sein des sphères de la Loi est bien moins complexe à comprendre que la structure féodale et alambiquée des séides du Chaos. Il y a toujours eu neuf Seigneurs de la Loi et il en sera toujours ainsi. Ces neuf sont les émanations de la Balance Cosmique, les êtres qu'elle a conçus pour devenir les gardiens des préceptes de l'Ordre et de la Loi. Les neuf s'agencent suivant une structure pyramidale. Au sommet se trouve la Triade Majeure de la Loi : Donblas, Arkyn et Goldar. Egaux entre eux, l'équilibre entre leurs fonctions permet à la société d'exister et au monde d'être monde. Ils sont les pères de l'ordre social et naturel. Chacun de ces grands Seigneurs est lui-même le centre d'une triade de dieux inférieurs, mais tout aussi indispensables à la cohésion des sphères. Donblas est le centre d'une triade qui comporte également Mirath et Tovik. Ils incarnent à eux trois les principes de souveraineté, de justice, d'ordre

moral, de fatalité, de force et de puissance. Arkyn est entouré de Vallyn et Elgis, ils représentent l'ordre naturel et le grand cycle éternel, ainsi que la domination de l'homme sur les techniques et la nature. Enfin, Goldar remplit son rôle avec l'aide de Théril et de Salik. Ils sont les gardiens de la fertilité, de l'abondance et du bien être par l'adoration de la Loi. Ces trois triades, chapeautées par la Triade Majeure de la Loi, forment la structure de la Loi, l'Ordre Cosmique Eternel.

Lorsqu'un Champion de la Loi meurt, son âme rejoint pour l'éternité le Seigneur qu'il a servi de son vivant et lui sert de compagnon jusqu'à la fin des temps, car celui qui a vécu en Champion est digne d'aider les dieux de la Loi dans leurs desseins. Il est clair que ces champions gardent une vie propre, une existence réelle en tant que serviteurs de leurs Seigneurs. Certains champions ont laissé une telle empreinte sur leur monde d'origine qu'ils ont été, dès lors, adorés comme des dieux. De tels cas existent sur les Jeunes Royaumes comme Aubec de Malador, le Libérateur. De plus, certains champions ont pris une importance telle qu'il leur est arrivé d'être adorés sur leur monde, puis sur d'autres, puis sur presque tous les plans du Multivers où la Loi est présente. Ces champions déifiés ont alors acquis un véritable statut de dieu, avec un clergé, des serviteurs et des cérémonies en leur nom. Nul ne se souvient dès lors de leur monde d'origine et ils deviennent universels. Sur les Jeunes Royaumes, deux dieux mineurs de ce genre sont adorés. Il s'agit de Callandus et de Pozz-Man-Llyr. Sur d'autres sphères, on peut en rencontrer deux ou trois autres, mais ils ne sont pas plus d'une poignée.

Contrairement à leurs rivaux, les Ducs de l'Entropie, les Seigneurs Blancs ont toujours la même place quel que soit le plan d'existence sur lequel ils sont rencontrés. Ils sont les Immuables. La seule petite variante que l'on puisse rencontrer concerne les champions divinisés et l'existence du culte des dieux mineurs.

Apparence Physique des Seigneurs Blancs

Les dieux de la Loi répugnent à se manifester sur le plan physique. Sur les Jeunes Royaumes, ils sont absolument libres de le faire, mais la chose est rarissime. Ils n'ont jamais recours à l'utilisation d'avatars,



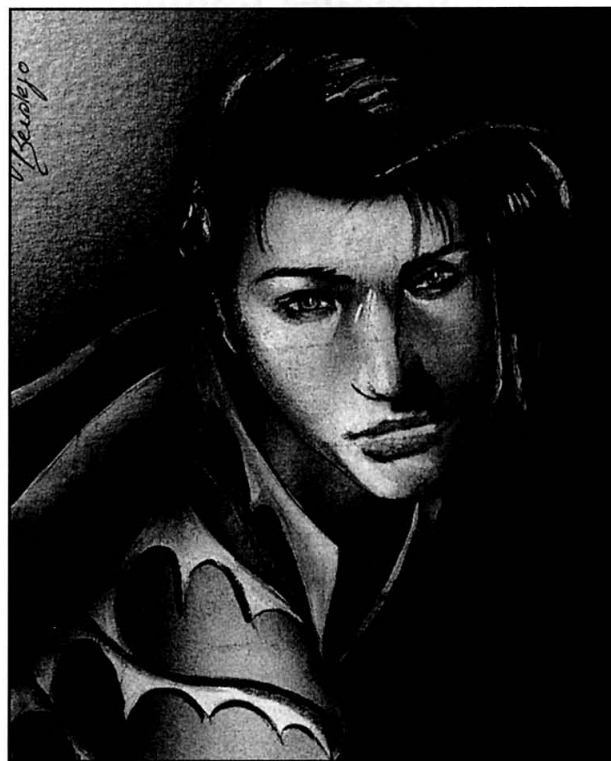


jugeant cela trop dégradant. Ils sont les Seigneurs de la Perfection, comment pourrait-elle s'exprimer en empruntant le corps d'un simple humain. Leur mode de contact privilégié est l'apparition. Il s'agit d'un bref instant où une portion de leur esprit se manifeste le temps d'une simple conversation. Ce phénomène s'accompagne en général d'une grande lumière éblouissante. Leur visage apparaît alors au milieu de celle-ci, nimbé de leur puissance ou parfois même, la voix semble surgir de nulle part. Elle peut aussi venir d'un point spécifique comme un nuage de flamme, un miroir, une fleur ou une statue. S'ils doivent se manifester plus longtemps ou pour quelque chose nécessitant une plus grande attention, ils envoient un reflet d'eux-mêmes, manifestation physique réceptacle de leurs pouvoirs divins à la puissance défiant l'imagination. Il serait futile d'entreprendre quoique ce soit contre ces êtres qui ne sont pas réels mais une fraction de la volonté du dieu. Rien ne peut leur résister, si ce n'est une autre apparition divine. Lors de ces manifestations, les dieux de la Loi affectent toujours la même apparence, celle d'un homme ou d'une femme à la froide perfection, sans le moindre défaut. A leur vue, on ne peut douter de leur irréalité car nul être vivant ne leur ressemble et leur contemplation provoque une sorte de malaise, même chez leurs plus fanatiques adorateurs. Chaque Seigneur a ses habitudes et son apparence privilégiée, toujours la même depuis la nuit des temps, même si les vêtements changent pour s'adapter aux habitudes vestimentaires des fidèles.

Donblas le Justicier

Il est considéré par beaucoup comme le représentant ultime de la Loi, le plus puissant des Seigneurs Blancs, partie et sommet de la Pyramide. Suivant les théories, on le considère comme le chef de la Triade Majeure de la Loi ou simplement comme l'un de ses membres. Il est le supérieur de Mirath et de Tovik. Donblas est le Seigneur de l'Ordre absolu, de la justice, de la foi. Il est le créateur et le garant de l'ordre social et de l'ordre moral. Toute société humaine trouve en lui son origine et son accomplissement. Il est le pur, le sans tache, l'incorruptible. Il est celui qui sait ce qui est bien et ce qui est mal. Le plus adoré des Seigneurs de la Loi de tous les Jeunes Royaumes, c'est de lui qu'est venue la Libération puisqu'il est l'inspirateur d'Aubec de Malador et d'autres pro-

phètes. Beaucoup de grandes choses ont été accomplies en son nom, mais également des actes cruels et inhumains, car il est aussi celui qui punit les pécheurs et les infidèles. Les bûchers de l'Inquisition vilmi-rienne comme ceux du roi Hozel d'Argimiliar brûlent en sa gloire et rien ne semble prouver que cela lui déplaît, même si l'excès est un défaut. Depuis l'origine, des hérétiques sont morts sur le bûcher, même si cela n'avait jamais atteint de telles proportions. Pour aller droit vers le bonheur et la perfection, le juste doit craindre le châtimement des dieux. C'est également de lui et de ses prêtres que procèdent les quelques sortilèges dont disposent les serviteurs de la Loi, cela permet de jouer à armes égales avec les adorateurs du Chaos. Sur ses statues ou représentations, Donblas a l'apparence d'un homme jeune n'excédant pas la trentaine. Il porte des cheveux courts et son visage est celui d'un bel homme, paisible et juste, les traits méticuleusement symétriques, sans la moindre imperfection. Il est revêtu d'une armure d'argent et porte à son côté une longue épée à la lame figurant un éclair de lumière ardente. Il a parfois un bouclier. Il est drapé d'une longue cape marquée de la flèche unique de la Loi. Comme pour les autres Seigneurs de la Loi, cette apparence est celle qu'il adopte lorsqu'il doit apparaître physiquement.





Arkyn le Meticuleux

Arkyn est le Seigneur de l'ordre naturel, le grand ordonnateur des mondes. Il appartient à la Triade Majeure de la Loi mais il est également au centre de la triade qu'il forme avec Vallyn et Elgis. Maître des marées, il veille sur le cycle des saisons, celui de la lune et des étoiles. Il impose sa volonté aux Seigneurs Elémentaires ainsi qu'aux Seigneurs des Bêtes et des Plantes, car même s'ils sont des puissances de premier plan, ils doivent tous respecter les règles fixées par Arkyn.

Aucune espèce animale ou végétale n'a sa préférence. Voilà pourquoi il ne porte qu'un intérêt limité aux humains qui ne sont qu'une petite partie du grand tout. En tant que créateur et ordonnateur de toutes les lois physiques qui régissent les mondes, il est également le père de toutes les sciences exactes, arithmétique, géométrie, mécanique, optique, chimie, astronomie, etc. Père des techniques, il est également le patron de la plupart des artisans, maçons, charpentiers, feronniers ou tailleurs, etc.

Sur les mondes où la Loi et le Chaos luttent pour la domination, aucune science n'est jamais exacte et les Seigneurs Elémentaires disposent d'une plus grande indépendance. Sur les Jeunes Royaumes, où le règne de la Loi est désormais suffisamment puissant, ses fidèles ont pu commencer à développer certaines sciences, comme la mécanique et les mathématiques, et les puissances élémentaires échappent rarement à la volonté d'Arkyn.

Cela ne sera plus vrai au fur et à mesure de l'approche de la fin du monde. Même si Arkyn est un des plus puissants Seigneurs de la Loi, son culte concerne peu le commun des mortels. Arkyn ne s'est jamais incarné sur les Jeunes Royaumes et ne le fera qu'une fois, lors de la fin du monde.

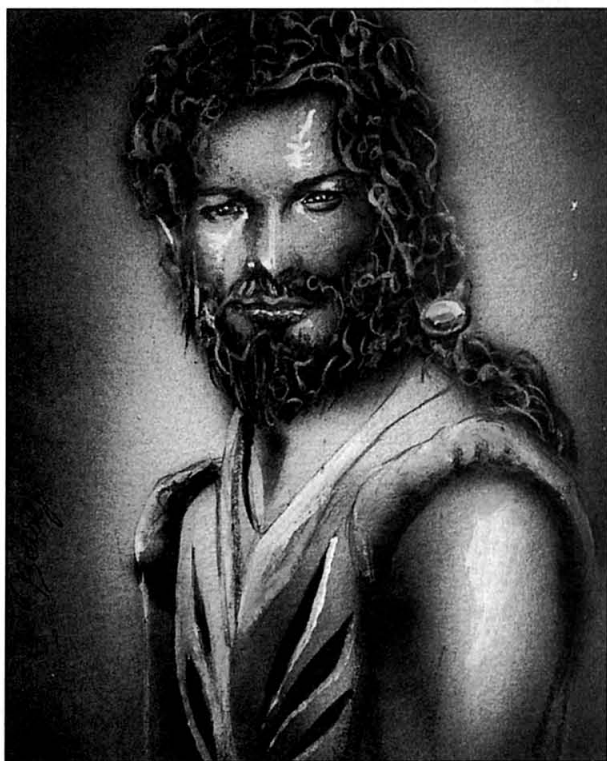
Ses représentations sont donc les seules dont on n'est pas sûr de l'exactitude. Même lorsqu'il rentre en contact avec l'un de ses clercs, il ne montre jamais son visage. On se borne à le représenter sous la forme d'un homme âgé, au front dégarni, grand et mince, aux traits justes mais sévères, empreints d'une grande sagesse. Il est vêtu d'une longue toge de prêtre marquée uniquement de la flèche unique de la Loi et a les mains jointes sur la poitrine.

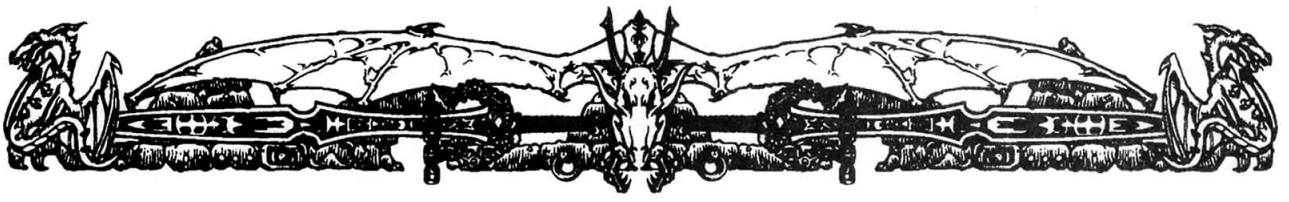
Goldar le Profiteur

Goldar est le troisième Seigneur de la Triade Majeure de la Loi. Il est également le centre de celle qu'il forme avec Théril et Salik. Goldar est le Seigneur du profit et de l'abondance, le père de l'ordre économique, l'inventeur du commerce et de la monnaie. Il est celui qui fait que les hommes ont ce qu'ils désirent. Ils peuvent ainsi être heureux et s'accomplir dans le service de la Loi.

Il est le patron des marchands, des banquiers, des usuriers et des financiers. En fixant des taux d'échanges, il a fait disparaître l'anarchie du troc et a rendu l'économie plus stable, renforçant ainsi la cohésion sociale. En fournissant par le commerce et la diplomatie toutes les choses dont les hommes ont besoin pour vivre, il est un des garants de l'ordre public et de la paix.

Il est également le patron des artisans de luxe, couturiers, chapeliers, joailliers, ébénistes ou parfumeurs. Au cœur de la vie des hommes, il est un des Seigneurs les plus adorés par le peuple sur les Jeunes Royaumes, notamment la bourgeoisie. Sur ses représentations, Goldar a l'apparence d'un homme de grande taille, dans la force de l'âge, les cheveux bou-





clés attachés dans le dos et la barbe tressée. Il a un visage souriant et jovial, à la symétrie parfaite. Il porte en général de riches tuniques brodées et des bijoux, sans arme ni armure.

Mirath des Mains Blanches

Auxiliaire de Donblas, Mirath est l'impitoyable déesse de la mort et du temps. Elle est celle qui fixe la durée de chaque existence terrestre. Bien qu'elle soit crainte et redoutée, elle n'est pas vraiment mauvaise, mais nul ne peut échapper à son destin. Parfois, elle apaise les souffrances, parfois elle fauche les plus jeunes. Seul Donblas a le droit de prendre une vie avant le terme fixé par la Dame du Temps, et elle ne s'en offusque pas car si elle est le bras inéluctable de la fatalité, Donblas est celui de la justice. Tout ce qui a vocation de durer est placé sous sa protection car elle est la gardienne du temps. Ainsi, elle veille sur les naissances, les mariages et les décès, mais aussi les inaugurations de bâtiments, de bateaux ou les nouveaux règnes.

Médecins et apothicaires sont souvent de ses adorateurs car ils aident les hommes à atteindre sans souffrance la fin du chemin, l'heure que Mirath a choisie pour eux. Leur science sert les hommes afin qu'ils puissent mieux vivre, jusqu'à leur dernier souffle, et ils n'offensent en rien la divinité que nul ne peut empêcher de prendre son dû au moment où elle l'a fixé. Mirath est représentée sous les traits d'une jeune femme d'une vingtaine d'années aux longs cheveux noirs et raides. Elle n'est pas très grande et toujours très mince. Elle est d'une grande beauté malgré son air triste. Elle est même parfois représentée en train de pleurer car sa tâche n'est pas des plus souriantes. Elle est vêtue d'une ample toge et tient un sablier dans sa main droite.

Tovik l'Implacable

Tovik est la plus brutale des divinités de la Loi. Il est le Seigneur de la force brute, de la guerre juste, l'architecte du grand affrontement contre la puissance du Chaos. Il soutient Donblas et est le gardien de l'Ordre créé par la Triade Majeure. Les ennemis de la Loi sont ses ennemis et pour eux, un seul destin, la destruction. Il est la colère du juste. Il représente aussi la loi naturelle, la supériorité du plus fort sur le plus faible. La Loi est la plus forte, elle est des-

tinée à gagner et à triompher de ses adversaires. Il est le patron des guerriers et des combattants. Pas une guerre n'est menée sans sa bénédiction et pas une bataille remportée sans son aide, car il est le principe de la victoire et de la rage guerrière. Sur ses représentations, Tovik a l'apparence d'un très grand homme, dans la force de l'âge, à la carrure et la musculature imposantes. Il a le visage sévère sous son casque de guerre. Il est vêtu d'une imposante armure et brandit une large hache à double tranchant qu'il tient à deux mains. Une peau d'ours est parfois jetée sur ses épaules, surtout dans les représentations de ses adorateurs tarkeshites.



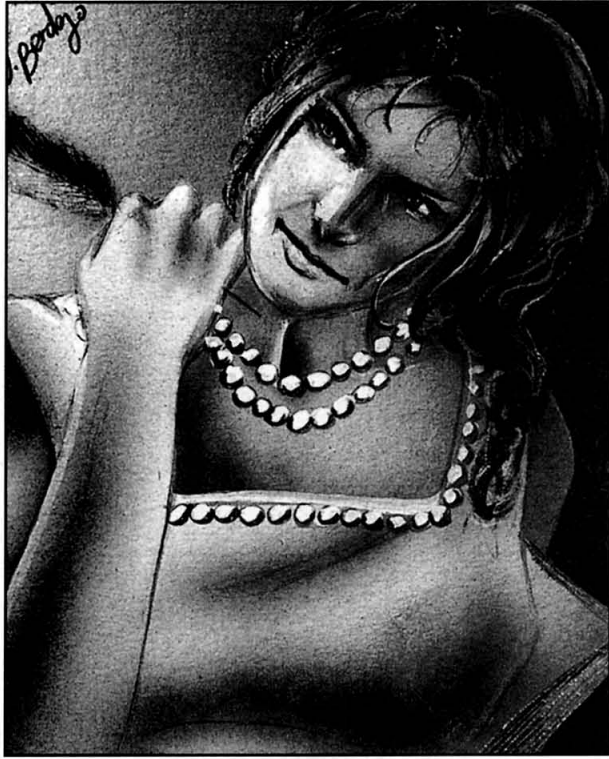
Vallyn la Sage

Vallyn est la diligente servante du Seigneur Arkyn. Elle est la dame du savoir et de l'apprentissage. Elle a donné l'écriture aux hommes, leur a appris à lire et tracer des cartes. Interprète des volontés d'Arkyn, elle a enseigné aux hommes les sciences dont il est le créateur. Elle leur a montré les outils qu'il fallait employer, leur a appris à se vêtir et construire des maisons. Patronne des sages, des érudits, des scribes, des cartographes et des architectes, elle est l'œil attentif qui veille sur l'humanité, l'ai-





gant à domestiquer la nature et à devenir adulte. C'est une divinité relativement méconnue du peuple qui ne perçoit pas vraiment tous les bienfaits qu'elle apporte. Elle est figurée sous l'apparence d'une mince jeune femme aux traits sévères et délicats. Elle porte les cheveux longs et tressés et est vêtue d'une simple toge marquée de la flèche unique de la Loi. Elle tient une plume dans sa main droite et un livre dans sa main gauche.



Elgis le Doux

Elgis est l'apôtre de l'ordre social, de la paix entre les hommes, de l'amour, de l'entente et de la compréhension mutuelle. Il est l'attentif prêcheur de l'ordre social, de la société idéale où tout ne serait qu'harmonie. Tel est le dessein final voulu par Arkyn car la cohésion de sa création mène à cet état et Elgis en est le porte-parole.

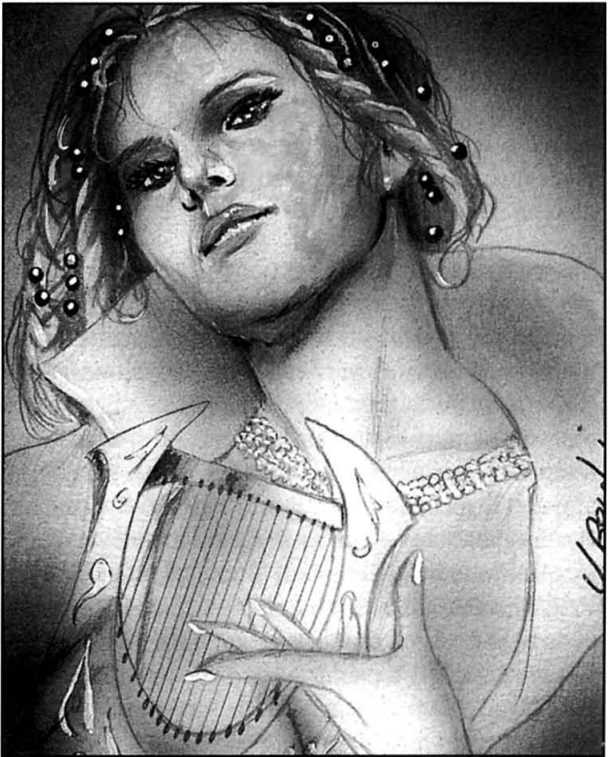
Dans le respect des lois, de la justice et de la hiérarchie, créations de Donblas, dans une société où la nature d'Arkyn est domestiquée et où Goldar fournit aux hommes tout ce dont ils ont besoin, la paix ne peut que s'installer entre les hommes. Ceux-ci peuvent alors vivre dans le bonheur, de leur naissance

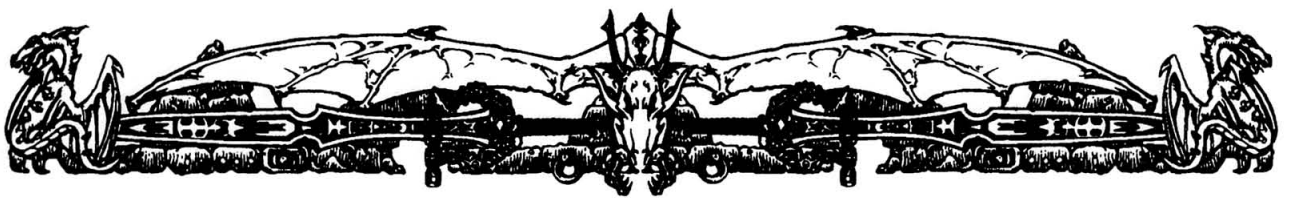
jusqu'à l'heure où Mirath viendra les chercher pour les mener vers l'au-delà. Elgis est le doux rêveur de cette utopie mais une chose se tient au travers de sa route, le Chaos blasphémateur, source du désordre et de l'anarchie. Voilà pourquoi il déteste le Chaos et cherche parfois à le détruire, même s'il n'en a pas toujours les moyens. Les adorateurs d'Elgis ne sont pas bien nombreux sur les Jeunes Royaumes où le message de ce Seigneur a du mal à se faire entendre.

Lorsqu'on le représente, il a l'apparence d'un beau jeune homme. Sa longue chevelure encadre harmonieusement son visage qui exprime la paix et l'amour. Il est vêtu d'une simple toge et s'appuie sur un bâton de pèlerin. Il porte une dague à la ceinture.

Théril des Mains Secourables

Théril est la muse de l'art et des formes créatrices, la source de la musique, du chant, de la danse, de la poésie, de la peinture et de la sculpture. Elle est là pour apporter la paix et la distraction aux hommes à travers ce qui est beau. Alliée du Seigneur Goldar, elle complète le bonheur des hommes comblés par les bienfaits du Maître du Profit et leur apporte ce qui manque à leur bonheur, de quoi apaiser leur âme, les besoins de leur corps étant satisfaits. Tous les artistes





loyaux des Jeunes Royaumes, les troubadours et les poètes, se réfèrent à elle comme la source de toutes leurs créations. Elle a offert tous ces arts aux hommes et elle leur a montré comment transposer la musique sur le papier. Sur ses représentations, elle a l'apparence d'une très belle et pulpeuse jeune femme. Ses longs cheveux sont tressés et entremêlés de perles. Elle porte une belle tunique décorée de broderies, et de nombreux bijoux viennent ajouter à sa superbe. Elle tient souvent une lyre dans sa main gauche.

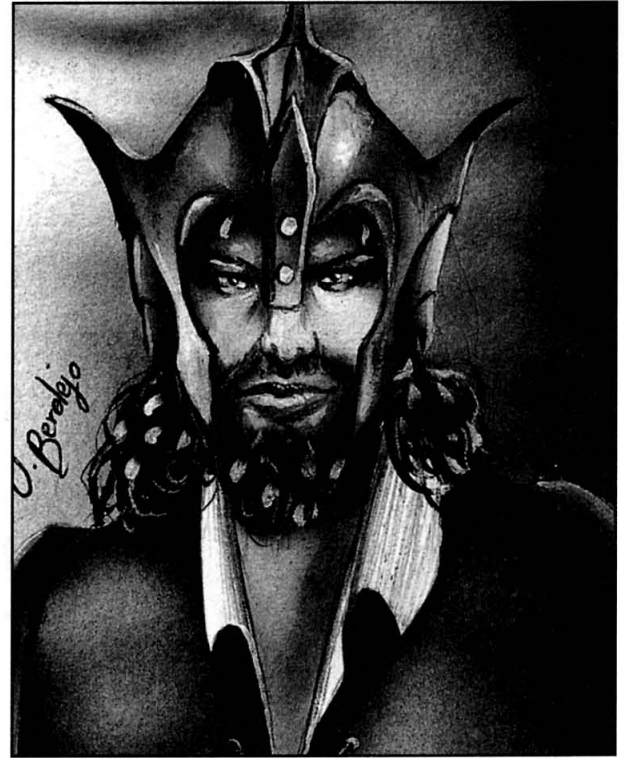
Salik le Viril

Salik est une divinité de la fête, de la nourriture, de la boisson et de l'abondance. Servant de Goldar, il fournit aux hommes de quoi subvenir à leur besoin. Il leur a appris l'agriculture et l'élevage, il est celui qui aide à faire pousser les cultures et rend les bêtes fertiles. Il est également celui qui a enseigné aux hommes à brasser la bière et faire du vin. Meneur du troupeau et gardien des cultures, il est adoré par tout le monde rural des grandes nations de la Loi, du plus petit laboureur au grand propriétaire terrien. Sans lui, l'homme serait encore en train de vivre de la chasse, de la pêche et de la cueillette. De plus, c'est aussi par lui que les femmes sont fécondes et engendrent de beaux enfants. Sur ses représentations, Salik est un grand homme, massif, d'âge mûr. Il a de longs et abondants cheveux frisés et une longue barbe touffue. Son visage est empreint d'une grande bonhomie. Il est vêtu d'une simple toge et garde les bras et les pieds nus. Une faucille se trouve à sa ceinture. Il tient dans sa main des épis de blé et une grappe de raisin.

Pozz-Man-Ilyr des Océans

Il s'agit d'une des divinités mineures de la Loi jouissant d'un culte sur les Jeunes Royaumes. Il est l'inventeur de la navigation, le père des bateaux, le patron des marins et des pêcheurs. Il a appris aux hommes à voguer sur les flots et leur a enseigné à aimer et respecter la mer. Il est l'éternel adversaire de Pyaray du Chaos et de sa flotte de damnés et l'allié inconditionnel du Seigneur Straasha, souverain de l'élément Eau. Tous les marins des Jeunes Royaumes connaissent son existence et se gardent d'offenser son nom, car il y a peu de gens plus superstitieux que les marins. Ses vrais adorateurs sont toutefois peu nombreux. En réalité, la seule nation où le culte de ce

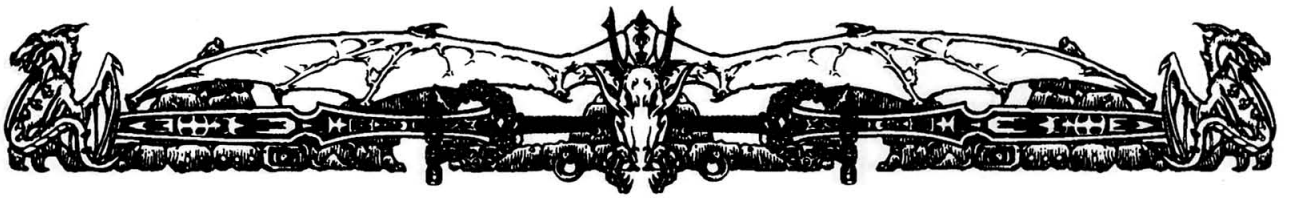
dieu mineur a une réelle importance est le Tarkesh. En fait, il y jouit là-bas d'un tel prestige que son culte y est aussi important que celui de Donblas. Il peut être considéré comme le dieu majeur de ce pays, au-dessus de Goldar ou d'Arkyn. Il est représenté sous l'apparence d'un grand homme d'âge mûr au physique impressionnant. Il porte les cheveux longs en bataille et a une longue barbe, mêlée d'algues. Il porte un pantalon et un gilet de cuir, des bottes de fourrure, ainsi qu'un casque. Il a une hache de bataille attachée à la taille et un bouclier rond dans le dos. Il tient à la main la large corne de brume caractéristique des capitaines de drakkars tarkeshites.



Callandus l'Épée

Autre dieu mineur, celui-ci a cependant une plus large audience que le précédent. Callandus est le père de la chevalerie, l'idéal du preux personnifié. Il est le gardien de la veuve et de l'orphelin, le protecteur du pauvre et de l'opprimé, le défenseur de la justice, fidèle en amour et en amitié, respectueux de ses supérieurs et de l'ordre social. Sa foi peut ébranler les montagnes et son bras armé terrasser les pires ennemis. Il déteste la lâcheté, la trahison, la félonie. Il incarne tout ce qui est juste et bon. On le croit ancien





Champion de Donblas, il semble maintenant être devenu son champion universel, le guerrier saint par excellence, le combattant ultime de la Loi. Seigneur adoré par toutes les noblesses chevaleresques des Jeunes Royaumes, son culte a commencé à se répandre dans le Jharkor puis a gagné les autres nations loyales de tradition féodale, Shazar, Lormyr, Filkhar et Argimiliar à l'époque où ce royaume était dans le camp de la Loi.

Son culte n'a jamais atteint Tarkesh, l'Ile des Cités Pourpres et les pays du Continent Nord. Il est représenté sous les traits d'un homme d'une trentaine d'années, engoncé dans une large armure de plaques. Il a les cheveux courts et un beau visage empli de noblesse. Une cape est jetée sur ses épaules. Il porte son heaume sous son bras gauche, et sa main droite est posée sur le pommeau de son épée. Ses chausses portent des éperons, la marque des chevaliers. Le plastron de son armure est frappé de la flèche unique de la Loi.

Champions déifiés

Chaque pays des Jeunes Royaumes a ses champions déifiés. Ils n'ont peut-être pas tous connu la véritable Apo théose, mais ils ont tous marqué l'inconscient collectif de leur pays par leur foi et leur pureté. En Vilmir, on trouve par exemple le culte de Vil Valario, fondateur de l'Eglise de la Loi vilmirienne et prophète de la Libération, ou celui de T'aargano le Grand, puissant guerrier, serviteur de la Loi, ayant combattu seul les armées du Chaos. Sur l'Ile des Cités Pourpres, Abarran l'Elu, fondateur de l'Eglise de Goldar et premier Cardinal de l'Ile, jouit d'une belle chapelle et de services réguliers au sein de la Cathédrale de Menii.

Dans tout Lormyr, on voue un culte important à Aubec de Malador, le Libérateur, et un culte moindre à Symesh de Trepasaz, champion de la Loi dont on dit qu'il a réussi à couler une barge de bataille melnibonéenne avec le seul équipage de sa petite caraque.

En Jharkor, le héros Saarlit a réussi à sauver Nargesser du siège interminable que lui faisait subir une armée dharijorienne menée par le roi et un puissant démon majeur au service de Mabelode. Il en existe d'autres, d'une renommée moindre, et que l'on peut rencontrer au hasard des provinces en se promenant en Jharkor ou en Lormyr.

Les Nations Loyales

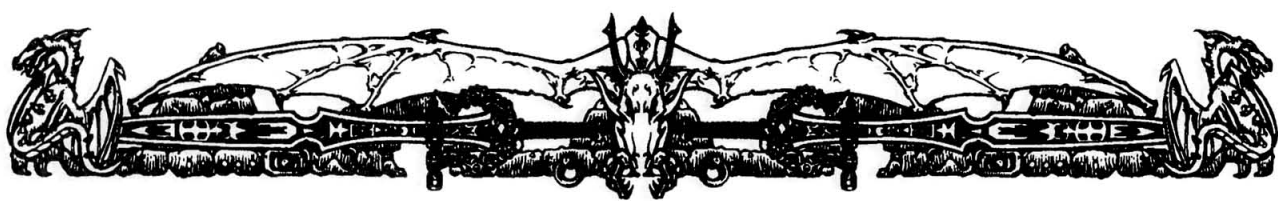
Pour chacun des pays décrits plus bas on a fait figurer les grandes fêtes religieuses qui marquent le calendrier annuel. Ces fêtes sont toutes destinées aux Seigneurs de la Loi. Cependant, il existe d'autres fêtes locales, laïques voir païennes puisque vouées aux Seigneurs Elémentaires. Ces fêtes, plus ou moins importantes, ne sont pas reportées ici car elles sortent du cadre de l'adoration de la Loi.

Ile des Cités Pourpres

L'Ile des Cités Pourpres est une très ancienne nation loyale. En réalité, elle est le deuxième pays à avoir accepté la tutelle des Seigneurs Blancs, après le Lormyr et avant même le Vilmir. Une dizaine d'années avant la Révolte, des esclaves réussirent à s'emparer de petits navires marchands melnibonéens. Devenus pirates, ils pillèrent sans vergogne les côtes de leur île et celle du Continent Sud. A l'annonce du soulèvement lormyrien, les esclaves se révoltèrent contre leurs oppresseurs de l'Ile aux Dragons. Avec l'aide des redoutables pirates et le soutien constant des troupes du Lormyr, l'île devint indépendante. C'est alors que les véritables intentions des Lormyriens se révélèrent. Ils tentèrent d'incorporer ce nouveau territoire à leur jeune empire grandissant. Les rois flibustiers prirent la tête des habitants de l'île et la paix s'installa bientôt entre les deux camps, mais non sans difficultés.

Abarran l'Elu, prêtre de Goldar, fut envoyé par le Lormyr, au terme du traité de paix, pour implanter l'Eglise de la Loi sur l'île, et y parvint. Les rois flibustiers et leur peuple avaient une profonde vénération pour les Seigneurs élémentaires, surtout Straasha et Lassa, mais la greffe prit et ne cesse de se développer depuis. Aujourd'hui, le culte de Goldar est de loin le plus prospère et le plus puissant de l'île, devançant les cultes élémentaires. Il est très certainement l'une des causes de la gloire et de la richesse actuelle de l'Ile des Cités Pourpres, première place marchande des Jeunes Royaumes. La tradition de navigation et de piraterie des habitants a petit à petit fait place à celle du négoce maritime. Désormais, il n'est pas plus habiles commerçants dans le monde que les Citadins,





sauf peut-être les princes-marchands de l'Ilmiora. En tout cas, le clergé de Goldar n'est nulle part aussi prospère et influent que sur l'île.

Toutes les grandes villes du pays comportent de petits sanctuaires de la Loi. Ils sont en général voués à l'adoration de Goldar même si on y trouve de petites chapelles annexes consacrées au culte des autres Seigneurs Blancs. Le plus resplendissant de tous les sanctuaires de la Loi de l'Ile est la Cathédrale de la Loi, la Pyramide de Goldar qui domine la rade de Menii. Ce temple monumental est un brillant hommage au Seigneur du Profit. Tous ses murs extérieurs sont dorés à l'or fin de la base au sommet. C'est le siège de l'Eglise de la Loi sur les Cités Pourpres et la résidence du Cardinal de l'Ile. Si ce temple a été principalement construit pour honorer Goldar, des chapelles importantes y sont réservées au culte des autres dieux de la Loi. Ce temple abrite aussi d'autres activités, comme le marché des marchandises de luxe dans sa grande salle, les transactions des riches marchands et les actes notariés de la ville, la plus grande carthèque des Jeunes Royaumes dans une chapelle annexe ou enfin la Salle du Grand Voyage, une bibliothèque abritant tous les livres de bord de tous les bateaux ayant jamais vogué sous le pavillon des Cités Pourpres, exceptés bien sûr ceux qui ont fait naufrage. Le temple est toujours prêt à racheter des livres de bord qui lui auraient échappé.

Aucune fête n'est véritablement organisée en l'honneur des Seigneurs Blancs mais le plus important événement commercial de l'année, la Foire Annuelle de Menii, est toujours placée sous la tutelle de Goldar. La Foire se tient les derniers jours de Sigmursan, à la fin de l'été, et dure toute une semaine. Des participants des quatre coins des Jeunes Royaumes se pressent sur la grande place du marché de Menii, au pied de la Cathédrale. On peut y rencontrer des gens de toutes les nationalités, parfois même des citoyens d'Imrryr l'Endormie, même s'ils ne participent évidemment pas aux cérémonies religieuses. Cette grande semaine de vente est marquée par de nombreuses cérémonies publiques d'adoration des Seigneurs de la Loi, des processions ou des bénédictions. Les commerçants n'ont pas le droit de vendre leurs marchandises le matin avant que l'Elu de Goldar n'ait prononcé les paroles rituelles qui recommanderont cette journée de transaction à la garde du Seigneur de l'Abondance et des Profits. Ses prêtres

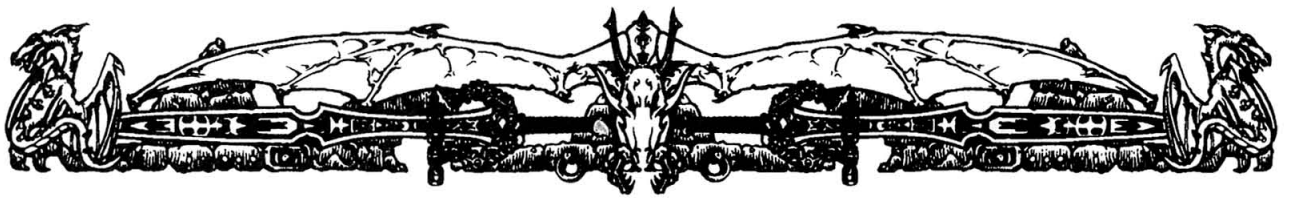
quêtent toute la journée et proposent leur aide pour s'y retrouver dans cet immense imbroglio qu'est la Grande Foire et pour mener à bien les transactions.

Le clergé de la Loi est totalement chapeauté sur l'île par le culte de Goldar et c'est toujours l'un de ses chanceliers qui occupe les fonctions de Cardinal. En effet, sur l'Ile des Cités Pourpres, il y a neuf Chanceliers mais leurs fonctions diffèrent un peu de la structure habituelle du clergé de la Loi. L'un est en charge du culte de Donblas, de Mirath et de Tovik ; un deuxième s'occupe du culte d'Arkyn, de Vallyn et d'Elgis ; un troisième de Salik ; un quatrième de Théril et les cinq restants sont des prêtres de Goldar. L'un d'entre eux occupe la charge de Cardinal de l'Ile des Cités Pourpres et porte alors le titre d'Elu de Goldar. Chacun des quatre autres chanceliers est responsable du culte de la Loi en général et de Goldar en particulier pour deux des huit comtés de l'Ile et porte le titre d'Evêque. L'actuel Cardinal se nomme Garriol l'Elu. Il est sans nul doute l'un des hommes les plus puissants de l'Ile, sa fortune rivalisant avec celle des plus riches Seigneurs des Cités Pourpres. On peut également trouver quelques ordres monastiques essentiellement contemplatifs et deux ou trois monastères perdus dans les montagnes au centre de l'Ile.

Vilmir, sur le Continent Nord

L'attachement fanatique de ce pays au culte de la Loi a déjà été largement traité dans l'*Atlas des Jeunes Royaumes, volume 1*. Rappelons que c'est sous l'impulsion d'un jeune prophète de la Loi inspiré, Vil Valario, que les esclaves de cette province melnibonéenne se sont libérés de leurs oppresseurs, avec l'aide plus ou moins discrète des Lormyriens. Une fois les Melnibonéens mis à la porte du pays, Valario monta sur le trône et fonda l'Eglise de la Loi. Il mourut peu d'années après, rappelé par Donblas ou assassiné, selon les versions. Aujourd'hui, le royaume de Vilmir est le meilleur exemple de ce que peut-être la dérive religieuse. Le clergé tout puissant a petit à petit arraché le pouvoir à la monarchie et aux nobles. C'est aujourd'hui le Cardinal Garrick de Jadmar, un homme au cœur de pierre, qui est le véritable maître du pays. Il renforcera encore son pouvoir à la mort du roi Naclon lors du Sac d'Imrryr. Garrick choisira le nouveau souverain en négligeant l'héritier légitime de la Couronne, ce qui mènera le pays droit à la





guerre civile. Celle-ci ne prendra fin qu'avec la mort des deux prétendants, le légitime et celui du Cardinal quelques années plus tard. Garrick mettra alors un nouveau-né sur le trône et se déclarera régent du royaume jusqu'à la majorité du souverain, ce qui n'arrivera jamais étant donné l'approche imminente de la fin du monde. Lorsque le Vilmir connaîtra son destin tragique, la Loi sera seule maîtresse du pays, le Cardinal appuyant son pouvoir sur son Eglise et le terrifiant Ordre de la Flamme Purificatrice, l'Inquisition vilmirienne.

Le pays est couvert de sanctuaires de la Loi où tous les dieux sont adorés, principalement Donblas. Tous les bourgs et villages d'importance en compte un. Chacune des neuf provinces vilmiriennes est le siège d'un évêché. Dans chaque capitale de ces provinces, on trouve un grand temple, siège du culte d'un des neuf dieux de la Loi. Ces temples sont toujours des réalisations d'une grande beauté. On a utilisé des matériaux différents pour leur revêtement et leurs décorations, même si leur plan de base reste identique, de forme pyramidale. Ils sont respectivement recouverts de marbre blanc, de bronze, de verre, d'argent, d'ivoire, de cuivre, de fer, de jade et enfin de quartz au chapeau d'or. Le temple de jade est celui de Théril, il se trouve à Nadsokor et tombe petit à petit en ruines.

Les principales fêtes religieuses du pays sont au nombre de trois. Le Jour de Valario commémore la mémoire du prophète fondateur et se tient du 15 au 16 d'Elordan. Le Jour de Tous les Dieux célèbre l'ensemble des Seigneurs de la Loi et a lieu le 20 Montfath. Enfin, le Jour de Donblas célèbre la gloire du justicier à travers tout le pays et se tient le 1 Donblan. Là encore, la description faite dans l'*Atlas* revient plus en détail sur ces trois journées de célébration. Cependant, Vilmir n'est pas un pays porté sur les fêtes. Il faut donc garder à l'esprit qu'ici, l'ambiance générale est au recueillement et à la prière plutôt qu'à la liesse populaire.

L'Eglise vilmirienne est divisée en neuf provinces civiles et ecclésiastiques. A la tête de chacune de ces provinces, on trouve un Duc, chef temporel, et un Evêque, chef spirituel. Ce dernier est également le Chancelier d'un des neuf dieux de la Loi. La neuvième province, celle de Nadsokor, n'existe plus. Son évêque était le Chancelier de Théril, désormais en

exil permanent et forcé à Jadmar. De façon évidente, son culte s'en est gravement ressenti à travers tout le pays, ajoutant encore à l'austérité ambiante. Le chef suprême de l'Eglise de la Loi est l'Evêque de Jadmar, le Chancelier de Donblas. Actuellement, ce poste est occupé par le Cardinal Garrick le Pieux, un homme d'Eglise et de pouvoir qui fait peser son joug sur ce pays qui a déjà un genou en terre. Nul ne songeait à s'opposer à lui avant le Sac, mais à la mort du roi, une partie de la noblesse féodale s'est ouvertement rebellée contre son autorité, plongeant le pays dans la guerre civile. La vindicative et totalitaire Eglise de la Loi vilmirienne ne s'est pas contentée de faire des cultes du Chaos les ennemis éternels de la nation, mais elle a aussi condamné les cultes élémentaires, les déclarant hérétiques et blasphématoires. Nulle part ailleurs dans les Jeunes Royaumes, des mesures aussi drastiques ont été prises à l'encontre des serviteurs des éléments.

On trouve divers ordres de moines et plusieurs grandes abbayes dispersées sur le territoire du royaume. Le plus puissant et le plus craint de tous ces ordres monastiques est le terrible Ordre de la Flamme Purificatrice, regroupant des fidèles de Donblas. Cet ordre fanatique menait auparavant une activité discrète dans le Duché de Vilmiro, mais aujourd'hui, grâce au soutien inconditionnel du Cardinal Garrick, les bûchers de l'Inquisition brûlent à travers tout le pays et les moines au masque de fer mettent leur nez dans toutes les affaires du royaume.

Ilmiora, sur le Continent Nord

L'Ilmiora est une puissante nation loyale, mais elle n'a été convertie que tardivement. Après la Libération des différentes cités-états, les Ilmiorans ont rejeté en bloc les vestiges de la civilisation melnibonéenne et se sont massivement tournés vers le culte de la Loi et celui des Seigneurs Elémentaires. Les feux de la haine une fois éteints, le Chaos a tenté un retour timide rendant la situation complexe et différente pour chacune des grandes cités composant la fédération. La situation a continué à stagner ainsi jusqu'au moment de l'union des cités aux alentours des années 220 JR en réaction à une attaque massive d'une armée du Chaos. Cette fois, le jeune sénat ilmioran prit la décision de déclarer le culte de la Loi religion officielle de la fédération, moitié par conviction et moitié pour plaire





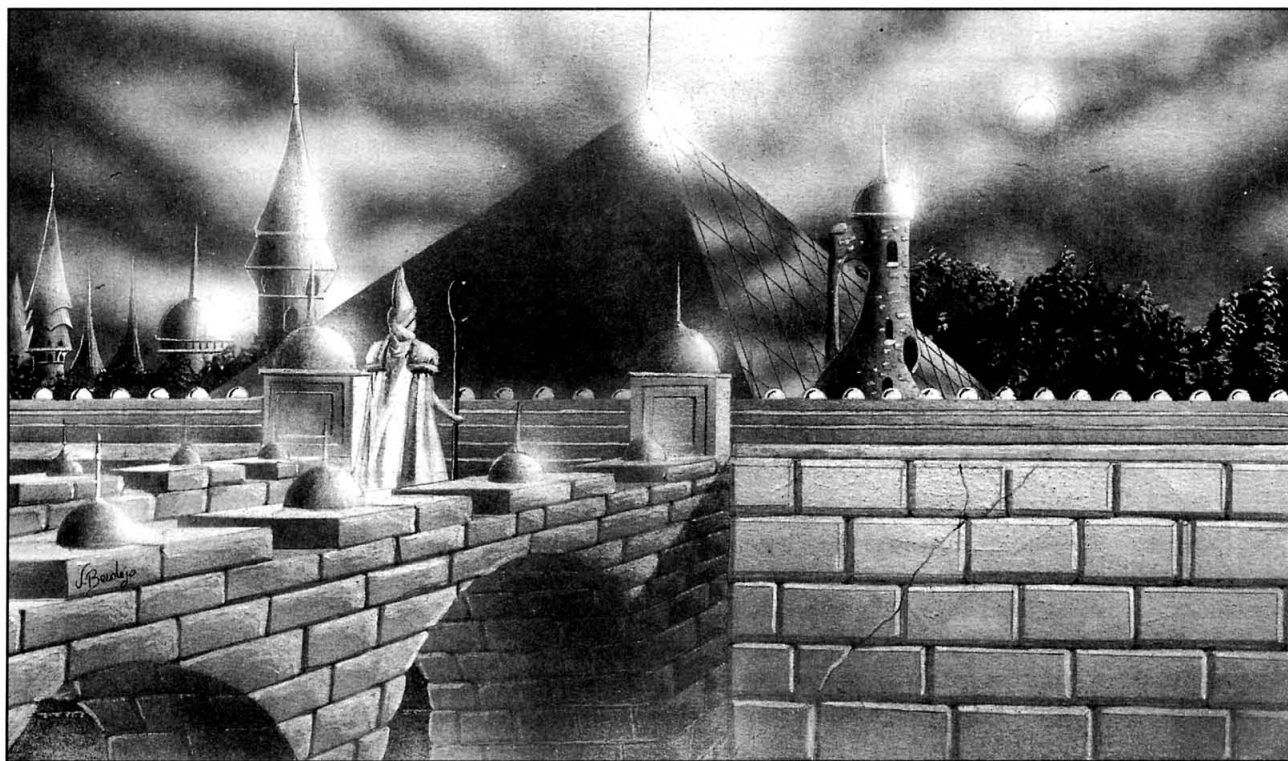
au puissant voisin vilmirien. Les cultes chaotiques ont plus ou moins été interdits et désormais jugés comme dangereux. Mais personne ne prit jamais vraiment la peine de faire respecter cette interdiction, le Chaos étant tout simplement sorti des esprits. Depuis, l'Eglise de la Loi n'a cessé de gagner en importance et elle est aujourd'hui une des forces vives du pays même si sa puissance politique n'est rien comparée à celle du Sénat. De plus, chaque cité-état a ses propres hommes d'église et une concurrence sévère pour le pouvoir est de mise entre les différents chefs spirituels du pays.

Toutes les cités-états contiennent des églises bâties à la gloire des Seigneurs Blancs. Elles sont au cœur de la vie religieuse. Si les villages comprennent de petites chapelles de la Loi, rares sont les communautés qui se paient le luxe d'entretenir un prêtre, qui sert alors d'officiant pour toutes les cérémonies, quel que soit le dieu mis en cause. Dans les grandes villes, la plupart des temples ne sont voués à l'adoration que d'un seul dieu. Chaque cité contient donc neuf grands temples. Il y a deux exceptions à cette règle puisque les cités d'Ilmar et de Karlaak jouissent toutes deux d'imposantes cathédrales de la Loi qui servent de lieux de culte pour l'ensemble des

Seigneurs de l'Ordre. La construction de celle d'Ilmar a d'ailleurs été récemment terminée, en l'an 388 JR. Celle de Karlaak est plus ancienne. Ces deux cités contiennent également quelques temples dispersés, assez peu fréquentés par le public.

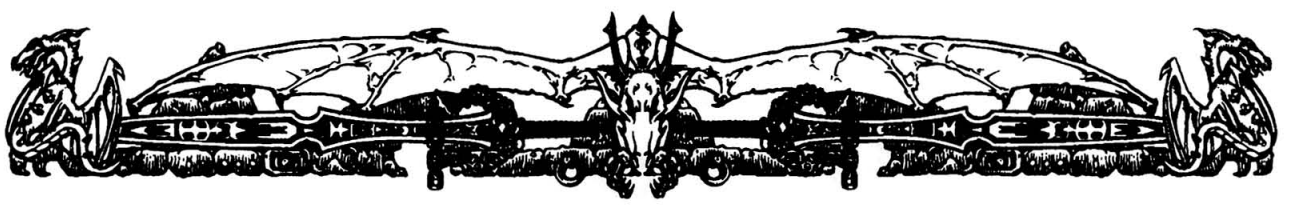
Les deux cathédrales ont été construites dans un style néo-melnibonéen flamboyant, avec de nombreuses tours et flèches. Cette architecture est moins voyante à Ilmar où on a essayé de concilier la pyramide dogmatique de la Loi au style surchargé des bâtisses néo-melnibonéennes.

Les festivités sont nombreuses en Ilmiora. Le pays est riche et aime faire la fête. De plus l'Eglise, les sénateurs et les conseils municipaux ne manquent jamais une occasion de rehausser leur gloire aux yeux du peuple. Chaque cité a son rythme de fête, même s'il y a des constantes. Le Jour de la Libération, le 22 Sathran, est fêté chaque année à travers tout l'Ilmiora. Il commémore la dernière bataille qui vit la défaite définitive des Melnibonéens. C'est un jour de fête placé sous l'auspice des dieux de la Loi. Le Jour de l'Union est lui aussi célébré chaque année et marque l'anniversaire de l'ouverture de la première session du sénat ilmioran, le 17 Aubecian. Il est marqué par des processions et des



La Loi





cérémonies en l'honneur de Donblas et par des banquets qui se prolongent jusque tard dans la nuit. Le Jour de Tous les Dieux a lieu le 20 Montfath et s'inspire de la fête vilmirienne. Il est lui aussi marqué par des processions et des cantiques associant tous les adorateurs de la Loi, quel que soit leur dieu. Le Festival de la Trinité est également une fête célébrée par toutes les cités-états. Elle se déroule chaque année durant la première semaine d'Arkenan et est marquée par des fêtes populaires importantes et des cérémonies en l'honneur de Donblas, Arkyn et Goldar. Enfin, le premier jour du printemps, le 1er Sathran, est souvent l'occasion d'une grande fête où l'on célèbre Salik le Viril. Elle a lieu dans toutes les cités à l'exception de Galeazzo où se déroule ce jour là une fête "païenne" destinée au Seigneur Straasha, le Roi des Mers. Localement, certaines cités ont des fêtes particulières, comme le Jour de Goldar. Cette journée de célébration a lieu le 1er Theofric à Bakshaan, une semaine exactement avant le début de la Grande Foire annuelle, et elle voit les marchands et artisans de la cité participer à une grande cérémonie de dévotion pour le Seigneur du Profit.

L'Eglise de la Loi de l'Ilmiora a une structure complexe principalement due aux rivalités entre les cités. Chaque cité-état possède un évêque à sa tête, coopté localement parmi l'un des neuf chanceliers des dieux de la Loi. Il n'y a pas de règles absolues en cette matière, mais certaines cités ont des préférences. L'Evêque de Karlaak est souvent le Chancelier d'Arkyn, les Evêques de Bakshaan et d'Oberlorn sont plutôt les Chanceliers de Goldar, alors qu'Ilmar et Galeazzo préfèrent choisir leur Chancelier de Donblas. Enfin, les évêques de toutes les cités-états, réunis en conclave, choisissent leur chef, généralement l'Evêque d'Ilmar, car il est le plus proche du Sénat et peut y faire entendre la voix de l'Eglise.

Le chef de cette église porte le titre d'Archevêque, comme en a décidé le conclave il y a de nombreuses années, le titre de Cardinal lui semblant par trop écrasant. Ce poste est actuellement occupé par l'Archevêque Kimroc du Feadio, un homme dénué d'humour et profondément croyant. A sa mort, dans les années précédant le Sac d'Imrryr, l'Evêque Cosimo de Bakshaan tentera de s'élever contre la tradition et de devenir Archevêque. Mais il sera finalement battu après d'âpres négociations par l'Evêque Stefano Sciapi d'Ilmar, le successeur de Kimroc. Pour en savoir plus

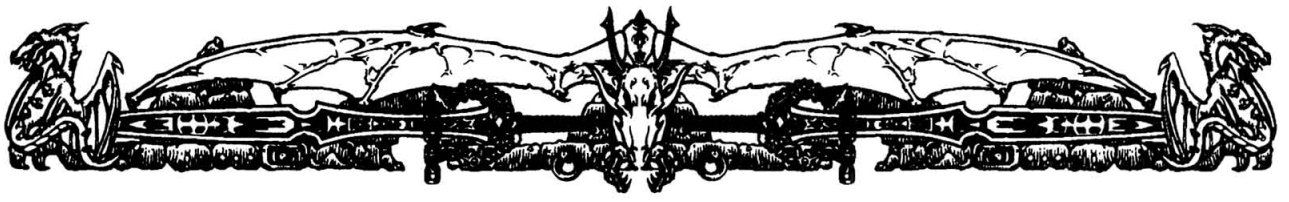
sur les circonstances exactes de la mort tragique de l'Archevêque Kimroc, reportez-vous au supplément *La Nef des Fous*. Quelques ordres monastiques sont installés dans les vertes prairies de l'Ilmiora et plusieurs abbayes y possèdent de larges et riches territoires. Citons par exemple l'Ordre Contemplatif de la Maison des Etoiles, un groupe de moines érudits adorateurs d'Arkyn et de Vallyn, dirigé par l'Abbé Sycomoro Sicaldi et un collège de cinq doyens. On trouve aussi la Confrérie de la Brosse, un ordre fanatique d'adorateurs de Donblas exilés volontaires de Vilmir afin de conserver en dehors de la terre sainte du royaume les grimoires ésotériques confisqués aux adorateurs du Chaos.

Lormyr, sur le Continent Sud

Le Lormyr est le premier des pays à s'être révolté contre le vieil Empire de Lumière, grâce à l'aide des Seigneurs de la Loi. Le Comte Aubec de Malador, chevalier servant de la Reine Eloarde, première souveraine humaine et fondatrice mythique de la dynastie royale lormyrienne, fut le premier Champion de la Loi des Jeunes Royaumes. Inspiré par Donblas le Justicier, il traversa de nombreuses épreuves dont il sortit victorieux. Il libéra son pays et commença à étendre son empire, avant de rencontrer Myshell, l'Impératrice de l'Aube, la Sorcière Dormante de Kaneloon. Il déjoua les pièges de la Forteresse et écouta les conseils de son occupante grâce auxquels il se tailla un vaste fief au sein même de la Substance du Chaos. Au nom d'Eloarde et de Donblas, il fit reculer ses ennemis, agrandit le royaume de sa reine et secoua la puissance des Ducs de l'Entropie.

Il périt de la main de l'Empereur de Melniboné lorsque, au terme de sa vie, il décida de mener une croisade contre Imrryr la Belle dont le destin n'était pas de tomber avant de longues années. Quelques années plus tard, à la mort de la Reine Eloarde, le Sénat Impérial proclama la République et se plaça sous le divin patronage de la Triade Majeure de la Loi. Désormais, il y aurait trois consuls pour diriger les affaires du pays, comme sont trois Donblas, Arkyn et Goldar qui dirigent le monde. Les sénateurs s'accaparèrent la direction de l'Eglise en choisissant dans leurs rangs les chanceliers, les évêques et le cardinal. Proclamée en l'an 27 JR, la république prit fin lorsque la royauté fut rétablie au profit de Althoan Ier, descen-





dant supposé de la Fondatrice, en l'an 211 JR. Le nouveau roi conserva le divin patronage des Seigneurs de la Loi, mais rendit son indépendance à l'Eglise de la Loi. Cependant, la royauté a gardé depuis un solide contrôle sur cette dernière, aucun de ses grands dignitaires ne pouvant être choisi sans l'aval du roi. De plus, une grande partie de ses fonds provient de la générosité de la Couronne. A la fin du monde, lorsque la royauté trahira les humains pour s'allier à Pan Tang, l'Eglise tentera sans succès de s'y opposer avant d'être écrasée et dissoute.

Les sanctuaires sont très nombreux à travers tout le Lormyr car du temps de sa splendeur, la République fut une grande bâtisseuse. Toutes les grandes cités dotées d'un sénat municipal contiennent un temple de la Loi et même les petites villes essayent d'entretenir un sanctuaire digne de ce nom. Ces temples sont voués à l'adoration de tous les Seigneurs Blancs, mais les villes les plus riches disposent également de lieux de culte indépendants pour honorer les différents dieux. Pour une ville de moyenne importance, tel le beau port fluvial de Stegasaz, où le fleuve Schlan se sépare du grand fleuve Zaphra-Trepek pour aller se jeter dans le Vieil Océan, on ne compte pas moins de dix-neuf temples de la Loi. La capitale, Iosaz, en comprend une trentaine, dont une cathédrale de la Loi, cinq grands temples pour Donblas, quatre pour Arkyn et Goldar, un pour chaque triade de la Loi, deux pour Mirath, Tovik, Vallyn, Elgis, Salik, Théril et Callandus, ainsi qu'un temple pour Symesh, un pour Aubec et Eloarde, et encore un que l'on nomme le Temple des Héros de la Patrie. Ce dernier est voué à Donblas, Mirath et Callandus, et renferme les cendres des grands héros de la République et du Royaume, comme celle de Sigmur qui a donné son nom à l'un des mois du calendrier lormyrien.

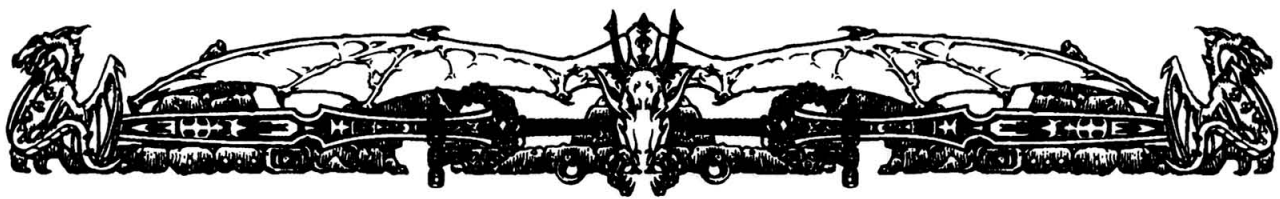
Malheureusement, ces temples ne sont pas tous en très bon état même si les nobles et les conseils municipaux essayent d'entretenir de leur mieux ces vestiges de la splendeur passée de leur royaume. Les grands temples lormyriens, le plus souvent d'architecture ancienne, sont assez massifs, bâtis en marbre suivant un plan classique rectangulaire, entourés de colonnes et surmontés d'un chapiteau.

Les fêtes religieuses sont assez courantes, mais leur calendrier dépend essentiellement des municipalités. A l'époque de la grandeur de la république, alors

que tout le Continent Sud était sous son emprise, il n'y avait pas un jour de l'année qui passait sans qu'une des cités du territoire ne célèbre Donblas. Aujourd'hui, si les fêtes sont moins nombreuses, elles restent du domaine courant. On peut compter que chaque grande ville du royaume célèbre au moins une semaine par an la Triade Majeure et un jour par an chacun des autres dieux de la Loi. Certaines journées sont respectées à travers tout le pays. Le Festival de la Libération est organisé pendant toute la première semaine d'Elordan. Il est principalement tenu en l'honneur de Donblas et d'Aubec et il s'agit certainement de la plus grande période de fête de l'année. Des processions et des cérémonies solennelles glorifient la victoire des humains sur le Chaos, et plus particulièrement la victoire lormyrienne. Il y a également des banquets, des foires et des tournois. A l'origine, le Jour des Pleurs, le 13 Aubecian, commémorait l'anniversaire de la mort présumée d'Aubec le Champion lors du " siège " d'Imrryr, mais la royauté restaurée y a ajouté la célébration de la Reine Eloarde, morte à peu près à la même période de l'année. Le Jour de la Restauration, le 17 Sathran, rend grâce aux Seigneurs de la Triade Majeure, particulièrement Donblas, du retour sur le trône d'un descendant de la Reine Eloarde. Certaines cités hésitent parfois à célébrer ce jour de fête, notamment Trepasaz. Demeuré longtemps fidèle à la république, tout le sénat municipal fut passé par les armes lorsque les armées de la royauté reprirent la ville. Le Jour de Sigmur, le 42 Elordan, a lieu une fois tous les quatre ans, et c'est le cas de l'année 400 JR. Le pays fête alors ce jour-là un de ses héros que républicains et légitimistes s'arrachent encore. Mirath est la déesse patronne de cette fête. La liesse populaire est généralement grande et la fête se prolonge souvent tard dans la nuit à travers de folles farandoles. Tout le monde s'habille de rouge qui est, dit-on, la couleur favorite de la déesse.

Une fois la royauté restaurée, l'église lormyrienne a été repensée plus ou moins suivant le modèle vilmyrien. Le royaume a été divisé en neuf provinces ecclésiastiques, chacune d'elles étant dirigée par un évêque. Cet évêque a traditionnellement le rang de Chancelier de Donblas. Chaque évêché contient un conseil, nommé Chapitre Diocésain, et constitué des neuf Chanceliers restants. Le dixième chancelier est celui de Callandus. Ces chapitres ont eux-mêmes un chef de file, le Doyen, en général le Chancelier





d'Arkyn. Il n'a pas l'ascendant sur l'Evêque, qui est sensé trouver conseil et appui auprès du Chapitre. Doyen et Evêque sont les deux dirigeants de chaque province ecclésiastique où les titres honorifiques sont multipliés pour complaire à la noblesse et à la bourgeoisie lormyrienne. En plus de s'occuper de son propre culte, en l'occurrence celui d'Arkyn le Meticuleux, le Doyen prend aussi soin des cultes mineurs et des temples des Champions.

La province d'Iosaz comprend elle aussi un Evêque et un Chapitre Diocésain, mais également un Cardinal et un Chapitre dit Cathédrale. Le Cardinal est le Grand Chancelier de Donblas du Lormyr, quant au Chapitre Cathédrale, il est dirigé par le Doyen Majeur, Grand Chancelier d'Arkyn, et composé des neuf autres Grands Chanceliers, y compris celui de Callandus, plus du Chancelier d'Aubec et des Champions du Royaume. Le Chancelier du Libérateur est généralement un prêtre assez proche de la couronne récompensé ainsi pour sa loyauté.

Le Cardinal, le Doyen Majeur et le Chapitre Cathédrale constituent les plus hautes instances religieuses du pays. Cette multiplication pléthorique des rangs cléricaux ne dissimule que difficilement l'absence de pouvoir politique de l'Eglise. Celui-ci est détenu en pratique par les grands seigneurs du royaume et les sénats municipaux. Seuls le Cardinal et le Doyen Majeur peuvent prétendre à un réel pouvoir, mais il reste bien mince comparé à celui de Garrick le Pieux ou Garriol l'Elu. Le Cardinal Zothren le Miséricordieux est actuellement la tête de l'Eglise lormyrienne, poste qu'il occupe depuis de très nombreuses années. C'est un homme d'un âge plus qu'avancé, d'une grande sagesse et d'une grande bonté. Toutefois, des murmures commencent à se faire entendre sur son passage car, sa santé déclinant, on a peur de le voir petit à petit sombrer dans la sénilité.

Certaines mauvaises langues du royaume prétendent même que cela est déjà plus qu'en partie fait. Cependant, un esprit aussi brillant que le sien tarde à se laisser emporter par les brumes du temps et il reste d'une intelligence perçante même s'il n'est plus aussi disponible que par le passé. Il demeurera en place jusqu'à la fin du monde ce qui peut en partie expliquer que l'Eglise n'aura pas la force nécessaire pour s'opposer à la trahison du Roi Montan. De nombreuses abbayes parsèment le territoire du royaume,

refuges d'ordres de moines adorant le plus souvent Donblas ou Arkyn. Certaines de ces grandes abbayes comptent parmi les plus riches propriétaires terriens du Lormyr.

Filkhar, sur le Continent Sud

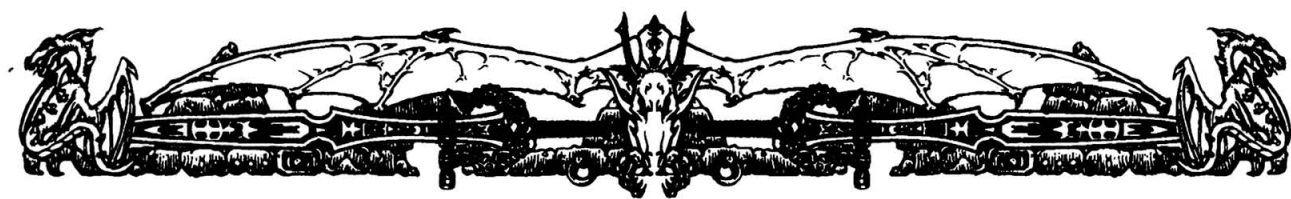
La province melnibonéenne qui s'étendait autrefois sur les terres du Filkhar s'est libérée seule et rapidement en suivant l'exemple de son jeune et envahissant voisin lormyrien. Grâce à la détermination de son peuple, et l'acte héroïque d'un aventurier un peu oublié aujourd'hui, Uthal Voleur de Marée, l'oppressé fut battu et le jeune royaume put voir le jour. Pour en connaître un peu plus sur la libération du pays, reportez-vous au scénario "la Légende d'Uthal Voleur de Marée" paru dans le supplément *Les Mers du Destin*.

Peu de temps après, la République lormyrienne étendit son emprise sur le Filkhar qui devint une de ses provinces. Avec ses institutions, elle importa ses dieux, les Seigneurs Blancs. C'est depuis cette époque très lointaine que les Filkhariens ont commencé à vénérer les dieux de la Loi. Lorsque le pays redevint indépendant, plutôt en bons termes avec son puissant voisin lormyrien, il conserva le culte de Donblas et des autres. Cela était en partie dû au traité d'indépendance mais aussi à la foi profonde des habitants du pays. L'Eglise est aujourd'hui un pion non négligeable sur l'échiquier politique de ce petit pays.

Il n'y a qu'une seule très grande ville au Filkhar : Raschil, la capitale, même s'il y a de très nombreux villages. L'un des vestiges de la domination lormyrienne est la multiplication des temples de la Loi dans la capitale. Il y en a cinq, un pour chacune des quatre triades de la Loi et un qui regroupe tous les dieux. Ces cinq bâtiments en marbre sont tous de belle facture, dans le style péristyle et chapiteau cher à l'architecture monumentale lormyrienne. Les autres bourgs du royaume contiennent en général un petit sanctuaire où l'on trouve tous les dieux réunis. Certains sont hérités de l'époque de la République, d'autres rebâtis sur ce modèle.

Les Filkhariens ont un tempérament porté au banquet et à la fête, d'où leur goût pour les fêtes religieuses. Une fois l'an, tout le pays fête le Festival des Dix, une semaine de fête qui se tient à cheval sur la deuxième et la troisième semaine de Sathran. Ces





jours de prières et de processions sont chaque soir encadrés par des bals et des banquets en l'honneur des neuf grands dieux de la Loi et de Callandus. Le 1er Donblan est le Jour de Donblas, un jour de fête pour le Justicier, comme le 1er Arkenan, le Jour d'Arkyn, et le 1er Sathran, le Jour de Goldar. Là encore, cantiques et processions ponctuent la journée qui se termine en bals et en banquets. Le 1er Elordan, premier jour de l'été, est un jour de fête voué à Salik et Théril alors que le 1er Montfath, premier jour de l'hiver, est dédié à Mirath et Tovik. Elgis et Vallyn, dieux méconnus du peuple, ne bénéficient pas de jours de fêtes particuliers. Callandus a lui le patronage du tournoi annuel de la monarchie.

L'Eglise de la Loi n'a pas une structure très complexe. Les dix Chanceliers du royaume sont tous regroupés à Raschil, d'où ils dirigent leurs cultes respectifs. C'est le Cardinal, Chancelier de Donblas, qui donne les grandes orientations et prend les décisions. L'actuel Cardinal se nomme Mired de Terntz, un homme d'une grande beauté et d'une grande audience auprès du roi, loin des excès de certains de ses pareils d'outre-mer. Les riches terres du Filkhar portent en leur sein quelques grandes abbayes qui trouvent leur bonheur dans la culture de grands vergers et autres vignes. Elles abritent des ordres contemplatifs de moines le plus souvent voués à l'un des dieux de la Triade Majeure, voir aux trois.

Jharkor, sur le Continent Ouest

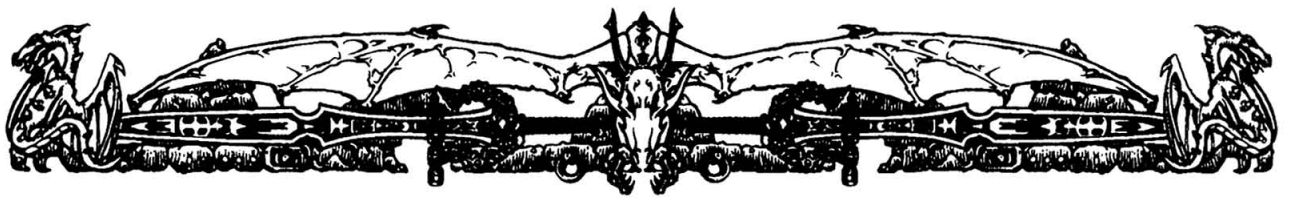
Le Jharkor est le plus vieux Jeune Royaume du Continent Ouest mais, comme les autres nations qui l'entourent, la Libération fut ici bien plus tardive que sur les Continents Nord et Sud. C'est principalement grâce à l'action des missionnaires envoyés par la république lormyrienne, ses armes et quelques-uns de ses soldats expérimentés, que le peuple s'est finalement soulevé contre l'opresseur melnibonéen dans le courant de l'année 171 JR. Le territoire qui allait devenir ce puissant royaume appartenait alors à la province melnibonéenne connue sous le nom de Fwem-Omeyo, comme son voisin le Dharijor. Les missionnaires lormyriens avaient principalement conduit leur action dans le sud de cette province, l'actuel Jharkor. La partie nord fut plus lente à réagir. Elle prit d'abord le parti des Melnibonéens puis se souleva à son tour sous l'action du légendaire Atarn

le Bâtitteur de Cités, fondateur mythique de la dynastie dharijorienne. Trois ans après le début de la révolte, le sud était nettoyé, et il fallut deux ans de plus pour libérer le Nord. En 176 JR, les deux royaumes indépendants et souverains de Jharkor et de Dharijor étaient constitués. C'est d'ici que partir les mouvements qui libérèrent le Shazar. Une fois en place, les nouveaux royaumes refusèrent la tutelle de la république lormyrienne qui en fut ainsi pour ses frais, même s'il fallut gagner quelques batailles pour renvoyer définitivement les Lormyriens chez eux. Cependant, le culte de la Loi avait fait son chemin et les chefs de la révolution y étaient particulièrement attachés. Le Jharkor choisit donc de devenir une nation loyale alors que son turbulent voisin se tourna vers le culte des Eléments puis, à peine un siècle plus tard, vers le culte du Chaos.

Mais pour les Jharkoriens, les libérateurs avaient pour nom Donblas, Callandus ou Tovik. Depuis lors, le culte de la Loi n'a jamais été démenti sur cette terre où il a fallu se battre bien souvent pour se défendre contre les frères ennemis dharijoriens. Alors que l'éternelle question de la supériorité de Donblas sur les deux autres dieux de la Triade Majeure plane depuis des lustres sur les débats théologiques des érudits de la Loi, bien peu de nations se sont aussi clairement et officiellement prononcées. Ni le Lormyr, ni les anciennes provinces de la République, ni l'Ilmiora et ni même l'Ile des Cités Pourpres ne se sont jamais prononcés de manière définitive. Le Vilmir a lui déclaré que Donblas était effectivement le plus grand des dieux de la Loi, en tout point supérieur aux autres alors que le Jharkor a reconnu que les trois dieux de la Triade Majeure avaient strictement rang égal et qu'aucun ne surpassait les autres en pureté. Cela dénote plus qu'une prise de position, c'est un véritable camouflet pour le Justicier. Il semble pourtant que le culte de Donblas soit ici moins dominant qu'ailleurs. Cela tient sans doute à la nature turbulente des Jharkoriens, à leur goût pour les complots, l'hypocrisie et les secrets. Toutefois, leur profonde foi envers le règne des Seigneurs Blancs reste indiscutable, malgré ce bémol qui a provoqué bien des tensions entre Jadmar et Dhakos.

Les temples sont nombreux à travers le pays car les Jharkoriens sont, comme les Lormyriens, un peuple de bâtisseurs. Mais nulle trace ici des pyramides équilatérales du Vilmir ou des temples massifs





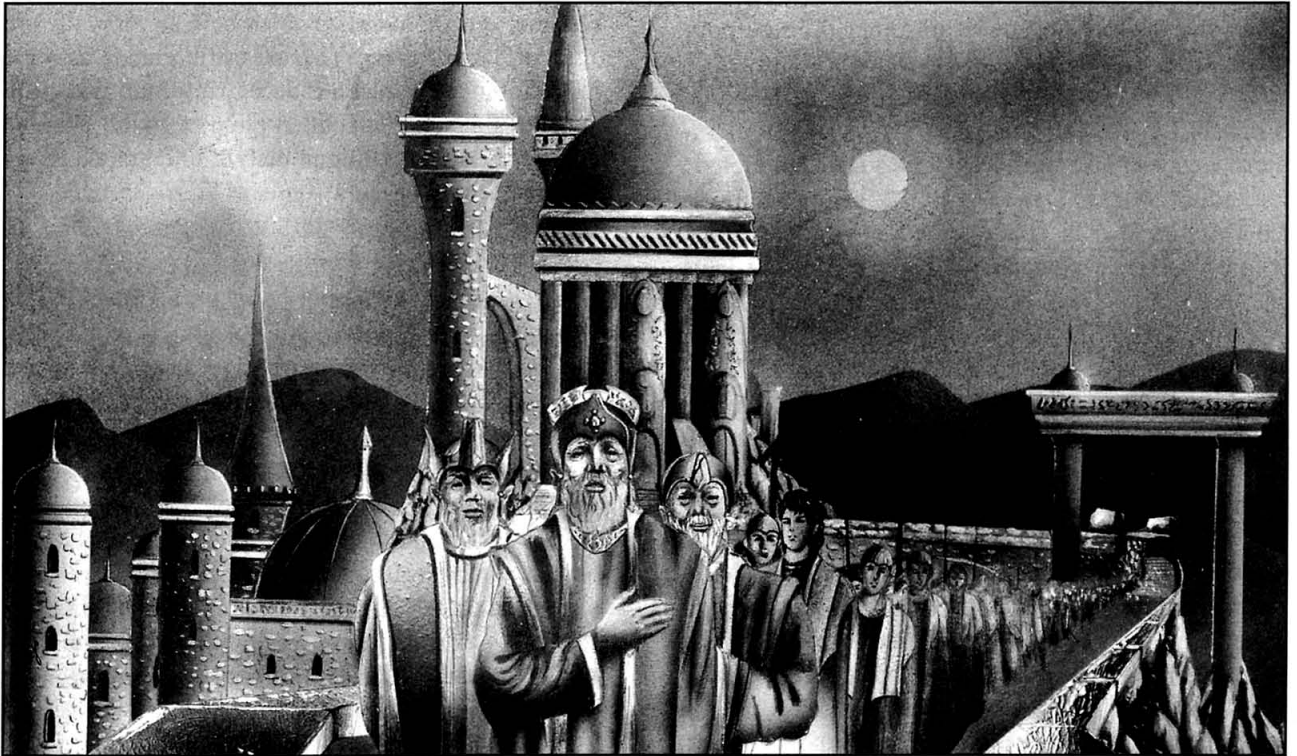
cernés de colonnades de la vieille République, l'architecture y est plus aérienne et plus décorée. Les architectes jharkoriens sont restés très attachés aux règles melnibonéennes et apprécient plus que tout les formes courbes, les vitraux, les arcades, les jardins, les moulures, les sculptures et, surtout, les tours et les dômes. Même si chaque village ne possède pas son temple, tous les bourgs un peu importants en ont fait bâtir un, qui sert généralement au culte de tous les dieux. Ils sont généralement de forme ronde, plus rarement triangulaire ou losange, et sont tous surmontés d'une tour. Les grandes villes, quant à elles, disposent d'un grand temple, servant lui aussi au culte de tous les dieux, et parfois de petits temples annexes pour les différents dieux.

Les plans sont alors d'une assez grande complexité, basés sur des structures géométriques aux formes multiples. A Dhakos, la capitale, la Cathédrale de la Loi domine la ville. Elle se trouve sur la grand-place de la cité, en face du Palais Royal. Ces deux bâtiments se sont livrés à une lutte acharnée pour savoir lequel aurait les plus hautes tours. Finalement, la hauteur des flèches de la Cathédrale a été limitée par ordonnance royale, ce qui a accordé la victoire à la royauté, de manière assez peu fair-play. Dans tous les

cas, les temples de la ville, et spécialement la Cathédrale, rivalisent de flèches, de dômes et de tours. Comme un indicateur de la réussite sociale dans ce pays est de posséder une maison avec une tour, les maisons des grands nobles ou des marchands en sont hérissées, ce qui a valu son surnom à Dhakos : la Cité des Flèches.

Cela est moins vrai au fur et à mesure de l'agrandissement de la cité, qui a déjà débordé trois fois de ses remparts pour devenir aujourd'hui l'une des plus grandes cités des Jeunes Royaumes. Plus on s'éloigne de la vieille ville, moins on trouve de tels symboles de statut et de fortune.

Les Jharkoriens sont portés à la fête et les cérémonies religieuses n'échappent pas à la règle. Avant toute chose, il y a les neuf journées saintes consacrées à chacun des neuf dieux principaux du panthéon. Le 9 Sathran est le Jour de Goldar, puis vient le 9 Arkenan et Arkyn. Donblas est fêté le 9 Donblan, Salik le 9 Elordan, Théril le 9 Sigmursan, Vallyn le 9 Theofric, Elgis le 9 Aubecian, Mirath le 9 Montfath et enfin Tovik le 9 Myrsan. Callandus, lui, est fêté le 27 Donblan, mais en général, seules les grandes familles nobles ou les grandes villes sont concernées. Ces dix jours de fêtes suivent tous le



La Loi





même schéma. La matinée entière est occupée par une grande procession et une cérémonie religieuse solennelle. Le midi est jeûné et l'après-midi occupé par une représentation théâtrale qui est une suite de petites scènes présentant un adorateur ou un clerc du dieu célébré. Ces petites histoires ont une vocation moraliste et éducative. Dans les villages, c'est une poignée de gens choisis par le clerc du lieu qui s'en occupent, souvent des jeunes gens entre 15 et 20 ans. Dans les grandes villes, il s'agit de comédiens professionnels, dûment autorisés par l'Eglise. Dans la capitale, de nombreux clercs se disputent chaque année l'honneur d'écrire les pièces qui seront jouées devant la Cour, sur la Place Royale ou la Place de la Comédie. Même si ce sont les deux places les plus prestigieuses, de nombreuses autres troupes sont dispersées dans la ville afin de satisfaire la population de la ville qui s'élève aujourd'hui à plus de 120 000 habitants, faisant de Dhakos l'une des villes les plus peuplées des Jeunes Royaumes. Après cela, un nouveau sermon religieux a lieu, puis une heure de prière, puis un grand dîner. La situation change ici en fonction de l'importance de l'agglomération.

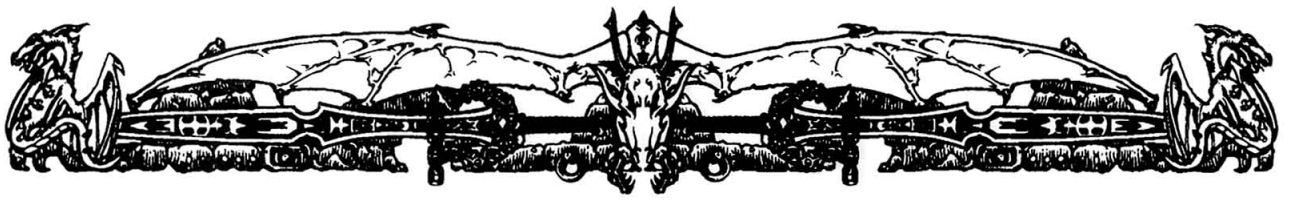
Dans les petites communautés, ce repas est collectif, partagé par toute la population, alors que dans les villes, on invite quelques amis ou l'on se rend dans une taverne proposant un dîner préparé pour l'occasion. Les établissements désireux d'abriter ce genre de repas doivent recevoir une accréditation de l'église. Cependant, seules les grosses agglomérations engagent les frais nécessaires à la célébration de ces jours saints. Dans les petits villages, on se contente de fêter la Triade Majeure, Salik et Mirath. Outre ces fêtes mensuelles, il y a également trois autres jours de fêtes. Deux d'entre elles, le Jour des Victoires, le 18 Sigmursan, et le Jour des Trois, le 18 Aubecian, sont surtout des fêtes de grandes villes. La première célèbre les victoires remportées par les Jharkoriens sur leurs voisins dharijoriens, jetant un voile pudique sur toutes les défaites qui sont au moins aussi nombreuses. Saarlit, le "Champion" de la Loi jharkorien, y est particulièrement célébré, ainsi que Tovik et Callandus. Cette journée est régulièrement marquée par des raids et des attaques dharijoriennes dans les villages frontaliers, afin de rappeler que le Chaos est toujours bien vivant. La seconde célèbre la Triade Majeure de la Loi. Le matin chacun des trois grands dieux est promené en procession, ac-

compagné par ses deux dieux vassaux, puis on revient au temple où l'on pratique une cérémonie de remerciement et de bénédiction. Enfin, le Jour de la Fondation célèbre la victoire définitive sur Melniboné et la création du royaume en l'an 175 JR. Ce jour est particulièrement dédié à Donblas, Tovik et Callandus.

Le pays est divisé en 12 provinces ecclésiastiques, et chacune d'elles est dirigée par un évêque. A Dhakos, le cœur religieux du royaume, chacun des dix dieux de la Loi dispose d'au moins trois Chanceliers, cinq pour les dieux de la Triade. C'est parmi cette petite quarantaine de grands clercs que la royauté choisit les évêques, souvent avec l'accord des grands nobles de la région. Tout ici est une question de famille, d'argent et d'ambition. Enfin, c'est ce collège de dirigeants de l'Eglise qui choisit en son sein le Cardinal, dont la nomination doit recevoir l'aval du roi. Chef religieux suprême du royaume, le Cardinal est très souvent un homme de noble naissance, riche et extrêmement influent, un pion majeur sur l'échiquier politique. Il est également Evêque de Dhakos. Actuellement, ce poste est occupé par Azilim de Pharte, fils cadet d'une grande famille de la province de Gharavian dont la ville de Thokora est la capitale. C'est le duché de la demi-sœur du roi, la Princesse Yishana, qui montera sur le trône à la mort de son frère au Sac d'Imrryr. Yishana est la grande artisanne de la nomination récente de ce Cardinal, dont elle souhaite s'attacher le soutien plein et entier. Homme ambitieux, habile politique malgré une grande dévotion non feinte, il saura soutenir Yishana quand elle accèdera au trône espérant ainsi devenir le chef de son conseil, poste qu'il obtiendra.

Chancelier de Mirath, il verra d'un mauvais œil la reine mettre dans son lit un sorcier pan tangien ou l'empereur déchu de Melniboné, connaîtra quelques moments de disgrâce avant de revenir aux affaires lorsque la crise éclatera pour la dernière fois avec le Dharijor peu de temps avant la fin du monde. Le pays contient également de nombreuses abbayes, plus ou moins grosses, abritant généralement des moines de Goldar ou de Salik, pratiquant l'agriculture et le commerce (laine, vins, orfèvreries) et disposant d'assez vastes terres offertes par la noblesse. Quelques monastères de Donblas ou d'Arkyn mènent un mode de vie un peu plus spartiate. Enfin, l'Ordre des Humbles Rossignols de Théril est un ordre religieux





voué à l'adoration de la Dame de l'Inspiration. Il abrite une activité artistique intense, surtout musicale mais aussi picturale ou sculpturale, et dispose de deux ou trois gros monastères répartis dans le royaume. Ils produisent également d'excellents instruments de musique.

Shazar, sur le Continent Ouest

Ce Jeune Royaume est lui aussi relativement tardif puisqu'il ne s'est libéré du joug melnibonéen, avec le soutien de son voisin le Jharkor, qu'aux alentours des années 200 JR. La guerre fut longue et difficile car les Melnibonéens appréciaient beaucoup cette province. Une fois libres, les Shazariens remercièrent leur allié jharkorien en adoptant ses dieux, les Seigneurs Blancs. Prospère et paisible, le Shazar est à l'image de son peuple, fier, passionné et profondément attaché aux enseignements de la Loi. Ce pays, surtout connu pour ses chevaux, réputés comme les meilleurs du monde, développa vite une grande tradition chevaleresque et Callandus y trouva naturellement une part toute particulière. En réalité, le pays ne dispose pas de combattants à pied, simples fantassins ou archers. Tous les soldats shazariens disposent d'un cheval et savent se battre ou tirer en scelle. Callandus devint donc un dieu populaire. En effet, il est davantage associé au combattant à cheval et à la victoire qu'à l'idéal du preux en particulier. Au sein de la noblesse, il a un statut presque comparable à celui des dieux de la Triade Majeure. Par contre, Tovik ne rencontre qu'un faible écho auprès des Shazariens.

Les sanctuaires de la Loi ne sont pas nombreux car ce pays est essentiellement rural. Cependant, quelques très gros villages se sont offerts le luxe de disposer d'un petit temple, souvent d'architecture néo-melnibonéenne, sur le modèle jharkorien. Ces sanctuaires sont dédiés à l'adoration de tous les dieux de la Loi. Quelques cités, dont Aflitain la capitale, disposent de sanctuaires plus importants, eux aussi voués à l'adoration de tous les dieux. Il n'existe que quatre grands temples réservés à un dieu particulier. Trois se trouvent à Aflitain, un pour chacun des dieux de la Triade Majeure. Le quatrième est le grand temple de Callandus à Dioperda, la deuxième plus grande cité du pays, un peu plus au sud et à l'intérieur des terres. Cet imposant édifice est l'un des plus hauts bâtiments du pays et il peut soutenir un siège.

Les Shazariens ne sont pas particulièrement démonstratifs, aussi se contentent-ils de célébrer trois ou quatre grandes fêtes religieuses. Il y a d'abord le Festival d'Été, une période de fête qui dure trois jours, du 12 au 14 Elordan, pendant laquelle on fête tous les dieux de la Loi par des processions, des chants et des cérémonies nombreuses, ainsi que par le jeûne et la prière. Il y a également le Jour de la Libération, le 17 Montfath, jour de fête consacré principalement à Donblas et à la Triade Majeure où des cérémonies ont lieu en mémoire du temps de l'esclavage et de la liberté retrouvée grâce à l'aide de la Loi.

Le 1er Sathran est un jour de fête dédié à Donblas, Salik et Mirath. Il célèbre l'arrivée du printemps et demande aux Seigneurs Blancs de bénir les récoltes à venir ainsi que les bêtes, chevaux et fidèles. Enfin, le grand tournoi annuel de Dioperda pose ses lices devant les murs du Grand Temple de Callandus et se déroule sous son regard et sa bénédiction. Même si ce n'est pas vraiment le propos principal de la fête, qui voit surtout s'affronter les plus grands chevaliers du pays dans un grandiose tournoi, de nombreuses cérémonies sont quand même entreprises au nom de l'Épée de la Loi.

La structure de l'Eglise reste assez simple et s'est inspirée, dans de moindres proportions, de celle du clergé jharkorien. Le pays a été divisé en 10 provinces ecclésiastiques, chacune confiée à la garde d'un évêque, celui-ci étant désigné par ses pairs au sein du groupe des Chanceliers du royaume. Ce groupe est constitué de deux Chanceliers pour chacun des six dieux de la Loi de moindre importance, trois pour Callandus et quatre pour les trois dieux majeurs. L'évêque de la province de Dioperda est toujours le Chancelier de Callandus qui dirige le Grand Temple de son Seigneur, dans la même cité.

C'est également au sein de ce groupe que se désigne le Cardinal du royaume, chef suprême de l'église shazarienne et Evêque d'Aflitain. Actuellement, il s'agit du sage et pondéré Chancelier Pondalf de Nurn, du clergé d'Arkyn. Cet homme qui a déjà un certain âge sait prendre les bonnes décisions et dirige avec justesse et équité l'église de cette nation. Il est un des proches amis du Roi Varad. Quelques ordres monastiques ont trouvé refuge au Shazar, mais ils ne sont pas bien nombreux et rarement à vocation guerrière.





Tarkesh, sur le Continent Ouest

Tarkesh est lui aussi un Jeune Royaume tardif. Il a été libéré de l'emprise melnibonéenne peu de temps après la victoire définitive de Jharkor et de Dharijor. C'est en suivant l'exemple de leurs voisins, que les habitants de ces contrées se soulevèrent contre leurs anciens maîtres. Ce pays est très contrasté, les différences sont nombreuses entre ses parties sud et nord. Les croyances y sont également un peu divergentes. Au nord, on a accordé sa foi aux cultes des éléments, principalement Grome et Straasha. Au sud, sans oublier les Rois Elémentaires, on s'est rapidement tourné vers les Seigneurs de la Loi que les Jharkoriens avaient introduits sur ce continent. Les choses auraient pu en rester là si en 198 JR un élément n'avait pas chamboulé les nordistes. Un homme du nord, un marin, ancien adorateur de Straasha, fit des rêves inspirés et devint le prophète d'un dieu nouveau, Pozz-Man-Llyr, Père de la Navigation.

Il fut le premier à construire un drakkar, le désormais célèbre bateau de guerre tarkeshite. Ce dieu mineur de la Loi fit sa route dans le cœur des féroces hommes du nord qui, sans oublier Straasha, se tournèrent vers son culte et celui de ses pairs. Ainsi l'admirent-ils dans leurs fjords isolés, de même que Donblas, Tovik, Théril et Mirath. Le pays fut donc plus ou moins uni sous la bannière de la Loi car les sudistes adoptèrent également Pozz-Man-Llyr. Aujourd'hui, le pays est relativement soudé, même si dans le nord, on continue à adorer Grome et Straasha avec presque autant de ferveur que les dieux de la Loi. Cependant, au cours de l'année 399 JR, sous le règne du jeune Roi Yaris, les tensions atteignirent un point extrême entre les deux communautés, entraînant plusieurs conflits armés.

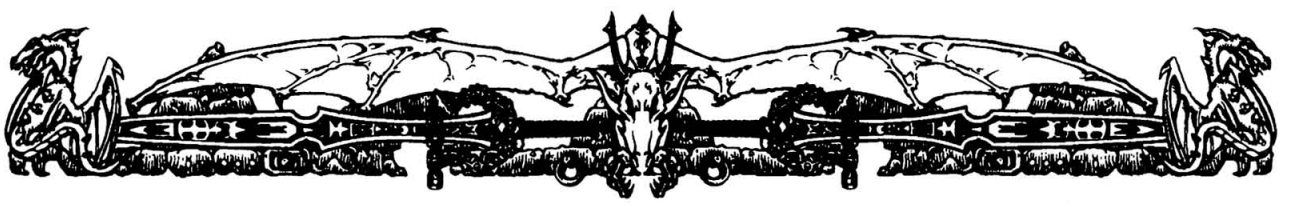
La situation ne fit qu'empirer dans les années qui suivirent. Finalement, le calme revint dans le pays après le Sac d'Imrryr. En effet, celui-ci coûta la vie à son roi et à de nombreux guerriers, du nord comme du sud. Son cousin Hilran, devenu roi, réussira à concilier les deux parties et à ramener la paix dans son pays. Celle-ci sera de bien courte durée puisqu'il faudra ensuite lutter contre l'alliance de Pan Tang et du Dharijor qui soumettra sous sa botte de fer l'ensemble du continent, sans épargner le Tarkesh qu'elle aura, toutefois, du mal à soumettre.

Les temples ne sont pas vraiment très nombreux en Tarkesh. Banarva, la capitale, en contient deux, un consacré à Pozz-Man-Llyr et le second aux autres dieux de la Loi. Dans le nord, dans les petites communautés villageoises, il n'y a pas de temple à proprement parlé et les cérémonies ont lieu en plein air, une statue du dieu étant conservée par le prêtre du lieu. Les groupes un peu plus importants bâtissent parfois des temples. A Nio, la seule grande ville du nord, un grand temple a été bâti pour honorer Pozz-Man-Llyr. Il abrite aussi des petites chapelles de tous les autres Seigneurs Blancs. Ces temples ont généralement l'aspect des habitations traditionnelles du pays. Celles-ci sont bâties tout en longueur, avec des murs en pierres de taille au sud ou en bois au nord. Les armatures sont en bois et un épais toit de chaumes les recouvre. Le sol légèrement surélevé est en terre battue. Les temples sont souvent décorés de fourrures, de lances et de boucliers dans le nord. Au sud, les décorations restent plus traditionnelles.

Les fêtes religieuses ne sont pas courantes. En effet, ici on honore les dieux régulièrement et l'on ne saisit pas l'importance de leur accorder des jours entiers de fêtes. Dans les petites communautés, chaque événement important est l'occasion de rendre grâce aux dieux, comme une naissance, un mariage ou la construction d'un nouveau bateau. Dans le sud, on a réussi à installer un rythme de fêtes annuelles, l'une marquant la victoire de la Loi sur le Chaos, le 15 Theofric, une autre célébrant la totalité des dieux de la Loi, le 9 Sathran, et une dernière pour Pozz-Man-Llyr, le 3 Elordan.

Il n'existe pas à proprement parler d'Eglise de la Loi tarkeshite. En réalité, c'est une habitude qu'il a fallu construire de toutes pièces car il n'y avait pas de prêtres dans la religion traditionnelle. Tout le monde était égal devant les dieux, et chacun les adorait à sa façon, parfois collectivement, mais sans intermédiaire privilégié. Il existait bien quelques mystiques connus pour leurs liens étroits avec le monde des dieux, mais ils étaient relativement rares. Les Chanceliers de chacun des dix cultes de la Loi existant, les 9 dieux traditionnels plus Pozz-Man-Llyr, sont installés à Banarva. Certains, comme le Chancelier d'Elgis, ont une poignée de prêtres sous leur juridiction. Les dieux les plus honorés sont, par ordre d'importance, Pozz-Man-Llyr, Tovik, Donblas, Mirath et Théril. Celle-ci est la déesse des scaldes,





les célèbres bardes tarkeshites. Ces cinq dieux sont les seuls à être unanimement honorés du nord au sud. Leurs prêtres sont les plus respectés du royaume. Arkyn, Goldar, Elgis et Vallyn sont à peu près honorés par les gens du Sud. Salik est un dieu marginal car il est en concurrence directe avec Grome, le Roi de la Terre, à qui de nombreux Tarkeshites restent fermement attachés. Aucun prêtre ne se prétend supérieur aux autres ou chef spirituel du pays, mais le Chancelier de Pozz-Man-Llyr reste sans doute le plus éminent et le plus respecté des clercs du pays. Il n'y a pas de monastiques de la Loi en Tarkesh.

Argimiliar, sur le Continent Sud

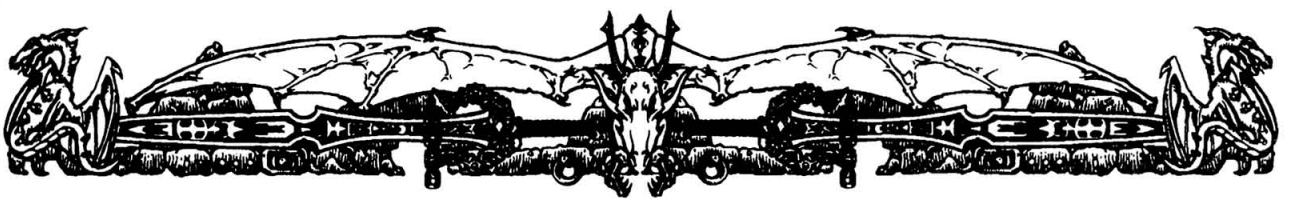
Plusieurs siècles durant, l'Argimiliar a été une terre dominée par la Loi. La province s'est libérée de l'emprise des Melnibonéens avec l'aide de son puissant voisin lormyrien aux alentours des années 16-17 JR. Cependant, le jeune territoire indépendant fut aussitôt incorporé à l'Empire de la Reine Eloarde qui s'étendait alors presque d'un bout à l'autre du continent. L'Argimiliar vécut pendant de longs siècles sous la domination de ce qui était devenu la république, mais les élites du pays s'y étaient très bien acclimatées et avaient totalement adopté les croyances de la Loi. C'est peu de temps après le rétablissement de la monarchie en Lormyr que le pays se souleva pour son indépendance, qu'il obtint finalement après plus de trente ans de guerre. Une fois devenus indépendants, les Argimilites conservèrent le culte des Seigneurs Blancs. Il y a à peine quarante ans le culte du Chaos a commencé à se répandre, essentiellement dans les hautes sphères de la société. Une brouille fatale survenue entre le Roi Ykil, vieux souverain libertin et lunatique, et le Cardinal de l'époque sonna le glas du culte de la Loi, il y a maintenant près de vingt ans. Les chefs de l'Eglise durent quitter Cadsandria, la capitale, pour le sud du pays où leur audience était restée intacte, trouvant refuge auprès du Duc d'Andlermaign, vieil homme conservateur. Le Roi Jiku, actuel maître de l'Argimiliar, a encore renforcé la force du culte du Chaos, et le pays est désormais coupé en deux. La partie nord où se trouvent la capitale, la haute noblesse et les bourgeois, est sous le règne de l'Eglise du Chaos. C'est là que sont l'argent du pays et le pouvoir. La partie sud, à l'intérieur des terres, est restée fidèle à la tradition et à l'église de la Loi. Pour ne pas plonger le pays dans la guerre civile,

le Roi Jiku n'a pas jugé nécessaire d'interdire le culte des Seigneurs Blancs. Les moines prédicateurs de Donblas qui arpentent parfois les rues de Cadsandria la Belle sont désormais l'objet des rires et du mépris des citadins. A la mort de Jiku lors du Sac d'Imrryr, le jeune Hozel deviendra roi. Il est le second fils du vieux Ykil et a été élevé loin de la Cour dans un monastère de la Loi où son frère aîné l'avait envoyé pour ne plus avoir à se soucier de lui. Il s'avérera être un dangereux traditionaliste, fanatique de la Loi. Arrivé à Cadsandria, il commencera à "nettoyer" son pays, abattant les sanctuaires et les statues du Chaos, faisant périr par le feu des centaines de personnes, adorateurs ou sympathisants de l'Entropie. Cadsandria et la Cité de la Côte Jaune, deux villes autrefois reconnues pour leur aspect de villes d'Art et de Culture, deviendront des villes à moitié désertées par une population terrifiée et empuantie par les bûchers. Cette période sera celle des Purges du roi Hozel. Peu de temps après, le Continent Sud sera écrasé par les armées de Pan Tang, dont la domination s'étendra déjà sur tout le Continent Ouest. Croyant en son invulnérabilité et en sa foi, Hozel sera submergé par les sorciers qui recevront le renfort inattendu des Lormyriens, terrifiés par la puissance de Jagreen Lern.

Autrefois, il y avait un temple de la Loi dans toutes les villes importantes du royaume. Ces temples sont le plus souvent des héritages de la domination lormyrienne et servent à l'adoration de tous les Seigneurs Blancs. La seule grande ville disposant encore de grands sanctuaires de la Loi est la capitale du sud, Andlermaign. Elle abrite onze grands temples, un pour chacun des neuf dieux plus Callandus, et un temple pour tous les dieux, ainsi que deux ou trois abbayes de la Loi. Dans les grandes villes du nord, les temples de la Loi ont été rasés ou réutilisés pour abriter les sanctuaires du Chaos. La Cathédrale de la Loi de Cadsandria a été totalement détruite pour faire place à la nouvelle Cathédrale du Chaos. La plupart de ces temples répondent au canon de l'architecture classique de la République lormyrienne, c'est-à-dire des temples surélevés de plan rectangulaire, alignés est-ouest et entourés de colonnes qui en supportent le chapiteau.

Le calendrier des fêtes traditionnelles compte au moins un jour par an de célébration pour chacun des dix dieux de la Loi, environ un par mois, un jour de





célébration annuelle de tous les dieux, le 17 Sathran, et trois jours de fêtes pour la Triade Majeure le 25, 26 et 27 Elordan. Les dernières festivités correspondaient à la double libération du pays, des Melnibonéens et des Lormyriens. Toutes ces fêtes sont encore célébrées dans les contrées du sud du pays. Ce sont des journées de prières et de dévotions, accompagnées de processions et de cérémonies publiques.

L'Eglise de la Loi avait calqué sa structure sur celle de la République. Cadsandria en était le cœur. Le Cardinal, généralement le Chancelier de Donblas, en était le chef, le maître du Collège des Chanceliers. Chacun des dix Chanceliers disposait ensuite d'un autre collège de dix clercs de son culte lui servant de conseil rapproché. Les autres cités du royaume avaient leurs prêtres, et il arrivait parfois qu'une d'entre elles reçoive la visite d'un des grands clercs de la capitale pour orchestrer quelques différents ou grandes cérémonies. Cette structure existe toujours officiellement. Elle est désormais basée à Andlermaign et n'a quasiment plus le moindre pouvoir. Elle est dirigée par le Cardinal Folen, le deuxième à siéger à Andlermaign. Le futur Roi Hozel a une grande admiration pour lui et lui demandera régulièrement conseil. De nature un peu plus modérée, il tentera parfois de brider les ardeurs vengeresses du jeune souverain dans un esprit de réconciliation nationale. Il sera sacrifié à Chardros par Jagreen Lern lui-même. Le Sud contient encore quelques grands monastères, généralement au centre de belles seigneuries, abritant des moines de différents cultes, Donblas ou Arkyn.

Dans aucun des autres pays dominés par le Chaos la Loi n'a sa place. Les adorateurs de la Loi que l'on peut parfois rencontrer en Dharijor ou en Pikarayd sont soit des voyageurs discrets, soit des ennemis déclarés, soit des ambassadeurs d'autres pays. Sur Pan Tang, c'est encore plus rare. Ce sont soit des fous, soit des esclaves.

Clergé et Cultes de la Loi

Comme au sein du clergé du Chaos, il existe deux catégories de serviteurs de la Loi. Le clergé séculier est la face visible de l'église. Le clergé régulier a une autre façon de servir les dieux, même s'il arrive souvent qu'on les rencontre

au hasard d'une rue dans les grandes nations adoratrices de la Loi. Selon les contrées, les clercs de la Loi sont astreints à de stricts vœux de pureté et de chasteté. Ils n'ont généralement pas le droit de prendre un conjoint, même si cela reste toléré en Ilmiora ou sur l'ensemble du Continent Ouest. La prêtrise de la Loi est totalement fermée aux femmes, mais il existe quelques ordres de moniales.

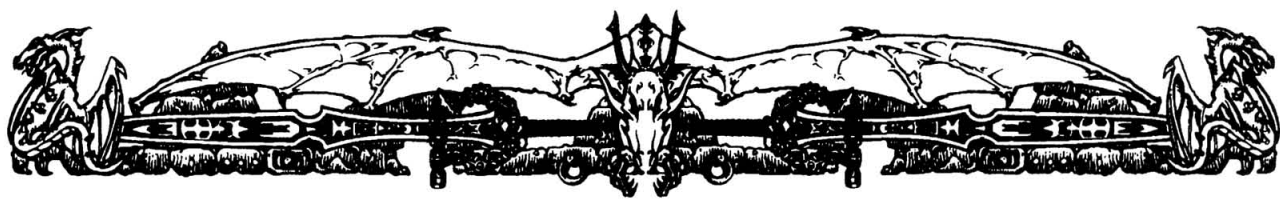
Le Clergé Séculier

L'organisation des Eglises de la Loi des Jeunes Royaumes est à la fois simple et complexe. Simple parce qu'il n'existe en réalité que trois grands grades ecclésiastiques. Complexe parce que chacun des neuf grands royaumes qui adorent la Loi, l'Argimiliar inclus, a des structures hiérarchiques différentes allant du plus simple, Vilmir, au plus compliqué, Lormyr. Il faut donc faire la part des choses entre grades et titres, rang au sein du culte d'un dieu et rang au sein de la hiérarchie religieuse de son royaume.

Les trois grands rangs culturels sont ainsi distingués. Le premier rang que l'on atteint lorsque l'on rentre dans les ordres est celui d'**Initié**. Les Initiés ne sont pas encore de véritables prêtres, mais ne font plus partie de la masse du troupeau. Ils sont les auxiliaires des prêtres de rangs supérieurs et chargés de les assister dans leurs missions. Ils apprennent les dogmes et les rituels, tout en veillant aux tâches les plus serviles tels que nettoyer les sanctuaires, préparer les repas ou s'assurer que rien ne manquera à leur supérieur pendant leurs cérémonies. Parmi ces Initiés, il existe déjà deux différents niveaux. Les plus jeunes sont les *Acolytes*, leur tâche se limite à l'apprentissage et aux travaux domestiques. Les Initiés qui ont déjà passé au moins cinq ans en tant qu'Acolytes deviennent des *Assistants*, spécifiquement chargés de l'assistance liturgique. On reste Initié pendant une période minimum de six ans, dont au moins cinq ans en tant qu'Acolyte et au moins un en tant qu'Assistant.

Si, dès ce stade, on est déjà considéré comme un clerc, on n'a pas encore prononcé de vœux définitifs. En général, on n'a pas non plus choisi de dieu particulier, mais on sert tous les Seigneurs Blancs. Certaines personnes restent Initiés toute leur vie, ne réussissant pas à franchir le pas. Le second rang est celui d'**Administrateur**. Ce sont les véritables prêtres de la Loi, ceux qui sont sensés veiller sur les âmes des fi-





dèles et pratiquer la plupart des cérémonies religieuses. Ils sont également responsables de l'enseignement donné aux Initiés et de la bonne tenue de leur temple et de ses finances. Ils sont à la base de l'Eglise. On évolue rarement au-delà de ce stade, sauf si l'on est particulièrement doué ou bien né. En général, chaque prêtre de ce rang a un dieu tutélaire. Il doit alors perfectionner ses connaissances sur son dieu, apprendre et connaître ses dogmes sur le bout des doigts. Dans tous les cas, un prêtre de Donblas, par exemple, reste compétent pour accomplir des cérémonies au nom d'Arkyn ou d'Elgis.

De plus, les prêtres des dieux de la Triade Majeure connaissent également les pratiques des deux dieux vassaux de leur Seigneur. Certains clercs doivent également savoir se battre, surtout ceux de Tovik ou de Callandus, et dans une moindre mesure ceux de Donblas. Là encore, il y a différents statuts à l'intérieur même de ce rang. L'Administrateur en charge d'un temple est le *Curateur*.

Il est celui qui officie dans la plupart des cas et le chef spirituel de sa communauté. Dans les grandes villes, les temples ont parfois trop de personnes et de besoins à traiter, il y a alors ce qu'on appelle des *Sous-curateurs*. D'un rang immédiatement inférieur

aux Curateurs, ils sont habilités à pratiquer toutes les cérémonies et bénédictions. Ils remplacent le Curateur si celui-ci a du s'absenter, s'il est malade, ou s'il a autre chose à faire. Il n'y a pas de limite au nombre de sous-curateurs que l'on peut trouver dans un temple donné. Si un temple est vraiment de grande taille, comme une cathédrale, il y a un Premier Curateur, un Second Curateur, parfois même un Troisième, et des sous-curateurs.

Enfin, certains administrateurs de très haut rang appartiennent à l'entourage immédiat de leurs supérieurs, les Chanceliers. Ceux-ci peuvent parfois leur déléguer des tâches ou les charger d'enquêtes. Ces prêtres très puissants sont habilités à officier dans n'importe quelles circonstances et dans tous les temples de la Loi. Ils ont alors rang de *Procurateur*, le plus haut statut que puisse avoir un Administrateur. Enfin, les véritables maîtres de l'église de la Loi, au sommet de la hiérarchie cléricale, sont appelés **Chanceliers**.

Ce sont les chefs spirituels de leur culte respectif, chaque dieu de la Loi devant disposer d'au moins un Chancelier dans chacun des pays où il a des adorateurs. Princes de l'Eglise, c'est parmi eux que l'on choisit les *Evêques*, ainsi que les *Cardinaux* et





l'Archevêque de l'Ilmiora. Leur nombre varie énormément d'un pays à l'autre. En bas de la chaîne, on trouve le Vilmir (9), les Cités Pourpres (9), le Filkhar (10), le Tarkesh (10) et l'Argimiliar (10). Ensuite, leur nombre ne fait qu'augmenter avec le Shazar (27), le Jharkor (36) pour atteindre des sommets avec l'Ilmiora (81) et le Lormyr (101). Un nombre plus restreint de Chanceliers assure à l'Eglise de la Loi une direction cohérente et solide et confère aux détenteurs de ces charges des pouvoirs biens plus grands. En Lormyr, le royaume où la hiérarchie cléricale est la plus complexe, chaque province ecclésiastique dispose de deux chefs spirituels, l'Evêque et le *Doyen*, l'autorité du Chapitre Diocésain. De plus, le royaume contient 10 Chanceliers pour chaque dieu, dont l'un a autorité sur les neuf autres. Il porte alors le titre de *Grand Chancelier*. Enfin, l'autorité suprême de ce royaume est constituée par le collège des Grands Chanceliers, appelé Chapitre Cathédrale, et chapeauté par le *Doyen Majeur* et le Cardinal. Dans la plupart des pays où l'Eglise se dote d'un chef suprême, Cardinal ou Archevêque, il s'agit généralement d'un Chancelier de Donblas. C'est toujours le cas au Vilmir, au Lormyr, au Filkhar, en Argimiliar et en Ilmiora. Cela arrive fréquemment au Jharkor et au Shazar. Le Tarkesh ne se dote jamais d'un chef spirituel et les Cités Pourpres ont toujours un Cardinal appartenant au clergé de Goldar. Contrairement à l'Eglise du Chaos, qui possède quatre chefs théoriques mais un seul véritable maître, celle de la Loi a huit têtes totalement indépendantes. Plusieurs fois, le Vilmir a tenté d'imposer son Cardinal comme chef suprême à toute l'Eglise de la Loi des Jeunes Royaumes, mais jusqu'à présent, la plupart de ses tentatives en ce sens ont échoué. C'est probablement cette désorganisation intercontinentale, paradoxale pour les forces de la Loi, qui permettra au Chaos de remporter la victoire puisque nul ne pourra se dresser contre Jagreen Lern.

Il existe d'autres catégories de personnes dont on peut noter la présence dans les temples. Certains grands temples disposent de serviteurs laïcs. Ils remplacent les Acolytes dans leurs tâches les plus ingrates comme la cuisine, la vaisselle ou la lessive. Sans être des clercs, ils ont le droit de porter des habits particuliers qui permettent de les identifier comme serviteurs privilégiés des Seigneurs de la Loi et sont évidemment tous croyants. Parmi ces servi-

teurs laïcs, d'autres sont chargés de la sécurité des temples, ce sont les Gardes Blancs des grands temples de la Loi. Ils portent une armure et une tunique qui permettent de les reconnaître. Dans certains pays comme le Vilmir, leur autorité est bien supérieure à celle des sergents de villes et des officiers de paix. Enfin, un autre groupe existe au sein de cette hiérarchie, celui des agents. Certains grands temples en ont un à leur service, parfois deux pour les plus importants. Ils constituent le bras armé des Seigneurs Blancs et ne tiennent leurs ordres que des Evêques ou des Chanceliers. Comme pour leurs homologues du Chaos, si les Chanceliers constituent la haute aristocratie cléricale, les agents en sont les grands héros.

Le Clergé Régulier

Certains dieux de la Loi disposent d'ordres monastiques dévoués à leur adoration. Bien différents des clercs séculiers de la Loi, ils sont essentiellement tournés vers l'étude et la prière. Il existe de nombreux ordres monastiques. Ils sont généralement limités à un seul monastère par pays. Cependant, il existe des ordres un peu plus importants, comme l'Ordre Séculaire et Expiatoire de la Flamme du Juste. Basé en Lormyr, cet ordre dispose de cinq ou six grosses abbayes dans le pays, plus deux ou trois en Filkhar et en Argimiliar. Il est voué à l'adoration du Seigneur Donblas. Tous les dieux de la Loi disposent de moines à travers les royaumes de la Loi, mis à part Pozz-Man-Llyr. Les ordres les plus répandus sont ceux qui adorent Donblas, Arkyn ou la Triade Majeure. Le culte de Vallyn est souvent associé à celui d'Arkyn. Il existe également quelques ordres de moines guerriers soumis à Callandus ou Tovik. Enfin, quelques-uns sont voués à Goldar, Salik ou Théril. Il s'agit alors de gros centres économiques au centre de belles propriétés. En règle générale, les monastères sont situés en dehors des villes et disposent d'un domaine pour assurer leur subsistance. Ce sont des lieux de vie et d'isolement, où l'on ne trouve que des religieux, même si certains emploient du personnel laïc pour s'occuper des terres. Ils vivent tous sous le coup d'une règle, celle de l'ordre qui les abrite. Certains ordres sont essentiellement tournés vers la prière, la méditation et les travaux religieux, c'est-à-dire le plus souvent la copie ou l'élaboration d'ouvrages à caractère théologique ou culturel. D'autres partagent leur temps entre vie spirituelle et travail physique. Outre la





prière et la contemplation, ils doivent également travailler la terre ou se livrer à des réalisations artisanales telle l'orfèvrerie ou, pour les ordres de Théril, la réalisation d'instruments de musiques ou de partitions. Les ordres guerriers passent leur temps entre entraînement militaire et adoration alors que les ordres d'Arkyn sont partagés entre la prière et la recherche, dans le domaine de la mécanique, de la physique ou des mathématiques.

Il n'y a aucun d'ordre charitable car les pauvres sont des parasites de la société en dehors du troupeau de la Loi. En effet, si l'on est un fidèle exemplaire, il est impossible de devenir pauvre, mendiant ou déshérité. Les marginaux sont donc par nature des mauvais croyants. Il existe quelques ordres féminins, comme les Chastes Adoratrices de Donblas, qui disposent de quatre ou cinq couvents en Jharkor. Par nature incapables de pratiquer correctement l'adoration des Seigneurs de la Loi, elles sont encadrées par des moines venus d'autres ordres contemplatifs masculins. La hiérarchie y est à peu près la même qu'au sein du clergé séculier. Les plus jeunes moines sont dits **Initiés** ou **Apprentis**. Ils apprennent les dogmes et se voient chargés d'accomplir les missions les plus simples, d'ordre terrestre ou spirituel. Après un certain nombre d'années, de une à neuf suivant les ordres, ils peuvent prononcer des vœux définitifs et deviennent alors des **Compagnons**. La plupart d'entre eux le resteront toute leur vie. Ils se voient alors chargés de tâches plus complexes comme réaliser ou superviser les travaux domestiques. Les plus anciens ou les plus respectés constituent les grands responsables du monastère, intendants, bibliothécaires, maîtres de chants ou officiants. Ils sont les **Maîtres** de l'ordre et leur nombre n'excède pas une poignée par abbaye. A leur tête, un Abbé constitue le chef suprême du monastère. Etant donné la richesse de certaines abbayes, ces Abbés sont à la fois de hautes autorités religieuses et de grands seigneurs terriens, très respectés par les laïcs.

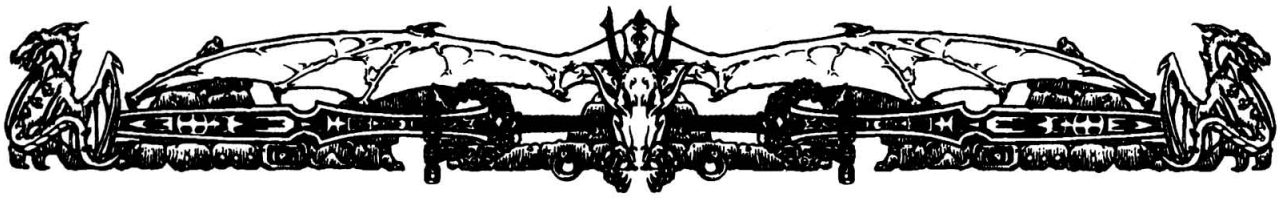
Même si la vocation des ordres monastiques est de se couper de la masse des fidèles, certains vivent un peu plus souvent au milieu d'eux. Par exemple, les petits villages autour des grandes abbayes ne jugent souvent pas utile d'avoir un temple et en cas de nécessité, ils vont frapper à la porte du monastère. Certains ordres pratiquent la prédication et le prosélytisme, voyageant de ville en ville pour porter la pa-

role des Seigneurs de la Loi. Enfin, citons l'exemple du terrible Ordre de la Flamme Purificatrice, l'Inquisition vilmirienne, dont le propos principal est de débusquer les hérétiques ce qui l'amène à rentrer constamment en contact avec le monde laïc.

Les Rites de la Loi

La pratique religieuse est assez transparente au sein des cultes de la Loi. Aucune cérémonie n'a pour vocation d'être secrète et rien ne doit se faire en dehors des fidèles. Des cérémonies sont parfois privées, mais uniquement quand elles ont lieu dans la chapelle d'un château ou un monastère. L'accès doit parfois être contrôlé, surtout lorsque cela met en jeu des personnalités importantes, comme lors des cérémonies de couronnement. La plupart des cérémonies alternent des parties chantées et des récitatifs, on lit les livres sacrés de la Loi et les enseignements des grands clercs du passé. Le moment le plus important de l'office contient généralement une bénédiction adressée aux fidèles. Dans certains cas particuliers comme une naissance, un mariage ou un décès, la bénédiction concerne principalement l'enfant, le couple ou le défunt. Si tous les dieux ont des cérémonies passablement identiques, textes et cantiques ne sont pas les mêmes, pas plus que les vêtements liturgiques. Les offices hebdomadaires sont généralement destinés à Donblas ou à la Triade Majeure. Les autres dieux ont des cérémonies dans des circonstances particulières. En cas de trouble public, de cérémonie expiatoire ou votive, on prie Donblas. En cas de phénomène inexplicable, de prodige ou d'épidémie, on s'adresse à Arkyn. Si l'on souhaite la réussite dans ses affaires, on s'adresse à Goldar. En cas de mariage, naissance ou décès, on honore spécifiquement Mirath, et dans une moindre mesure Donblas. Si l'on veut des champs fertiles et des récoltes abondantes, Salik. Si l'on souhaite une victoire militaire ou qu'on s'apprête à engager une bataille, on honore Tovik ou Callandus. On y associe parfois Donblas. En Tarkesh, on honore Pozz-Man-Llyr lorsqu'un bateau quitte le port ou tarde trop à y revenir. Théril est honorée de manière privée par les artistes. Elgis et Vallyn ne reçoivent quasiment aucune cérémonie publique. Même s'il n'y a pas d'offrandes ou de sacrifices à proprement parler, il n'y a pas une absence totale d'élément matériel. Des bougies brûlent sur les autels pour signifier la Lumière de la Loi et la foi des hommes. Des encen-





soirs où brûlent myrrhe et encens servent à bénir les dieux et les fidèles. Enfin, l'eau bénite purifie les croyants. Les temples contiennent également des statues cultuelles, mais elles ne sont pas aussi sacrées que les statues secrètes des temples du Chaos. Certains temples de la Loi disposent de reliquaires contenant des cendres ou des os de saints passés. Ceux-ci revêtent en général une grande importance pour les fidèles.

Les Croyances et les Rites Funéraires

Lorsqu'un adorateur de la Loi meurt, son âme quitte son corps pour rejoindre le Domaine des Seigneurs Blancs, la Sphère de la Loi. Les dieux de la Lumière y siègent entourés des leurs, et la vie est bien plus agréable. Détaché de toute contrainte physique, le défunt peut passer son éternité dans la béatitude. Du moins, c'est la croyance la plus communément établie. Plus sa foi était grande de son vivant, plus un mort aura un séjour heureux dans les Terres de la Loi. Les bons et loyaux sujets qui ont leur vie durant suivi les offices des Seigneurs de l'Ordre, payé l'impôt et honoré leurs seigneurs temporels en sachant rester à leur place ; ceux là auront la mort la plus heureuse. Ils passeront l'éternité dans la Cité Céleste, où vivent les Justes et où l'on trouve les palais des dieux de la Loi. Ceux qui, sans avoir vraiment sombré dans le péché, ont commis des fautes dont ils se sont repentis telles la convoitise, la gourmandise, l'infidélité ou l'insubordination, ceux là séjourneront autour du Domaine des Dieux, sans pouvoir y entrer. S'ils se comportent bien, un jour peut-être les portes s'ouvriront-elles pour leur laisser le passage, selon le désir de Donblas. Cet endroit est appelé la Plaine des Espérants.

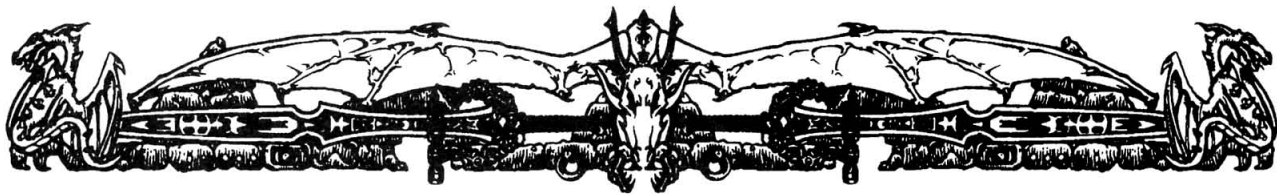
Les "païens", c'est-à-dire les hommes qui se livrent à l'adoration des Seigneurs Elémentaires, font partie de cette catégorie. Les hors-la-loi, les escrocs, les anarchistes, les mauvais payeurs, les révolutionnaires, les agitateurs et, pire que tout, les hérétiques et les démonistes, passeront l'éternité dans le tourment, l'accès au Domaine des Dieux leur étant impossible. Ils iront moisir dans les geôles de Donblas où ils connaîtront la souffrance, les remords et les regrets pour l'éternité. Les dogmes de la Loi sont donc bien plus intransigeants que ceux du Chaos, car les théologiens de la Loi reconnaissent l'existence des

plans infernaux, là où règnent les démons et leurs souverains. Mais quant à leurs adorateurs corrompus, ils passent leur éternité non pas avec ceux-ci, mais bien dans les prisons de Donblas. Il n'y a donc aucun avenir dans l'adoration du Chaos et seuls les êtres faibles se laissent corrompre par les fausses promesses des Ducs de l'Entropie. D'ailleurs, l'adoration des Seigneurs Elémentaires, même si elle est moins grave, ne permet pas non plus de passer l'éternité en leur compagnie. Vassaux d'Arkyn, ils ne règnent sur aucun plan, et celui qui a préféré se détourner de la Lumière de la Loi pour adorer ces fausses idoles sera puni en voyant se fermer les portes de la Cité Céleste. Les théologiens de la Loi nient l'existence de la Forêt des Ames, dangereuse illusion qui écarte du droit chemin. C'est Mirath qui vient chercher chacun à sa mort pour le conduire vers sa résidence éternelle. La mort est donc une porte vers un monde meilleur pour les adorateurs de la Loi.

Cependant, cela n'atténue en rien le chagrin ressenti lors de la disparition d'un être cher. Il sera pleuré par les siens et recevra une sépulture et les sacrements funéraires. Les proches porteront le deuil pour une période allant de neuf jours, pour les amis, à neuf ans pour les veuves. Les veufs et les enfants le portent pendant neuf mois et la famille proche se contente en général de neuf semaines. Pour les personnes nobles, les domestiques portent également le deuil pendant une durée de neuf semaines. Le deuil est une période de jeûne et d'abstinence, de prières et de piété. Si le conjoint ou la conjointe souhaite se remarier avant la fin de son veuvage, seul le Curateur dont il dépend est habilité à lever le deuil, et c'est un fait relativement rare. Certains gardent le deuil pour le restant de leurs jours. La couleur du deuil est le rouge, à travers tous les royaumes de la Loi. Cette couleur est réputée comme la couleur favorite de Dame Mirath. Il est important de satisfaire la déesse, non seulement pour son destin personnel, mais aussi pour qu'elle conduise l'âme du mort vers la Cité Céleste plutôt que vers la Plaine des Espérants.

Les rites funéraires sont à peu près les mêmes à travers toutes les terres de la Loi. L'inhumation et la crémation sont deux pratiques courantes. Le bois du bûcher funéraire étant à la charge de la famille du défunt, seuls les riches se font incinérer. C'est une marque de réussite sociale. En effet, le corps est impur, réceptacle des faiblesses des hommes que son



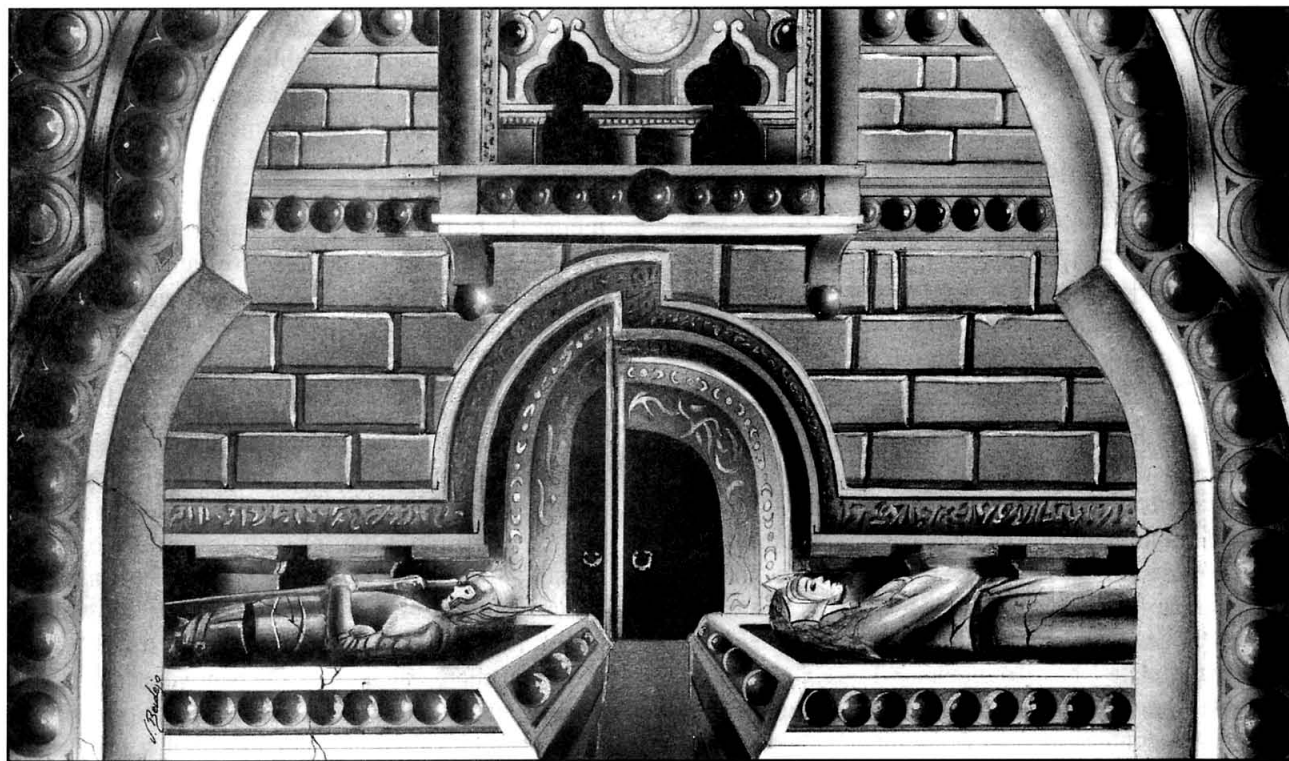


âme ne connaîtra plus. Les cendres sont le symbole de la négation des plaisirs terrestres et la flamme celui de la pureté du mort. A l'origine, on incinérât les corps par crainte de la puissante nécromancie des Melnibonéens. C'est aujourd'hui une raison plus ou moins oubliée. Si on n'a pas l'argent pour le bois, on est mis en terre. Les tombeaux sont réunis dans des cimetières, à l'extérieur des villes. Ceux-ci contiennent de nombreuses sépultures et une grande crypte centrale où sont placées les urnes funéraires contenant les cendres des personnes d'importance. Les autres tombes sont simplement indiquées par une pierre gravée.

On trouve parfois des caveaux de pierre, souvent familiaux. Mais on peut également découvrir des tombes dans les temples et les abbayes, ou même dans les cryptes privées de certaines grandes familles nobles. Par exemple, la Crypte des Justes à Jadmar abrite les tombeaux des Cardinaux du royaume, même s'ils ont été incinérés. Ces sépultures sont indiquées par de simples dalles ou, à l'inverse, par d'imposantes structures avec sarcophage de pierre et gisant. A Iosaz en Lormyr, on trouve le Temple de la Reine et du Champion, anciennement appelé Temple des Fondateurs. Il abrite les sépultures monumentales

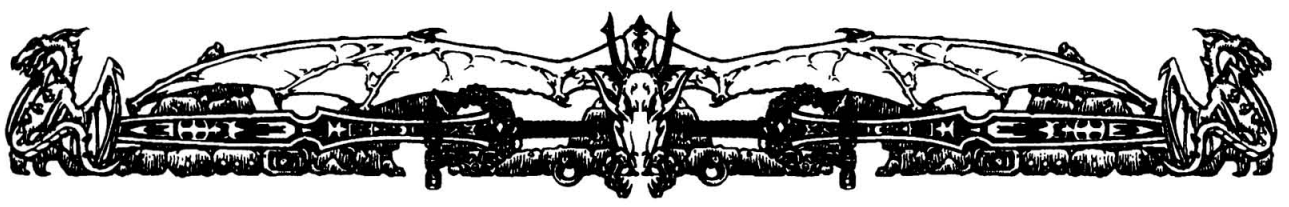
de la Reine Eloarde et d'Aubec de Malador. Celui-ci étant mort à Imrryr, sa tombe est évidemment vide mais elle est particulièrement symbolique. Qu'on soit brûlé ou enterré, le corps est préparé par la famille du défunt. Il est lavé et revêtu d'une toge rouge, plus ou moins décorée selon le rang social. Il reçoit ensuite la dernière bénédiction d'un prêtre de la Loi avant d'être emmené vers le lieu de l'inhumation ou de la crémation, où se déroule une cérémonie funèbre en l'honneur de Mirath et la Triade Majeure. Les seules petites nuances que l'on puisse trouver dans les rites funéraires sont les coutumes particulières de Tarkesh et, dans une moindre mesure, de Shazar.

Dans ce pays, il arrive qu'un homme riche se fasse incinérer avec son cheval, particulièrement dans le cas d'un chevalier mort à la bataille. L'Eglise de la Loi déconseille cette pratique sans l'interdire, étant donné l'amour de ce peuple pour les chevaux. Certains érudits de la Loi ont même été jusqu'à avancer que les preux auraient certainement besoin d'une monture pour franchir triomphalement les portes de la Cité Céleste. En Tarkesh, surtout dans le nord, les hommes importants tels que les chefs de village ou jarls, les prêtres, les grands guerriers et les scaldes sont incinérés, mais sur un bûcher funéraire flottant. La commu-



La Loi





nauté bâtit un bateau qui est conduit en mer et enflammé. Lorsqu'il finit par sombrer, le corps est depuis longtemps consumé, garantissant ainsi qu'il n'ira pas rejoindre l'armée des morts de Pyaray. Les choses sont très différentes pour les gens honteux, c'est-à-dire les malfaiteurs, les criminels, les excommuniés ou les adorateurs du Chaos. Les gens morts dans une rixe contre les forces de l'ordre, les gens excommuniés ou exécutés par le bras séculier de la Justice ne peuvent avoir accès aux cimetières. Ils sont inhumés en dehors de la terre sacrée, nus et sans bénédiction. Quant aux hérétiques morts sur le bûcher ou aux adorateurs du Chaos, leurs cendres sont scellées dans des urnes de plomb ou d'étain, et celles-ci sont enterrées à neuf pieds sous terre.

Fronton des Cimetières Jharkoriens

"A l'instant même où nous naissons, Miralh établit pour nous le temps de notre vie. Lorsque ce temps est achevé, nous sommes livrés, et c'est la loi, au sommeil éternel. N'ayons pas peur de l'oubli. En tout temps que ce soit, il est vraiment stupide de redouter la mort et perdre ainsi les joies de la vie. La mort ne punit pas, elle est loi de nature. A qui est advenu de naître, la mort est au-dessus de lui. Voilà pourquoi il ne faut pas nous affliger. Nos aînés nous attendent dans la Cité Céleste."

Les Temples de la Loi

Un Lieu de Culte Type

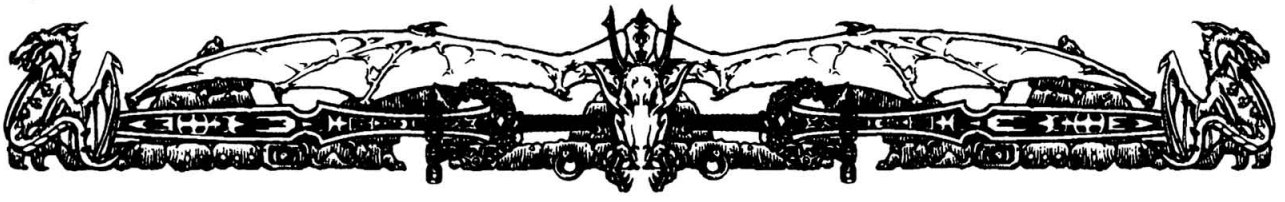
Comme pour le Chaos, il existe des temples uniquement habités par les dieux et d'autres où le clergé trouve sa place. La grande nuance entre les différents lieux de culte tient surtout dans leur architecture. Il y a d'abord le modèle Vilmirien, la Pyramide de la Loi. Conçus par Vil Valario le Fondateur, les plans théoriques de ces temples sont simples. Ils ont une structure pyramidale à base triangulaire. Les six côtés sont d'égales grandeurs. Les plus petits, les temples de village, se contentent d'un étage, un rez-de-chaussée

et un sous-sol. Le sanctuaire à proprement dit occupe le rez-de-chaussée. C'est là qu'ont lieu les cérémonies en l'honneur des Seigneurs de la Loi. En général, il y a quatre petits autels, un pour chaque triade. Le sous-sol et l'étage servent de pièces à vivre pour l'Administrateur et ses Initiés. A l'opposé, les grands temples des cités comprennent plusieurs étages. On y trouve des bibliothèques, des salles d'étude ou de réunion, des bureaux, des dortoirs, des pièces à vivre, etc. Certains temples ont tellement de personnel et d'affaires à gérer que des bâtiments leur sont ajoutés. Ils n'appartiennent plus vraiment au sanctuaire mais lui sont souvent reliés par des couloirs souterrains. Ils servent d'entrepôts pour les possessions et fournitures, de logements pour les gardes, de prisons, et de bien d'autres choses encore. Le plus grand de tous ces temples est celui de Jadmar, monumental ouvrage dédié à Donblas. La pointe de la Pyramide culmine à plus de 60 mètres de hauteur et une bonne quinzaine de bâtiments divers lui ont été adjoints. Le modèle vilmirien est également repris sur l'Ile des Cités Pourpres ou en Ilmiora. C'est d'ailleurs à Menii qu'on trouve le second plus bel exemple de ce type de temple, avec la Pyramide de Goldar. Sa pointe dépasse les 50 mètres et ses murs extérieurs sont entièrement dorés à l'or fin.

Le second modèle est dit lormyrien. Créés par les architectes de la vieille république, ces temples répondent à des canons assez stricts, quelle que soit leur taille. Une volée de 5 marches mène à leur perron, entourant totalement le temple. Le corps principal est entouré d'un péristyle qui soutient le chapiteau, lui-même de forme pyramidale mais relativement peu élevé. Le bâtiment est de forme rectangulaire, orienté suivant un axe est-ouest. La porte s'ouvre à l'est après un petit espace sous chapiteau, le vestibule du temple. A l'intérieur, une allée centrale encadrée de colonnes mène à l'autel principal, celui de la Triade Majeure.

Sur les côtés, des statues des dix dieux de la Loi du pays sont présentées. Les parois intérieures et extérieures comportent des fresques et des bas-reliefs votifs et décoratifs. Ici, ni sous-sol, ni étage, et pas question d'habiter à l'intérieur du temple, il n'est pas conçu pour ça. En général, une maison construite à proximité permet de recevoir l'Administrateur et les Initiés en charge du temple. On peut voir dans la ville d'Iosaz, capitale du Lormyr, les plus beaux exemples de ces temples. Mais même ces temples aux dimen-





sions parfois impressionnantes n'abritent que les dieux, et de vastes bâtiments sont construits à proximité pour héberger les clercs. Ce modèle est repris en Filkhar et en Argimiliar.

Enfin, le troisième type de temple est le modèle jharkorien. L'architecture sacrée a adopté les canons des bâtisseurs melnibonéens. Les temples sont donc variés. La surface au sol est ronde, carrée ou triangulaire. En tout cas, les formes sont plus douces que dans les autres temples. Les décorations sont plus nombreuses, comme des fresques et des moulures. La plupart sont couronnées par des dômes, et tous par une tour qui est toujours excentrée.

Le culte de tous les dieux peut y être assuré. Là encore, ces bâtiments n'ont pas pour vocation d'être habités et les clercs qui en ont la charge logent à proximité, dans une maison parfois attenante. Ces temples peuvent aussi bien s'adapter à un petit village qu'à une grande cité. Le joyau de cette architecture est sans doute la Cathédrale de la Loi de Dhakos.

Elle possède quatre dômes, couronnant chacun les quatre grandes parties du bâtiment. Ils sont eux-mêmes coiffés de hautes flèches. On compte aussi douze tours, une pour chacun des dix dieux de la Loi du pays, la plus haute pour la Triade Majeure et une pour Saarlit, le Champion de la Loi jharkorien. Ces tours sont elles-mêmes coiffées de dômes.

Ce modèle néo-melnibonéen ou jharkorien est repris par le Shazar et, dans une moindre mesure, par l'Ilmiora. Celle-ci essaye désormais de concilier le modèle vilmirien et le jharkorien, rajoutant des tours aux pyramides. Le fleuron de cette nouvelle vision est la toute récente Cathédrale de la Loi d'Ilmar. En Ilmiora, selon la cité-état, on peut trouver chacun des deux types de temples. Quel que soit le temple, un petit sanctuaire de village comprend un Administrateur, parfois assisté d'un ou deux Initiés.

Un grand temple comme une des Cathédrales du Vilmir comprend un Chancelier, près d'une quarantaine d'Administrateurs, et le double ou le triple d'Initiés. Il y a aussi des gardes et des serviteurs laïcs. Selon les cas, ils habitent dans ou à proximité des temples.

Les monastères posent un problème différent. En général, c'est un groupe de bâtiments, parfois réunis

en un seul, le plus souvent entouré de murs. A priori, un seul de ces éléments constitutifs est à proprement parler un temple. Cependant, l'ensemble en lui-même est considéré comme sacré, car il abrite une communauté de gens en contact avec les dieux, sacralisant par là même leur espace vital.

L'aspect de ces grandes abbayes peut varier d'un continent à l'autre et les grands traits de l'architecture religieuse classique sont le plus souvent respectés. Outre le sanctuaire en lui-même, les autres bâtiments peuvent être une bibliothèque, des ateliers, des entrepôts, des cuisines, des dortoirs, des salles d'étude ou de copie, un réfectoire ou autre chose encore.

Quelques Grands Temples

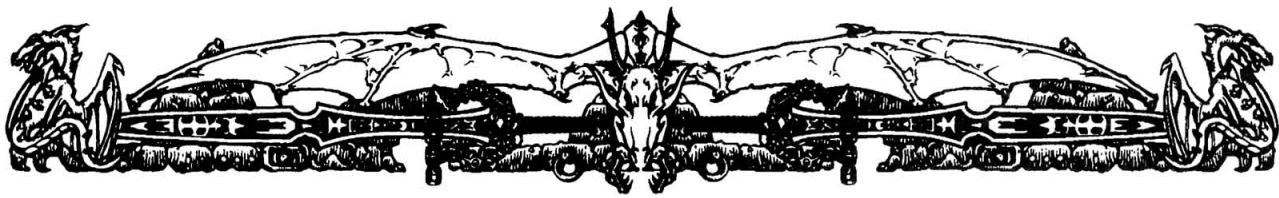
Comme il a été dit plus haut, il n'existe pas de chef suprême de l'Eglise de la Loi, et par conséquent aucun temple n'a vraiment l'ascendant sur les autres. Les lieux les plus sacrés sont donc les grandes cathédrales à Jadmar, Menii, Iosaz et Dhakos.

La supériorité de ces quatre villes n'est pas liée au hasard, car chacune d'entre elles constitue la capitale d'une très grande nation loyale, la plus puissante de leur continent respectif. Il s'agit du Vilmir, du Lormyr, du Jharkor et de l'Ile des Cités. Centres politiques, culturels et religieux, ils sont le cœur du culte de la Loi des Jeunes Royaumes. Qu'ils soient habités ou non, ces quatre temples sont au centre d'une véritable petite cité dans la cité puisqu'ils sont souvent entourés par d'autres bâtiments annexes.

Ceux-ci comprennent les centres d'hébergement des clercs, serviteurs et gardiens laïcs, les entrepôts des temples, leurs salles d'étude, des laboratoires, des bibliothèques, des scriptoriums, des cuisines et des communs, et les coulisses de l'administration de l'Eglise de tout un royaume. Si à Jadmar, Menii et Dhakos ces bâtiments annexes sont perdus dans la masse de la cité, à Iosaz il y a une véritable cité sacrée avec des murs entourant le grand temple, des sanctuaires secondaires et les annexes.

D'autres temples peuvent parfois revêtir une importance toute particulière, ce sont les grands sanctuaires de pèlerinage. Il y a par exemple la Cathédrale de Vilmiro, où repose Vil Valario, ou le Temple de la Reine et du Champion à Iosaz, où se trouve la sépulture d'Aubec de Malador.





Il existe également un lieu mythique et un sanctuaire de légende : la Forteresse de Kaneloon. Sans être un temple, il s'agit du lieu de résidence de Myshella, l'Impératrice de l'Aube. Il est situé dans les confins du Lormyr, loin dans le sud du pays. Autrefois, il jouxtait le Bord du Monde et la Mer du Chaos venait s'écraser contre ses hautes falaises de pierre. C'est au sommet de celles-ci que le château repose. On le croirait taillé à même le granit et il est hérissé de hautes tours. Imprenable forteresse bâtie par la volonté des dieux, il est seul au milieu de la lande, sur un pic rocheux que l'on gravit par un long chemin escarpé. Entouré d'une forêt profonde qui vient lécher les pieds de la montagne, ce vieux château ressemble à un vestige d'un très lointain passé.

En réalité, les érudits n'ont qu'une vague idée de son emplacement réel et les individus partis à sa recherche ne sont jamais revenus. Soit ils sont morts, emportés par les sortilèges de protection de Myshella, soit ils sont repartis vers le Bord du Monde, dignes de se tailler un fief au cœur de la Substance du Chaos et d'agrandir le domaine des hommes et de la Loi. En effet, seuls les élus peuvent approcher Myshella. Cependant, celle-ci intervient dans les affaires des hommes. Elle peut sortir de son château et y inviter librement toutes les personnes qu'elle juge nécessaires. Le Château Kaneloon a un frère jumeau, le Château d'Ashaneloon.

Situé sur une île rocheuse et escarpée au beau milieu de la Mer Bouillonnante, ce lieu sert parfois de refuge secondaire à Myshella. La sorcellerie qui protège cet endroit est très puissante, et seuls les invités de l'Impératrice de l'Aube peuvent s'y rendre sans crainte. Ce château sera hanté en 404 JR par un démon au service du sombre sorcier pan tangien Theleb K'Aarna. Ce démon trouvera la mort des mains mêmes de l'Albinos, dans les semaines qui suivront.

Personnalités

Myshella, l'Impératrice de l'Aube

Egalement appelée la Dame Sombre de Kaneloon, Myshella est le principal Champion de la Loi sur le plan des Jeunes Royaumes. Elle a lutté pendant des siècles contre les puissances du Chaos. Elle a été de nombreuses fois l'amante des Champions humains, qu'elle manipula

pour atteindre les objectifs de la Loi. Quand elle sera tuée par Theleb K'Aarna, les Seigneurs du Chaos seront libres de répandre leur influence sur la Terre.

Myshella a rarement été vue sur le monde, exception faite des quelques élus qui ont eu la chance de pouvoir l'approcher. Sa présence est connue des érudits de la Loi. Beaucoup la considèrent comme l'ultime représentante de la volonté des Seigneurs Blancs et elle pourrait être le chef incontesté de toutes les églises de la Loi des Jeunes Royaumes, mais tel n'est pas son dessein. Dans tous les cas, sa parole constitue l'absolue vérité pour tous les fidèles de la Loi et elle ne saurait être remise en cause, même par les plus puissants prélats humains. Tout serviteur de la Loi se fera un plaisir d'exécuter dans le moindre détail chaque souhait formulé par l'Impératrice de l'Aube.

Myshella est une femme d'une très grande beauté. Elle a apparemment une trentaine d'années, mais nul, hormis Donblas, ne pourrait dire quel est son âge véritable. Sa peau est d'une grande pâleur, ses yeux bleu-vert et ses longs cheveux blonds. Elle affectionne les longues tenues amples, robes ou tuniques. Elle n'a pas besoin de se mettre en valeur pour que sa beauté soit éclatante, même si elle apprécie les bijoux.

" Je n'aime que les héros, et seulement les Héros qui assurent la présence de la Loi sur ce plan de la Terre. "

- Myshella à Elric,
dans *La Sorcière Dormante*, III, 2.

Myshella

FOR 14	CON 30	TAI 11	INT 28	POU 25
DEX 19	APP 22			

Chaos 77 Balance 366 Loi 549

Points de Vie : 21

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Dague* 266%, 2d4+2 ; *Dague de Lancer* 290%, 1d4+1d2

Sorts : selon les besoins du maître de jeu, elle connaît ou peut apprendre tous les sorts existants

Compétences : Art(Conversation) 165% ; Baratin 96% ; Chercher 129% ; Ecouter 86% ; Eloquence





95% ; Equitation 148% ; Esquive 170% ; Evaluer 136% ; Grimper 130% ; Haut Idiome 103% ; Jeunes Royaumes 195% ; Lancer 276% ; Langue Commune 101% ; Mabden 50% ; Marchander 187% ; Médecine Rudimentaire 155% ; Melnibonéen 120% ; Million de Sphères 27% ; Monde Naturel 157% ; Nager 190% ; Opish 25% ; 'pande 30% ; Pister 135% ; Potions 257% ; Royaumes Inconnus 98% ; Sagacité 145% ; Sauter 79% ; Scribe 140%

Oiseau Mécanique Enchanté de Myshella

Il est fait de gemmes et de métaux précieux, un cadeau de Donblas. Il peut transporter des passagers dont la TAI totale n'excède pas 30. Il parle et entend. Il peut aussi délivrer ou aller quérir des messages si on le lui demande. Il peut voler à une vitesse de 160 kilomètres à l'heure.

Statue Enchantée de Myshella

Cette petite statue d'albâtre mesure près de 20 centimètres de haut et représente le Seigneur Donblas. C'est également un cadeau du Justicier. Quand Myshella l'interroge, la statue a 101% de chance de répondre correctement à la question posée, mais elle ne répondra pas si on la questionne à propos de quelque chose de chaotique.



Garrick du Vilmir, Evêque de Jadmar

Le Cardinal Garrick est décrit en détail dans le chapitre concerné au Vilmir dans le *Volume 1 de l'Atlas des Jeunes Royaumes*.

Agé de 59 ans, Garrick est le seul des grands prêtres de la Loi à posséder de manière quasiment officielle le pouvoir entre ses mains. Même si la royauté vilmirienne existe, l'usage veut qu'il se considère au-dessus d'elle, maître des destinées du royaume. Le plus intransigeant des Cardinaux, il est fanatiquement dévoué à Donblas le Justicier. C'est grâce à lui que la Flamme Purificatrice, la terrible Inquisition vilmirienne, peut aujourd'hui sortir des frontières du Duché de Vilmiro et brûler des hérétiques d'un bout à l'autre du pays. Il nourrit également une grande ambition personnelle.

C'est cette ambition qui plongera son pays dans la guerre civile suite à la mort du Roi Naclon au Sac d'Imrryr. Faisant fi des règles traditionnelles de succession, il placera son prétendant sur le trône, provoquant le soulèvement d'une partie de la noblesse et de l'héritier légitime. Après trois ans de lutte, la guerre s'achèvera par la mort des deux prétendants. Garrick placera alors sur le trône un nourrisson, son neveu âgé à peine de quelques mois, et se déclarera régent du royaume. Quelques années après, le Cardinal mourra courageusement face aux hordes déferlantes du Chaos venues s'emparer de son pays.

Garrick le Pieu, Chancelier de Donblas

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT 18	POU 21
DEX 12	APP 12			

Chaos 35 Balance 13 Loi 90

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : Masse Lourde 180%, 1d8+2+1d4

Armure : 12 points (heaume porté) Plaques des Jeunes Royaumes bénies

Sorts : Champ de la Loi (4) ; Membrane de la Loi (3) ; Quatre-en-un (2-8)

Compétences : Ecouter 90% ; Eloquence 120% ; Evaluer 75% ; Haut Idiome 25% ; Jeunes Royaumes 65% ; Langue Commune 100% ; Melnibonéen 55% ; Million de Sphères 15% ; Monde Naturel 45% ; Potions 85% ; Royaumes Inconnus 15% ; Sagacité 112% ; Scribe 91%



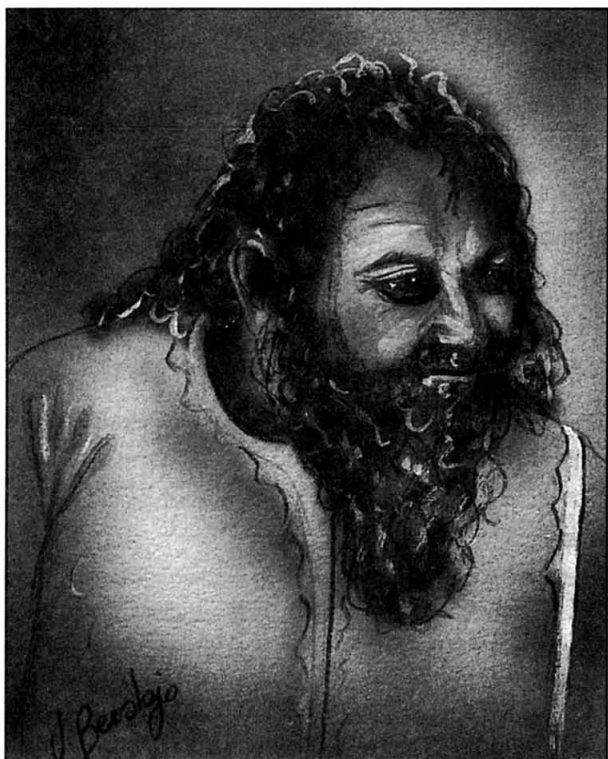


Garriol des Cités Pourpres, Elu de Goldar

Le Cardinal Garriol est un homme d'âge mûr qui a fait son chemin à travers le clergé de Goldar avant de devenir ce qu'il est aujourd'hui. Troisième enfant d'un riche négociant en vin de Menii, son père le destina assez jeune à la carrière ecclésiastique. En effet, il est toujours bon pour un marchand de disposer d'appui à l'intérieur des murs du Temple d'Or, et il avait déjà deux fils pour reprendre ses affaires. Devenu Initié, il gravit rapidement les échelons de la hiérarchie cléricale, poussé par l'ambition, l'argent de son père et une intelligence redoutable.

Homme de carrière, il fut tour à tour Sous-Curateur, Troisième, Deuxième puis Premier Curateur du Temple de Goldar avant de devenir Procurateur de l'Evêque de Shascil et de Gestrani, puis Evêque à son tour de ces mêmes comtés. Si l'or de sa famille a pu le mener jusqu'aux chaires principales de la Cathédrale, seuls son talent et son intelligence lui ont permis de monter encore plus haut et de devenir Evêque.

Agé de 65 ans, il a atteint le statut suprême d'Elu de Goldar, il y a quelques années maintenant. On dit que l'amitié qui le lie à la famille des comtes du



Shascil et à ses deux représentants actuels, Smiorgan Tête-Chaue et Kargan Œil-Perçant, n'est pas totalement étrangère à son accession au poste suprême. Il a su s'entourer de gens fidèles sur qui il peut compter pour diriger les affaires de l'Eglise et les siennes. On sait à Menii que les proches de Garriol constituent l'élite de la classe marchande du pays et nul ne critique cette pratique qui semble couler de source. Homme sage et avisé, il n'est pas à l'abri de toutes les faiblesses puisque l'on sait que les dons et autres oboles à l'église permettent souvent d'attirer ses faveurs. Il est tout de même assez intègre pour ne pas fermer les yeux sur les affaires graves, les commerces illicites ou les pratiques chaotiques.

Il entretient d'assez bons rapports avec ses concurrents directs pour la domination spirituelle de l'Ile, Brolle Chevauchelame, le Grand Prêtre de Straasha siégeant à Utkel, et Thénalis Hésitante du Zéphyr Perspicace, la Grand Prêtresse de Lassa à Kariss.

Garriol est un petit homme à l'embonpoint bien en vue. Il porte les cheveux longs et la barbe tressée, comme le veut la coutume de l'Ile. Des fils d'argents y sont astucieusement mêlés afin de renforcer son apparence extraordinaire. Son visage est large, rond et bienveillant, et ses petits yeux perçants expriment toute l'intelligence et la malignité de cet homme. Sa toge de prêtre et sa tiare sont entièrement brodées de fils d'or fin et de rubis. En pleine lumière, il resplendit de milles feux.

Pendant les années de crise qui suivront le Sac d'Imrryr, Garriol sera un des éléments de stabilité qui aideront les Cités Pourpres à s'en sortir. La crise sera aussi bien interne, avec des révoltes, qu'externe, avec une guerre de trois ans contre le puissant Lormyr. Celle-ci prendra fin grâce aux efforts de Garriol et à la médiation du Roi Hozel d'Argimiliar. Malheureusement, il ne pourra empêcher la destruction du monde et il mourra lorsque le Chaos exultant ravagera les Cités Pourpres.

Garriol l'Elu, Chancelier de Goldar

FOR 15	CON 17	TAI 10	INT 20	POU 19
DEX 13	APP 14			

Chaos 31 Balance 27 Loi 94

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1d4





Armes : Masse Légère 78%, 1d6+2+1d4

Sorts : Contribuer à la Vérité (1) ; Prix de la Loi (4) ; Volonté de Fer(3)

Compétences : Ecouter 65% ; Eloquence 105% ; Evaluer 115% ; Haut Idiome 20% ; Jeunes Royaumes 75% ; Langue Commune 110% ; Marchander 106% ; Melnibonéen 45% ; Million de Sphères 10% ; Monde Naturel 25% ; Navigation 50% ; Orientation 70% ; Potions 35% ; Royaumes Inconnus 35% ; Sagacité 96% ; Scribe 79%

Zothren du Lormyr, Grand Chancelier de Donblas

Zothren est né au sein d'une très puissante famille aristocratique du Lormyr. Très jeune, il fut destiné à une brillante carrière au sein de l'église de son pays, celle-ci étant assurée par sa fortune et ses alliés. Même si dans les premiers instants de sa vie cléricale il connut des difficultés, certains allant jusqu'à le taxer d'incrédulité, les années passant sa foi grandit et se renforça.

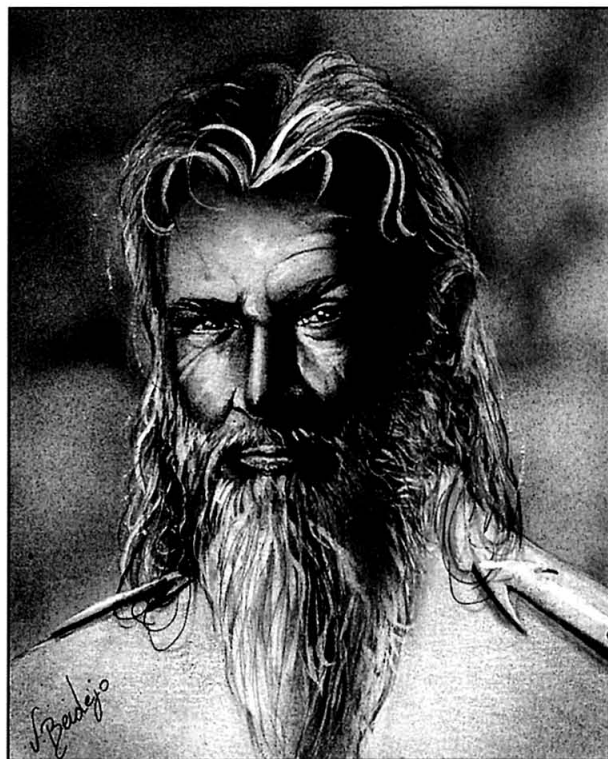
Sa carrière est jalonnée de places honorables, telle la Cure d'un des grands temples de Donblas d'Iosaz, celle du Temple des Héros de la Patrie, l'évêché d'Iosaz puis le titre de Cardinal. Sans être vraiment ambitieux, il a suivi sa destinée, porté sur les ailes de sa naissance.

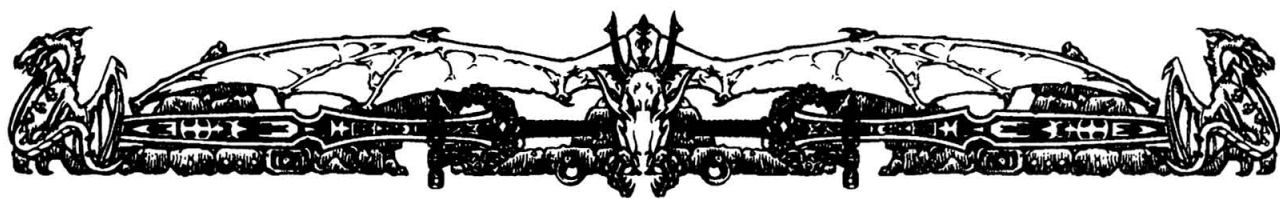
Agé de 84 ans, voilà maintenant plus de 20 ans que Zothren occupe sa fonction de Cardinal du Royaume. D'une intelligence rare qui ne semble pas vouloir s'étioler avec l'âge, c'est un homme influent et écouté à la cour, où il a l'oreille du Roi Fadan. Souverain craintif et peu assuré, ce dernier reçoit toujours avec intérêt les conseils de ce vénérable patriarche de la Loi qui était déjà Cardinal lorsqu'il est monté sur le trône. Cependant, sa succession se prépare dans son ombre et il voit bien que de plus en plus de membres de son Eglise rivalisent de dévotion et de conseils à la Couronne dans l'espoir de prendre sa place. Après avoir tant vécu, ce vieil homme est aujourd'hui un peu las et continue tant bien que mal à mener sa barque jusqu'à ce que Mirath l'emporte.

S'il fut grand et majestueux, l'âge a aujourd'hui largement terni son image. Il est écrasé par le poids des ans et d'une grande maigreur. Son visage, noble et sage, reflète toute la foi et l'intelligence du vieil

homme. Il a relativement été épargné par les ravages du temps. Il a de longs cheveux gris et une barbe blanche. Il est vêtu en général d'une simple toge blanche aux franges d'or. Elle est brodée de la Flèche de la Loi. Eprouvant quelques difficultés à se déplacer, il est toujours soutenu par un prêtre de moindre importance.

Ce vieil homme malade et fatigué vivra encore de nombreuses années, faisant traîner sa mort en longueur. Lorsque le Roi Montan montera sur le trône après le Sac d'Imrryr, il saura discerner à travers les tromperies la véritable face de ce roi, ambitieux mais lâche, colérique et insatisfait. Quand Montan déclarera la guerre à l'Ile des Cités Pourpres, Zothren sera l'un des chantres de la paix, tête de file symbolique du mouvement. Cependant, il ne pourra empêcher ni la désagrégation de son Eglise sous le coup de l'ambition de ses successeurs impatients, ni la trahison de son pays qui se soumettra sans même combattre à la domination des forces du Chaos. Traîné hors de son temple pour être sacrifié à Chardros sous les yeux du Théocrate lors de sa rentrée triomphale dans la cité d'Iosaz, Zothren mourra avant d'avoir atteint l'autel sacrificiel, frappé par la foudre, sauvé de la damnation éternelle par la volonté des Seigneurs Blancs.





Zothren, Chancelier de Donblas

FOR 07 CON 11 TAI 09 INT 17 POU 23
DEX 09 APP 13

Chaos 43 Balance 32 Loi 121

Points de Vie : 10

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : *Epée Large* 40%, 1d8+1-1d4

Sorts : Champ de la Loi (4) ; Contribuer à la Vérité (1) ; Membrane de la Loi (3) ; Morale (4) ; Quatre-en-un (2-8) ; Restreindre Démon (3) ; Volonté de Fer (3)

Compétences : Eloquence 125% ; Evaluer 85% ; Haut Idiome 35% ; Jeunes Royaumes 85% ; Langue Commune 95% ; Médecine Rudimentaire 89% ; Melnibonéen 75% ; Million de Sphères 20% ; Monde Naturel 105% ; Potions 85% ; Royaumes Inconnus 20% ; Sagacité 92% ; Scribe 110%

Azilim du Jharkor, Evêque de Dhakos

Azilim est né au sein d'une riche famille de la noblesse jharkorienne. Fils cadet, il fut tout naturellement destiné à l'Eglise. Un esprit brillant, une grande pugnacité, une réelle ambition et une grande connaissance des subtils rouages de la politique jharkorienne le menèrent aux plus hautes fonctions de l'Eglise et à la Chancellerie de Mirath. Mais sa carrière aurait pu en rester là s'il n'avait pas également fait preuve d'un certain talent visionnaire.

En effet, arrivé à ce stade, la foi ne suffit plus pour atteindre le niveau supérieur. Azilim eut le génie de sentir la réelle emprise de la Duchesse Yishana, la demi-sœur du roi, sur la scène politique et sur son frère en particulier. Il en devint un proche, l'épaulant en cas de besoin, n'hésitant pas à s'impliquer pour elle. Il en fut récompensé, il y a un peu moins de deux ans, en accédant grâce à elle au poste suprême, relativement jeune et en supplantant d'autres candidats mieux placés que lui.

Aujourd'hui qu'Azilim est devenu le maître de l'Eglise du Jharkor, il est un des personnages les plus influents du royaume. Disposant d'un vaste réseau d'influence et lié à de nombreux autres personnages importants, il est un des grands acteurs de la vie politique du pays. De plus, ses liens avec la Duchesse Yishana n'ont cessé de se resserrer. Riche et ambi-

tieux, Azilim s'intéresse au moins autant aux affaires du royaume qu'à celle de l'Eglise.

Agé de 53 ans, c'est un homme assez grand et relativement fin. Son visage est empreint de noblesse, il porte de longs cheveux bruns et a la peau assez bronzée. Il est souriant et dégage un très grand charme. Il essaye toujours de prendre les apparences de la jovialité, mais ses proches le savent capable de crises de colère si les choses vont de travers.

Dans de tels moments, mieux vaut ne pas se trouver sur sa route. Il porte en général de jolies toges aux nuances vermeilles et carmin, brodées d'or, ainsi que quelques bijoux à caractère sacré.

Dans les années à venir, son importance ne cessera de s'affirmer sur les affaires du Royaume. Lorsque Yishana accèdera au trône à la mort de son frère, elle fera d'Azilim le premier de ses ministres. Il restera ainsi aux affaires pendant de longs mois avant d'être disgracié suite à son opposition farouche avec Theleb K'Aarna, alors amant de la reine.

Yishana le rappellera à la tête de son conseil peu de temps avant la fin du monde. Il mourra des mains de Jagreen Lern lorsque les forces de Pan Tang étendront leur domination sur tout le Continent Ouest.





Azilim de Pharte, Chancelier de Mirath

FOR 11 CON 12 TAI 14 INT 19 POU 18
DEX 15 APP 16

Chaos 32 Balance 11 Loi 81

Points de Vie : 13

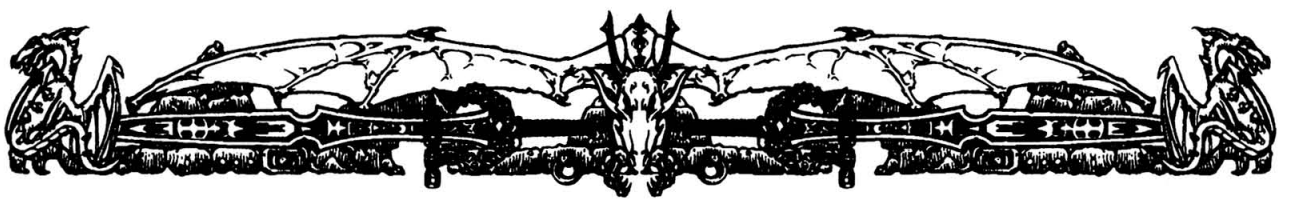
Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Large* 65%, 1d8+1+1d4

Sorts : Membrane de la Loi (3) ; Prix de la Loi (4) ;
Sommeil de la Loi (1)

Compétences : Baratin 95% ; Ecouter 70% ;
Eloquence 105% ; Evaluer 85% ; Haut Idiome 20% ;
Jeunes Royaumes 60% ; Langue Commune 105% ;
Marchander 75% ; Melnibonéen 30% ; Million de
Sphères 05% ; Potions 65% ; Sagacité 85% ; Scribe
81%





Les Éléments



La Genèse des Éléments

Il en existe de très nombreuses versions et récits. En effet, chaque culte la raconte selon sa propre vision, rejetant les responsabilités sur les autres et créditant son propre Seigneur des faits les plus significatifs.

Ces histoires ont été "reconstituées" par les humains d'après les récits des élémentaires eux-mêmes ou les informations reçues des Melnibonéens.

De plus, certains habitants des Jeunes Royaumes, des contrées les plus primitives du monde, ont également des versions différentes. Pour les adorateurs de Kakatal, il est à l'origine du monde, le soleil qui émerge du néant et conduit à l'apparition de tout le reste. Les adorateurs de Lassa prétendent très exactement la même chose de leur déesse. Ceux de Grome et de Straasha reconnaissent qu'ils ne sont pas les premiers et qu'ils sont nés sous le regard de leur sœur Lassa.

Par contre, tous deux se prétendent à l'origine de la vie sur la Terre. Pour les habitants barbares du Désert des Larmes, qui vénèrent pourtant les Rois Élémentaires, ceux-ci ne sont pas à l'origine de la création du monde.

Pour les érudits de la Loi et du Chaos, les Éléments ne sont que les simples jouets mis entre les mains de leurs dieux par la Balance Cosmique pour

modeler le monde. En réalité, il n'y a aucun dogme clairement établi et chaque culte a sa propre vision du commencement.

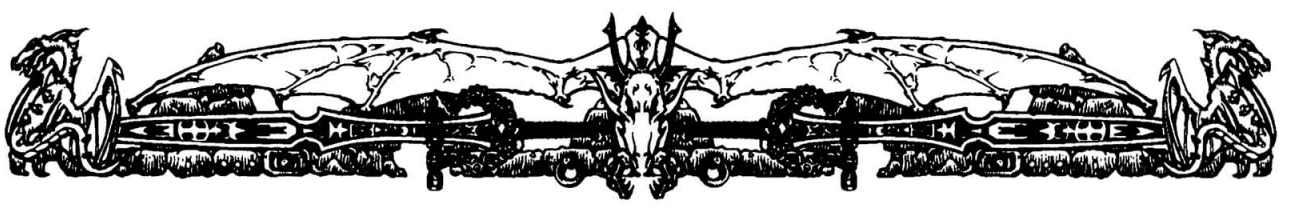
Le seul point commun entre toutes ces histoires concerne les grandes Guerres Élémentaires qui secouèrent le monde il y a près de 20 000 ans. A cette époque, il y avait bien peu d'habitants sur la terre. La race humaine n'existait pas encore, pas plus que les Melnibonéens.

Pour des raisons à peu près oubliées de tous, les Seigneurs Grome et Straasha rentrèrent dans une terrible colère l'un envers l'autre. Ils semblent que l'objet essentiel de leur litige ait été la propriété d'un bien commun que chacun réclamait comme sien propre. Il s'ensuivit des luttes terribles et des armées d'ondines et de gnomes remodelèrent le monde.

Lassa prit partie pour Straasha et Kakatal se lança aussi dans la guerre dans le camp de Grome. Tandis que les dieux se déchiraient, la terre changeait de visage, des îles émergeaient de l'océan, des continents étaient engloutis, des montagnes se dressaient vers le ciel et des volcans crachaient leurs noires fumerolles dans le champ des étoiles.

Là encore, les opinions divergent, chaque camp réclamant la résolution du conflit. En vérité, les plus érudits savent que ce sont les anciens habitants du monde eux-mêmes qui mirent fin à la guerre, imposant aux dieux leur médiation et provoquant le désarroi des puissants face à leurs responsabilités.





Les Rois Élémentaires

L'Équilibre des Éléments

Lorsque à l'origine du Multivers la Balance Cosmique donna vie aux principes de Loi et de Chaos pour orchestrer l'équilibre des mondes, ceux-ci étaient encore à créer. Elle ne laissa pas ses démiurges démunis de toute matière première, et pour leur permettre de concevoir les terres pour lesquelles ils étaient appelés à se battre pour l'éternité, elle leur offrit les quatre éléments : l'eau, l'air, la terre et le feu. Elle créa un gardien pour ces éléments, un esprit supérieur qui serait chargé de veiller sur chacun d'entre eux. Straasha reçut la garde de l'eau, Grome celle de la terre, Lassa celle de l'air et Kakatal celle du feu. Tandis que Loi et Chaos se battaient pour créer, ordonner et détruire les mondes, les quatre gardiens étaient toujours là pour leur permettre de continuer leur lutte. Au contact des Seigneurs Supérieurs, les gardiens des éléments, originellement dépourvus d'émotions, commencèrent à s'éveiller à la vie. De plus, les créatures vivantes créées par les dieux commencèrent à entendre parler d'eux, et certains se mirent à leur vouer un culte, les appelant de leurs prières et de leurs douces incantations.

Prenant brusquement conscience de leur propre existence, les quatre souverains se forgèrent petit à petit une personnalité, une vie indépendante. Ils se créèrent des serviteurs inférieurs, certains puissants d'autres moins. Ils conçurent également des haines et des amitiés entre eux ; certains se révélèrent antagonistes, d'autres furent attirés l'un vers l'autre. Ils portent en eux toute l'ambivalence de la Balance Cosmique, car si chacun d'entre eux est nécessaire à l'apparition de la vie dans les meilleures conditions possibles, ils ont également un aspect destructeur et leur colère peut souvent s'avérer fatale aux imprudents qui les défient. C'est ainsi que sur toutes les sphères où la Loi et le Chaos s'opposent pour la victoire, les quatre éléments sont présents, spectateurs impassibles de l'éternel combat car, quel que soit le résultat, ils seront toujours là. Cependant, ils craignent la victoire définitive d'un camp sur l'autre car ils n'ont pas leur place dans un monde totalement dirigé par l'une ou l'autre des deux forces.

Apparition des Souverains Élémentaires

Les Maîtres des éléments se manifestent parfois physiquement sur le monde, répondant à l'appel d'un sorcier humain ou bien de leur propre volonté. De telles apparitions, si elles restent rares, sont tout de même beaucoup plus courantes que celles des Seigneurs Supérieurs. Lorsqu'ils apparaissent, les Seigneurs des Éléments adoptent généralement une apparence anthropomorphique. Leur taille peut varier de celle d'un humain à celle d'une forteresse. Leur corps est essentiellement constitué de leur propre élément. Trois d'entre eux adoptent l'apparence d'un homme et la quatrième, la Dame de l'Air, adopte celle d'une femme. Ces apparitions disposent évidemment de pouvoirs colossaux. Ils commandent totalement à leurs serviteurs respectifs, esprits élémentaires ou éléments eux-mêmes, et n'ont rien à craindre des hommes. Même s'il leur arrive d'accepter de rendre service à un invocateur humain, ce serait pure folie que de leur résister ou s'opposer directement à eux. S'ils ont une certaine affection pour les êtres vivants et qu'ils hésitent à prendre des vies, Kakatal mis à part, il faut prendre garde de ne pas les courroucer car on peut rarement échapper à la colère d'un ennemi si puissant.

Grome, Roi de la Terre

Grome est le Maître de la Terre. Il est celui qui règne sur la roche et la terre. C'est de ses flancs que poussent les arbres et les plantes, sur lui que mar-

"Puis les secousses lentement s'apaisèrent, le navire s'immobilisa et une gigantesque silhouette brune apparut. Elle avait la couleur de la terre et l'apparence d'un vieux chêne. Ses cheveux et sa barbe avaient la couleur des feuillages, ses yeux la couleur de l'or, ses dents la couleur du granit. Ses pieds ressemblaient à des racines. Sa barbe et ses poils ressemblaient à de jeunes pousses vertes. Elle sentait la terre humide."

**- Le Seigneur Grome,
dans Elric des Dragons, II, 7.**

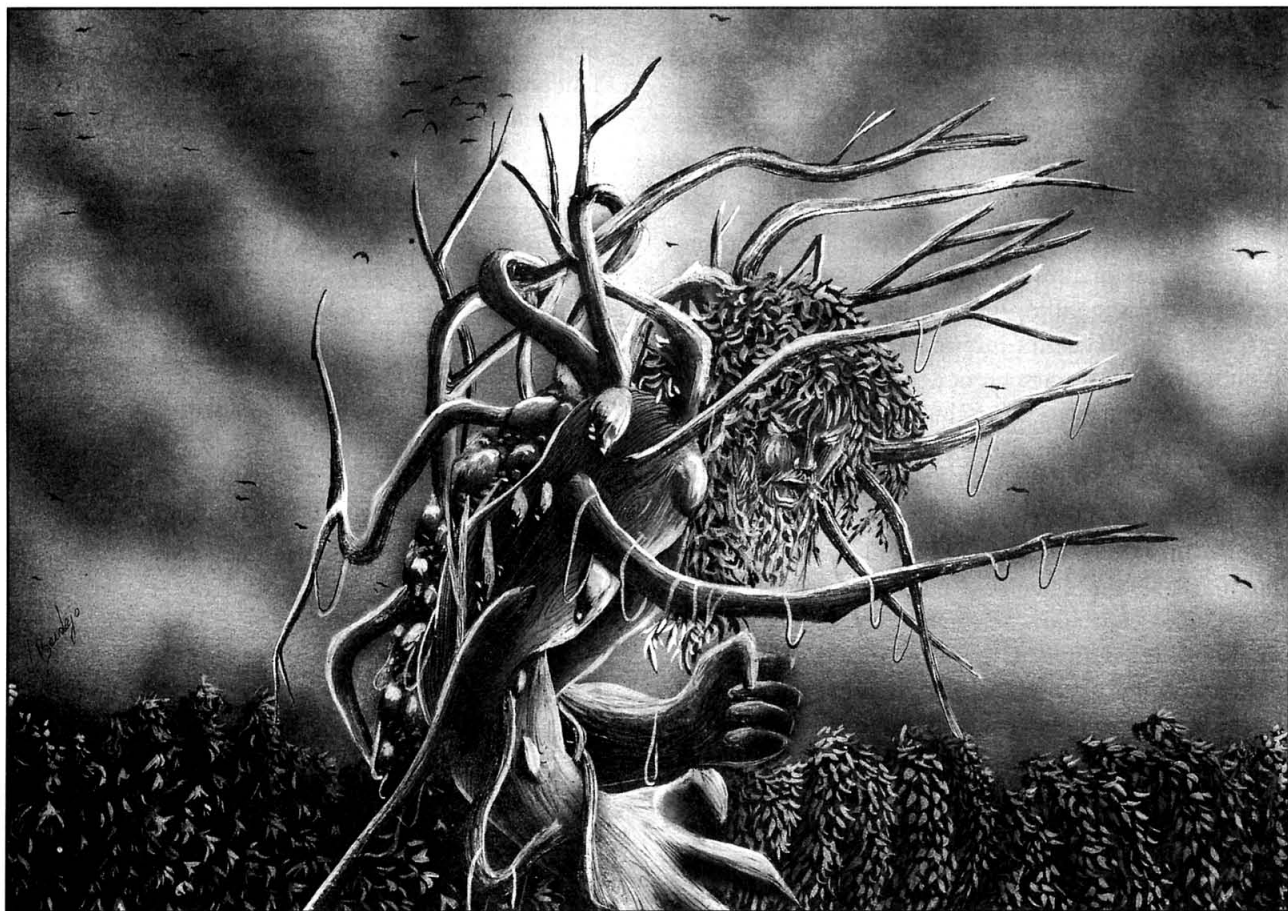




chent et vivent les hommes. C'est également de ses entrailles que proviennent les métaux et les gemmes, le fer comme l'or, le granit comme le marbre, ainsi que le diamant. C'est un Seigneur assez passif, mais il est extrêmement possessif, acariâtre et jaloux. Il se conçoit comme un Seigneur créatif qui engendre la vie, mais lorsqu'il est en colère, il fait trembler la terre, ouvre des crevasses ou provoque des glissements de terrain. Il se considère également comme le gardien des morts et veille à ce que les corps se fondent lentement en lui pour donner la vie à d'autres êtres vivants. Il conçoit une haine féroce envers les morts vivants, et la nécromancie est l'une des seules choses qui le fassent véritablement entrer en fureur. Ses enfants sont les gnomes. Parmi ses frères, il en est un avec qui il entretient des relations plus qu'ombrageuses, et cela pour plusieurs raisons.

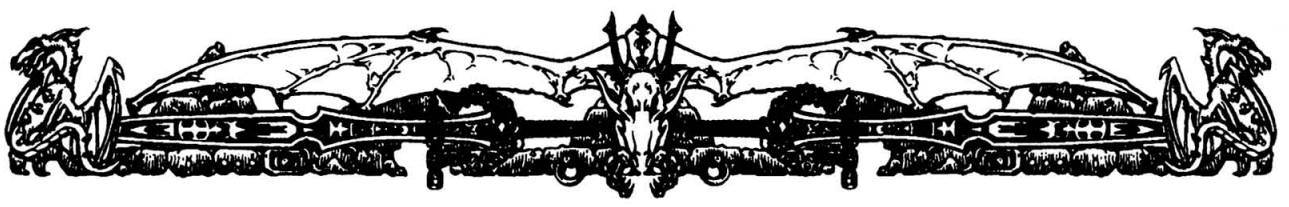
Il s'agit de Straasha. D'abord, celui-ci n'hésite pas à empiéter régulièrement sur son domaine avec les lacs, les sources, les fleuves et autres points d'eau. La pluie lui procure également des désagréments. Elle ramollit

sa terre, d'autant plus qu'elle s'immisce en général loin sous sa surface pour aller créer des poches d'eau à l'intérieur de sa chair. Parfois, Straasha lui bataille même des espaces de terre en créant des marécages. La mer qui lèche les côtes et les rivières qui serpentent dans ses flancs mettent à mal ses falaises et ses roches, créant par érosion le sable ou les galets. Le gel qui se forme au sommet de ses montagnes fait éclater sa roche. De plus, et ce n'est pas la moindre des raisons, Grome et Straasha se sont souvent opposés pour l'amour de leur sœur, Lassa, et Straasha l'a toujours emporté. Les deux vieux frères ennemis ont souvent bataillé et on peut encore observer sur les Jeunes Royaumes la trace de leur querelle ancestrale. L'exemple le plus frappant est le haut plateau du Désert des Larmes que Grome a soulevé loin de la mer dans un élan de colère, et sur lequel Straasha fait pleuvoir depuis pour prouver à son frère qu'il ne sera nulle part à l'abri de ses eaux. Lassa elle-même se met parfois de la partie et remodèle la terre et les roches à l'aide de ses vents puissants. Quant à Kakatal, une sorte d'accord tacite le lie à son frère.



Les Eléments





Celui-ci l'abrite loin sous sa surface et lui permet parfois de jaillir à l'air libre afin d'exprimer sa colère. Bien sûr, cela remodèle le domaine de Grome, mais cela peut aussi lui permettre de gagner du terrain sur Straasha. Lorsqu'il apparaît sur les Jeunes Royaumes, Grome adopte généralement l'apparence détaillée plus haut. Il est figuré de la sorte sur la plupart de ses représentations.

Straasha, Roi des Eaux

"Enfin, les eaux se soulevèrent et un géant vert apparut. Ses cheveux et sa barbe étaient turquoise, sa peau vert pâle semblait être faite de la mer elle-même, et sa voix était semblable aux vagues déferlant sur la grève."

**- Le Seigneur Straasha,
dans Stormbringer, III, 3.**

Straasha est le souverain qui commande à l'élément eau, aussi bien les eaux du ciel que celles de la mer, des océans, des fleuves et des rivières. La vie est abondante en lui. Les mammifères marins, les poissons et les mollusques vivent dans ses flancs, comme les algues.

Il contribue également à la vie sur la terre en épanchant la soif des hommes et des êtres vivants. Il aide à faire pousser les plantes qui émergent de son frère Grome. Souverain affable et généreux, il offre l'abondance aux hommes, mais sa colère peut être dévastatrice car il est à l'origine des raz-de-marée, des déluges et des inondations. La mer déchaînée a bien souvent emporté par le fond les hommes qui avaient osé défier ou insulter le Roi des Mers. Straasha a un ennemi féroce et rampant, un ennemi maléfique et insidieux, le Seigneur Pyaray qui hante les Profondeurs des océans et en a fait son domaine.

Il a fait surgir le Chaos loin sous la surface, détruisant ou corrompant certains des enfants de Straasha, asservissant les noyés pour en faire les équipages de sa terrible Flotte maléfique. Tout comme son frère Grome, Straasha déteste les morts vivants, et particulièrement ceux-ci. Son combat contre Pyaray, pourtant bien plus puissant que lui, est de longue haleine.

Ses enfants sont les ondines, mais il a bien d'autres serviteurs comme les cachalots, les dauphins, et même les terribles serpents de mer. Une longue querelle l'oppose à son frère de la Terre, pour la domination du monde. Grome fait pousser des îles sur la mer et lui fait couler des fleuves sur la terre. L'eau empiète sur la terre, la terre empiète sur l'eau, il en a toujours été ainsi.

De plus, Straasha a réussi à conquérir les faveurs de leur sœur, Lassa, Dame de l'Air, que Grome lui disputait. Lassa a ouvert son domaine à Straasha, portant sur ses ailes l'eau de la pluie et les nuages. Brume et Brouillard sont les filles de Straasha et de Lassa. Le Seigneur du Feu quant à lui voue une vieille rancune à Straasha.

En effet, Kakatal a une profonde haine pour l'eau, qui peut brider son pouvoir destructeur même si elle n'est pas toujours suffisante, et une haine plus grande encore pour Lassa et tout ce qui entretient de bons rapports avec elle. S'il doit assumer une apparence physique, Straasha apparaît comme il est décrit plus haut.

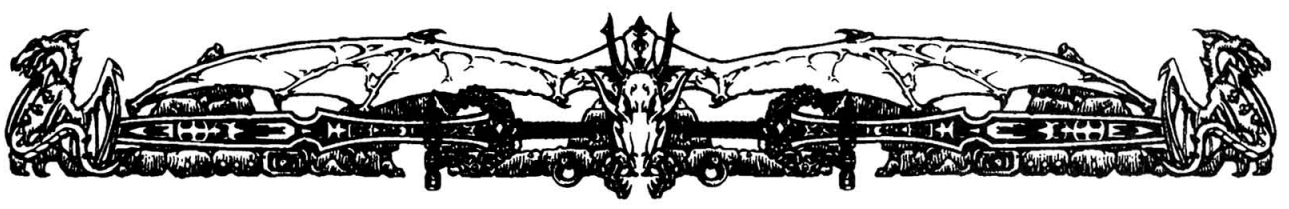
Lassa, Dame de l'Air

Lassa règne sur les hauteurs, l'air et le vent. Indispensable à la vie des hommes et de tous les êtres vivants, elle semble dominer le monde de toute sa hauteur. Elle est hautaine et narcissique, sensible aux flatteries des hommes, mais plus que tout elle est éprise de liberté. Comme ses frères Straasha et Grome, elle est une force créatrice, une force de la vie, et elle déteste avoir à détruire. Toutefois, si on commet l'erreur de la courroucer ou de lui manquer de respect, elle déchaîne les tempêtes, tornades et ouragans. Nul n'est à l'abri de sa colère. De toutes les créations de la nature, son amour le plus grand est pour les créatures qui peuvent voler dans son royaume. Ses enfants sont les sylphes, les esprits des vents.

Elle est également la mère de ceux que l'on appelle les Lasshaar, les Géants du Vent. Ces créatures qui comptent sans doute parmi les plus puissantes manifestations des esprits élémentaires sont l'expression de la puissance de Lassa. C'est d'eux que naissent les puissants vents qui soufflent sur les mers et sur les terres, les tempêtes, les éclairs et les cyclones. Leurs rois se nomment Misha et Graoll, les deux fils chéris de Lassa. Monarque aérienne, elle n'a pas vé-

Les Eléments



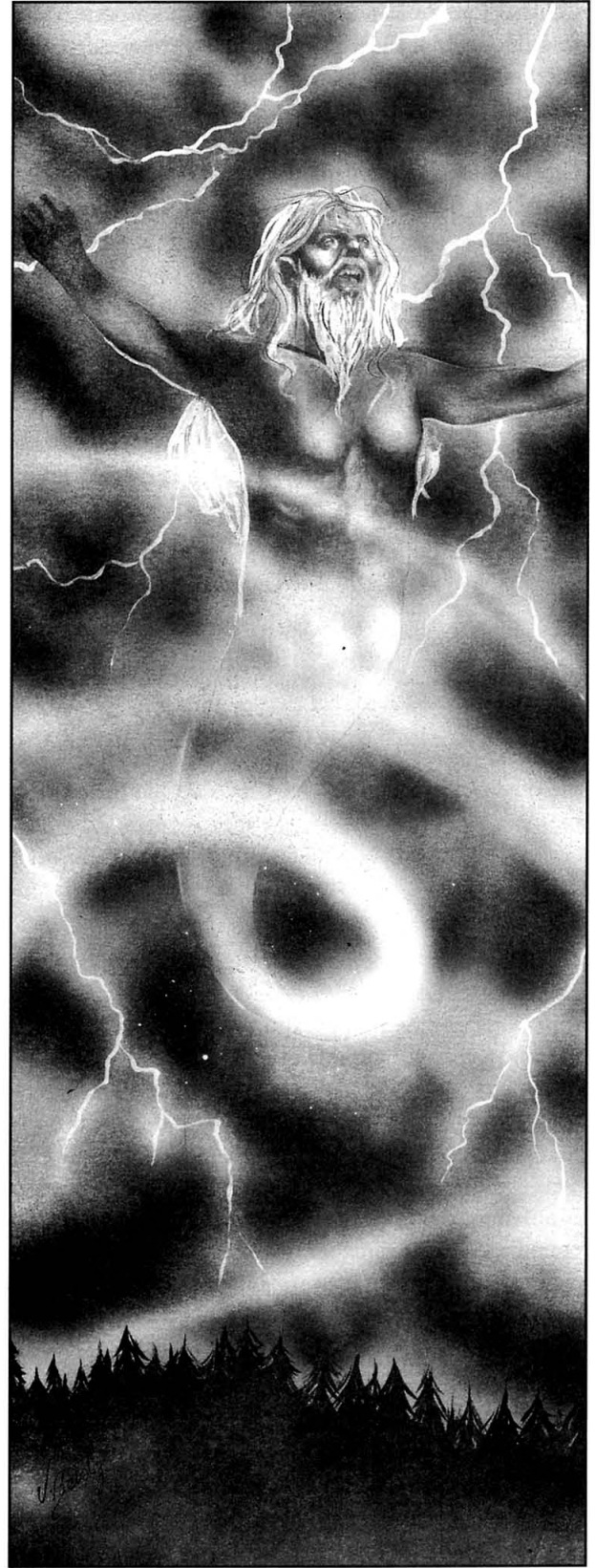


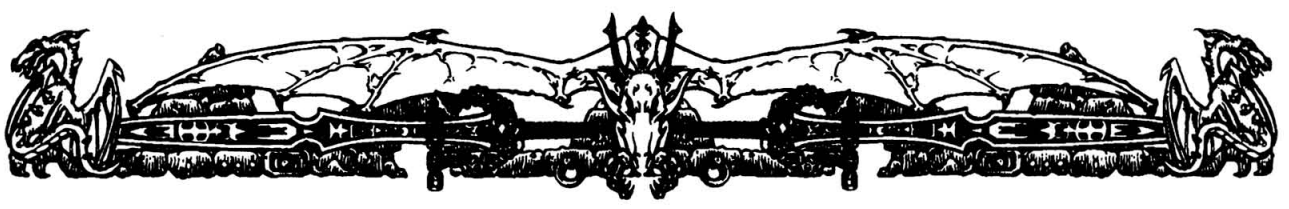
ritablement d'ennemi, car ses deux frères qui vivent en dessous d'elle, même s'ils se battent entre eux et que sa préférence la pousse vers Straasha, n'oseraient jamais s'opposer à elle. Ses relations avec son troisième frère, Kakatal, sont plus houleuses. Elle ne l'aime pas, car son palais est situé dans les hauteurs, au-dessus d'elle, alors qu'elle sait que sa place est loin sous la surface de la terre, en dessous, comme ses deux autres frères. Elle ne l'aime pas car le feu consume l'essence même de sa vie, l'air, et que les fumées polluent son royaume. Elle ne l'aime pas car il n'a même jamais cherché à la séduire, lui qui se croit au-dessus de ces enfantillages. Lassa, lorsqu'elle se manifeste sur le monde physique, adopte la forme d'une femme gigantesque. Son corps est soit totalement translucide, soit elle le drape pudiquement de nuages, ses longs cheveux flottant dans la brise.

Kakatal, Monarque du Feu

Kakatal règne sur l'élément feu, le plus dange-reux et le plus destructeur. Les simples flammes des brasiers comme la lave qui gronde dans les profondeurs de la terre sont ses émanations. Il n'a pas de limite, il peut brûler au cœur de n'importe lequel des autres éléments, et pourtant il est le plus caché, le plus rare. Même s'il est essentiellement un Seigneur destructeur, il est aussi utile à la vie sous sa forme de soleil qui réchauffe et éclaire. Domestiquer par l'homme, il leur permet de s'éclairer la nuit, de se chauffer ou de faire cuire leur aliment, rôle qu'il accepte de mauvaise grâce lui qui se considère comme le plus puissant des Seigneurs.

Orgueilleux et colérique, il a une très haute opinion de lui. Lui aussi adore la liberté et déteste se voir brider dans ses aspirations par ses frères et sa sœur. Ses enfants sont les salamandres. Il est également le père des volcans, et chacun d'eux dit-on renferme dans son cratère un de ses enfants endormis. Kakatal déteste par-dessus tout sa sœur, Lassa. Elle a la liberté qu'il n'a pas ; elle peut aller où bon lui semble, imposant ses désirs à ses deux benêts de frères. Lui doit se contenter de vivre de jour exilé dans son palais lointain du soleil, et de nuit loin dans les entrailles de Grome. S'il aime faire s'évaporer l'eau à son contact ou brûler le bois et la terre, il sait que tôt ou tard la vapeur retournera à l'eau et que l'herbe repoussera là où il est passé. Par contre, l'air





qu'il consume, il le détruit pour l'éternité et jamais il n'existera à nouveau. Kakatal redoute tout de même son frère Straasha car, s'il se sait plus fort que lui, le Seigneur des eaux l'emporte bien souvent à la surface. Il voue également un certain mépris à Grome, repoussé par Lassa, et une certaine haine pour ce frère qui le garde enfermé loin sous sa surface. Cependant, il sait que celui-ci fait parfois appel à lui lorsque sa colère contre Straasha est trop forte. Il lui permet alors de sortir à l'air libre, occasions trop rares pour ne pas en profiter. Si Kakatal doit prendre une forme physique, ce qui arrive rarement, il peut choisir la simple apparence d'une boule de flamme flottant dans l'air ou celle d'un géant de lave aux pieds enracinés dans la terre, sa prison.

Adorateurs des Eléments

Jeunes Royaumes et "Pays Barbares"

Le monde que composent les Jeunes Royaumes ne se limite pas aux frontières de Melniboné, Pan Tang et de la dizaine de royaumes civilisés, c'est-à-dire essentiellement les anciennes provinces melnibonéennes libérées sous l'influence de la Loi. Il existe d'autres terres où ni le Chaos ni la Loi n'ont réussi à étendre leur influence. Ce sont les contrées barbares, c'est-à-dire les deux déserts du Continent Nord et le Royaume d'Org, les contrées sauvages de Oin, Yu et Dorel sur le Continent Sud, et enfin le Royaume de Myrrhyn, le Pays silencieux et les Marécages de la Brume sur le Continent Ouest. Leurs habitants se sont développés loin des luttes qui opposent les deux camps. Parfois, personne n'habite ces contrées.

Les rares Melnibonéens qui ont visité ces régions sont repartis ou ont été tués. Les Marécages de la Brume, le Pays Silencieux et Org ne nous intéressent pas. Ils sont inhabités, pour les deux premiers et abandonné des dieux, pour le troisième. Par contre, les autres terres abritent des habitants, parfois en grand nombre. Ces civilisations moins évoluées que les autres nations des Jeunes Royaumes ont également des dieux. Le plus souvent, la religion y prend la forme de l'animisme et du culte des ancêtres. Ici, pas de clergé, place au chamanisme. Et dans ces régions, les Seigneurs Elémentaires jouent très souvent un rôle prééminent.

C'est donc le premier visage que revêt le culte de Lassa et de ses frères sur le monde, mais il existe également un autre aspect. Dans la totalité des nations civilisées, à deux exceptions près, les Seigneurs des Eléments reçoivent également un culte nettement moins primitif et plus organisé. De grands temples sont élevés à leur gloire dans des pays aussi évolués que l'Ile des Cités Pourpres, le Lormyr, le Jharkor ou le Dharijor. Pour certains de ces pays, les dieux Elémentaires étaient leurs premiers maîtres. Pendant longtemps, Melniboné a enseigné à ses esclaves de vénérer Grome ou Straasha, car c'est d'eux que proviennent les bonnes récoltes. Il y a encore des traces de cette ancienne vénération.

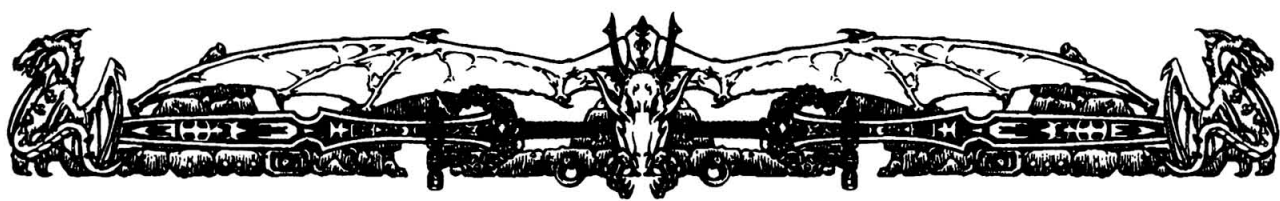
En Tarkesh et sur les Cités Pourpres, le culte des éléments est essentiel, presque aussi important que celui de la Loi. Les deux seules nations où leur culte est totalement absent sont l'île de Pan Tang, où l'on croit fermement que les Eléments sont les vassaux du Chaos et qu'il ne faut pas rendre un culte à des esclaves, et le Vilmir, où on les tient pour de simples jouets de la volonté du divin Arkyn. A Melniboné, les érudits de l'empire connaissaient depuis la force et l'importance des Elémentaires et ils les ont toujours respectés, se liant à eux par de nombreux pactes. Ainsi, en termes de répartition, les Seigneurs des Eléments sont présents dans beaucoup plus de pays que les Seigneurs Supérieurs de l'Ordre et de l'Entropie, mais leur influence sur le monde reste inférieure à celle de ces derniers.

Oin et Yu, sur le Continent Sud

Ces deux petites nations situées à l'extrême ouest du Continent Sud abritent un peuple de barbares primitifs et indisciplinés. Pendant de nombreux millénaires, ils ont été les esclaves de Melniboné, puis quand ceux-ci sont repartis, chassés par les troupes d'Aubec et de la Reine Eloarde, ils sont passés sous domination lormyrienne. A l'origine à peine plus évolués que des bêtes sauvages, les Melnibonéens ont réussi à leur inculquer quelques principes, notamment l'agriculture. Les Lormyriens s'y sont cassé les dents, se heurtant à la fidélité inexplicable de ces peuples nomades à leurs anciens maîtres. La république a bâti Dhoz-Kam, la capitale unique de ces deux provinces barbares. Elle a tenté de développer plusieurs colonies à l'intérieur du pays, pour exploi-

Les Eléments





ter à son profit le bois ou les champs de lin, mais elle a échoué à soumettre les habitants, et encore plus à les convertir à la Loi. Le climat désagréable et l'échec de ses tentatives économiques ont poussé petit à petit les Lormyriens à se retirer, ce qu'ils ont définitivement fait autour des années 150 JR. Yurites et Oinites restèrent alors seuls maîtres du terrain. Constitués essentiellement de petits groupes nomades, ils se déplaçaient pour suivre les troupeaux ou pour chercher de nouvelles terres à exploiter une fois le sol des précédentes épuisé. Certains se rappelèrent l'existence de la cité lormyrienne, et tentèrent plus ou moins de l'entretenir, mais ils n'avaient ni le savoir ni les matériaux nécessaires, et Dhoz-Kam ne cessa de périlcliter. Les choses changèrent lorsque certains pirates des Royaumes, ou marchands aux petits principes, transformèrent la ville en port franc où toutes sortes de commerces illicites et de recels pouvaient avoir lieu.

Les barbares quant à eux, débarrassés de toute tutelle, continuent à vivre comme les Melnibonéens le leur ont appris, dans la crainte et l'adoration des Seigneurs Élémentaires, et même des Seigneurs des Bêtes et des Plantes. Ils s'en remettent à Grome et Straasha pour assurer la pérennité de leurs cultures et de leurs pêches, ou à Muru'ah Seigneur des Cerfs pour qu'il leur permet de chasser ses enfants et de s'en nourrir. Ils vivent également dans la crainte des démons et des fantômes qui hantent leurs forêts profondes, là où se tenaient autrefois les palais des Melnibonéens. La religion est l'affaire des chamans. Chaque tribu, généralement un noyau familial élargi, en a un. Ils sont les seuls habilités à honorer les dieux. Le chaman joue un grand rôle dans la tribu. Souvent sage, médecin, artisan, un peu sorcier, il occupe une place centrale dans la vie de tous les jours.

Dorel, sur le Continent Sud

Les terres de Dorel s'étendent à l'extrême est du Continent Sud, loin derrière les Collines Mortes qui les séparent du Pikarayd. Les Dorelites ont la même racine ethnique que leurs cousins du Pikarayd. Ils sont organisés en clans, essentiellement nomades. Sans aucune cité, ils se déplacent de saison en saison à la recherche de meilleures terres. Cependant, ils n'ont jamais connu la domination massive melnibonéenne. En effet, la pauvreté du sol et la proximité du

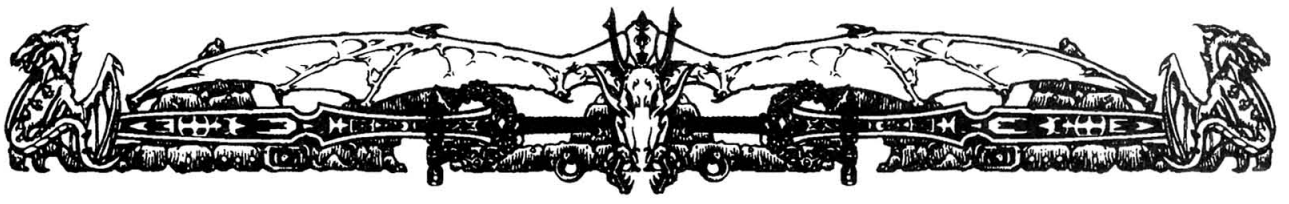
Bord du Monde et du Chaos Bouillonnant rendent ces terres hostiles. Quelques seigneurs melnibonéens s'y sont parfois exilés volontairement. Ils prenaient alors quelques esclaves chez les barbares, leur transmettant une partie du savoir qui est aujourd'hui le leur, celui de la vénération des Souverains Élémentaires et de quelques techniques de métallurgie. Cependant, si aucun Melnibonéen n'a remis les pieds en Dorel depuis plus de 800 ans, jamais aucun soldat lormyrien n'y a été vu. La civilisation de la Loi n'a jamais franchi la barrière des Collines Mortes, laissant dans l'ignorance les sauvages de Dorel. Ceux-ci sont pourtant bien connus du reste du continent. Ce sont des pillards craints et redoutés du Lormyr jusqu'au Pikarayd. Leurs raids dévastateurs les conduisent dans de folles chevauchées d'un bout à l'autre du pays, parfois même jusqu'aux lointaines contrées d'Oin et de Yu. Ils utilisent également des petits bateaux à fond plat pour écumer les côtes du Pikarayd.

Chaque clan contient au moins un ou deux chamans, ce sont les guides spirituels de leur peuple. Ils vénèrent Grome, Roi des Montagnes, Kakatal, Seigneur du Feu et de la Forge, et Lassa, la Dame des Tempêtes et ses fils, Misha et Graoll. On dit que les plus puissants d'entre eux sont capables d'appeler la colère des Lasshaars, les Géants du Vent. S'ils respectent Grome et Kakatal, leur véritable foi va à Lassa et ses enfants. En effet, c'est un peuple libre comme l'air, frappant ses ennemis avec la puissance, la surprise et la rapidité de la foudre. Les Dorelites détestent le Chaos et, lors de la Fin du Monde, tous leurs clans fédérés pour la première fois attaquèrent les armées du Théocrate qui subira alors de lourdes pertes. C'est Jagreen Lern lui-même, à la tête de ses troupes personnelles, qui ira les réduire à néant.

Désert des Larmes, sur le Continent Nord

Le Désert des Larmes a lui aussi vécu à l'abri des révoltes inspirées par la Loi. Ce haut plateau est une manifestation de la puissance des Dieux Élémentaires, l'un des derniers endroits au monde où les traces de la Grande Guerre sont encore tangibles. Autrefois, ces terres étaient situées au niveau de la mer et de nombreux fleuves y serpentaient. Straasha voulut inonder toutes ces terres pour agrandir son domaine. Grome, pris de colère, souleva une très large portion de terre





loin au-dessus du domaine de son frère, créant ainsi le plateau du Désert des Larmes. Straasha ne baissa pas les bras, et il y fait depuis lors s'abattre un rideau de pluie presque continu. Les eaux s'écoulent lentement par les fleuves, créant de nombreux marécages ou Adzae, la Forêt Flottante, une vaste mangrove qui s'étend sur tout le centre du plateau. Cette terre particulièrement propice à la mélancolie a reçu de nombreuses visites de Melnibonéens, venus y méditer.

Ils trouvèrent sur place un peuple de nomades primitifs, tout disposé à leur servir d'esclaves. Ils leur transmirent une partie de leur savoir, surtout l'adoration des Seigneurs des éléments. Les Melnibonéens quittèrent l'endroit avant le début des guerres contre les Seigneurs du Dharzi, il y a plus de 1000 ans. Les croyances qu'ils avaient laissées derrière eux s'installèrent fermement, bien que subissant une certaine interprétation. En effet, le peuple nomade vivait en permanence sous la pluie de Straasha et décida que cela ne pouvait être la marque d'une malédiction, mais bien celle de la faveur du dieu pour son peuple. Ils se déclarèrent enfants de Grom et d'Aaï, la Première Femme née de la volonté de dieux anciens et morts. Stret-Sha versait ses larmes sur Laza, son amour perdu qui lui avait préféré Krek-Atu, le Maître du

Soleil. Ainsi, ils se placèrent sans le savoir sous la protection conjointe des deux vieux frères ennemis, qui en arrivèrent à ne plus trop savoir pourquoi ils s'opposaient. Ils finirent par accorder leurs dons à ce peuple qui les adorait. Là encore, le culte des ancêtres et la vénération des Seigneurs des Bêtes s'ajoutent à celle des Eléments, et le culte prit la forme du chamanisme. Ce grand peuple est divisé en une multitude de clans, comptant parfois plusieurs milliers d'individus. Ces derniers sont eux-mêmes divisés en une multitude de tribus, bien souvent des noyaux familiaux élargis contenant chacun un chaman. Celui-ci gère tous les rapports au sacré des autres membres de la tribu, la mort, le culte des ancêtres, les naissances ou les mariages. Il est bien souvent guérisseur et un peu sorcier.

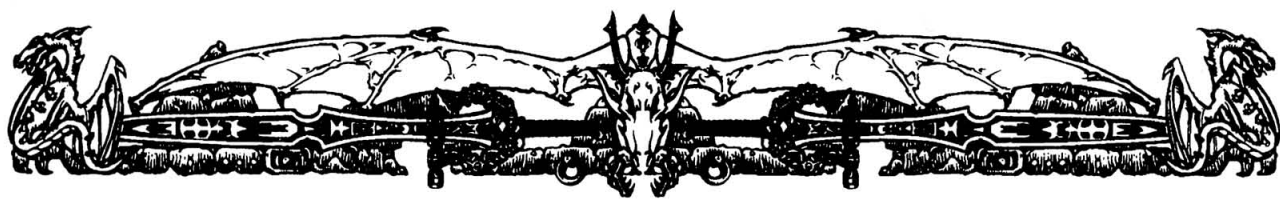
Désert des Soupirs, sur le Continent Nord

Là encore, l'histoire de ce désert est bien particulier. Autrefois, ces contrées étaient de vastes étendues d'herbes et de prairies fertiles, de rivières chantantes et de bosquets touffus. Melniboné y avait de splendides palais et de nombreux esclaves. Elle apprit à ces derniers, comme partout ailleurs, à cultiver les champs, adorer les Eléments, et deux ou trois autres



Les Eléments





techniques. Mais les esclaves de cette partie du monde étaient bien plus éveillés que leurs cousins. Ils commencèrent par construire des cités et des temples pour les Eléments. Ils apprirent l'art du travail des métaux, de la pierre et d'autres encore. Les plus éveillés apprirent même la sorcellerie, sous le regard bienveillant de leurs maîtres du Glorieux Empire. Et puis ces petites cités commencèrent à se faire la guerre.

L'une d'entre elles, Quarzhasaat la Lumineuse, commença à étendre son emprise, tant et si bien qu'elle régna bientôt sur presque toute cette partie du monde. Bien sûr, cela provoqua quelques tensions entre les Princes-Dragons, mais cela les distrayait follement. Finalement, cette cité eut l'impudence de se déclarer libre et indépendante, assassinant les quelques Melnibonéens y habitant et les rejetant en masse. Melniboné dut alors se résoudre à punir ses enfants trop capricieux, et elle envoya une armée les rappeler à l'ordre. Mais ce fut les Quarzhasaatim eux-mêmes qui mirent fin à leurs jours quand leur Roi Sorcier décida d'employer une sorcellerie bien trop puissante pour lui pour repousser les Melnibonéens. Il engloutit toute sa nation sous des monceaux de sable, annihilant d'un seul coup toute sa civilisation, mise à part la cité qui subsiste toujours en dehors du monde.

C'est alors que des fuyards de l'Est Lointain vinrent peu à peu s'installer dans le nouveau désert, entre ses dunes, au cœur des oasis. Le nomadisme est leur tradition. Ils vivent de leurs troupeaux de moutons et de quelques cultures qu'ils réussissent parfois à implanter. La plupart d'entre eux ne vénèrent aucun dieu. Leur seul culte est celui des ancêtres, qui s'incarne particulièrement dans celui de la Sainte Fille. Celle-ci semble être le réceptacle de tout le savoir et de toutes les traditions jamais possédées par les nations nomades. Elle est la dernière réincarnation d'un cycle continu commencé il y a longtemps et qui ne s'arrêtera qu'avec la fin du monde (pour plus de détails, voir le *Volume 1 de l'Atlas des Jeunes Royaumes*). Cependant, aucun nomade n'ignore l'existence des Seigneurs Élémentaires, mais ils se présentent pour eux une force hostile et sont craints par tous. Les deux aspects les plus redoutés sont Kakatal, le Soleil qui brûle la peau et dessèche les âmes, et Lassa des Tempêtes qui soulève les sables et abat les tentes. Certaines tribus se sont tournées vers

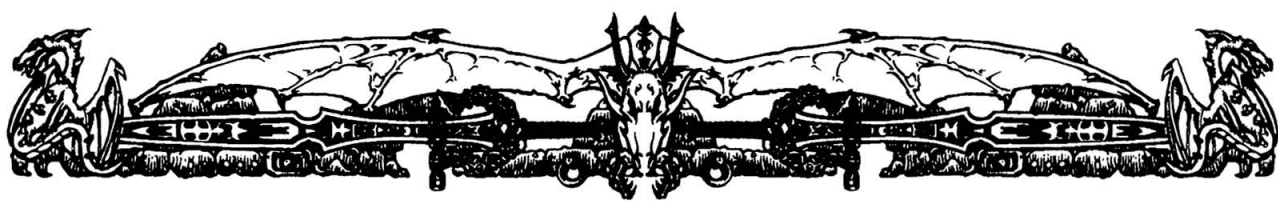
leur vénération, espérant ainsi s'en attirer les bonnes grâces et détourner leur colère sur les autres. Ces tribus sont considérées comme des traîtres et des ennemis à la tradition, et des guerres sanglantes éclatent parfois entre ces parias et leurs frères des nations nomades. Le plus souvent, ces retournements sont le fait de prophètes inspirés par Kakatal. Ceux-ci deviennent alors les guides de la tribu. On dit par exemple qu'une tribu d'adorateurs de Kakatal vit depuis de longs siècles dans les profondeurs de la Faille de Makara et qu'ils n'en sortent que pour des raids meurtriers dans les autres parties du désert. Il y a aussi les habitants de la cité perdue de Rabar, dans les Collines Osseuses, qui vénèrent comme un dieu un puissant élémentaire majeur de Straasha, emprisonné par Grome au plus profond d'une grotte depuis des millénaires.

Myrrhyn

Myrrhyn représente un cas particulier pour plusieurs raisons. D'abord, ses habitants sont au moins aussi évolués que ceux des autres nations des Jeunes Royaumes, mais ils sont bien moins nombreux et leur mode de vie les éloigne des grandes réalisations. Leur habitat est essentiellement troglodytique. Il n'y a donc aucun palais ou monument, mais l'art de la décoration y est cultivé. Les Myrrhyniens maîtrisent les techniques avancées du tissage et de la métallurgie, mais le métal lourd et encombrant les gêne dans leur vol. Ils se contentent donc de simples pagnes. Ils présentent certains aspects d'une civilisation primitive, mais cela est uniquement le fait de leur propre volonté. Ils savent parfaitement lire et écrire, et ont de grandes connaissances sur la nature et sur ses lois, ainsi qu'en sorcellerie. Ils sont les descendants d'un peuple très ancien, plus vieux que les Melnibonéens eux-mêmes. De plus, ceux-ci n'ont jamais envahi les montagnes des enfants de Myrrhyn. En effet, ils ne l'ont jamais jugé nécessaire et avaient un grand respect pour eux. De plus, ce peuple ailé à manifestement un lien assez étroit avec Fileet, la Dame des Oiseaux, un Seigneur des Bêtes que de très anciens pactes d'amitié lie aux Melnibonéens. En réalité, les Myrrhyniens se considéraient comme les enfants de Lassa, la Dame de l'Air. Ils lui vouent un culte un peu plus grand que dans les contrées précédentes. Cependant, dans la monarchie et le système social solide de Myrrhyn, le groupe de base reste la cellule familiale étendue, limitant ainsi

Les Eléments





l'impact d'une religion réellement structurée. Tout cela, associé à l'absence de temples et à la grande aisance naturelle des Myrrhyniens pour la sorcellerie, fait qu'il n'y a pas véritablement de prêtres ou de chamanes. Le chef de famille orchestre aussi souvent qu'il le juge nécessaire de grandes cérémonies aériennes pour honorer ou remercier Lassa.

Eglises Élémentaires dans les Pays de la Loi et du Chaos

Dans les autres nations des Jeunes Royaumes, c'est-à-dire celles vouées aux cultes de la Loi ou du Chaos, les Eglises Élémentaires ont parfois perduré sous une forme nettement plus structurée. On trouve des temples, un clergé, des rites, toute une organisation beaucoup plus proche de la religion que de l'adoration primitive et du chamanisme. Cependant, ces différents cultes ont pour caractéristique commune de ne pas dépasser l'échelon local. C'est-à-dire qu'aucun pays, à une seule exception près, ne dispose d'un culte élémentaire organisé à l'échelle de son territoire. Les temples étendent leur influence sur une ville, éventuellement une petite région, mais jamais au-delà. De plus, ils n'ont aucun lien entre eux, même s'il leur arrive d'avoir des intérêts communs. Tous les pays des Jeunes Royaumes en contiennent, mis à part le Vilmir et l'île de Pan Tang pour des raisons évidentes.

Melniboné a une conscience bien différente des éléments et, même s'ils y sont honorés, on ne trouvera ni temples, ni prêtres des éléments sur l'île aux Dragons. En effet, les Melnibonéens considèrent les Éléments comme un peuple différent habitant ce monde. Des liens d'amitié et d'assistance mutuelle les lient et les Melnibonéens essayent de ne jamais agir contre les intérêts des Éléments. En symbole de cette amitié, il existe un endroit à Imrryr l'Endormie que l'on appelle la Cour Élémentaire. C'est un endroit de contact privilégié entre les plans élémentaires et le monde physique.

Le seul pays doté d'une véritable structure est l'île des Cités Pourpres. Deux grands temples y disposent de tout un réseau de sanctuaires mineurs répartis dans le pays. Dans le grand port d'Utkel, dans le Comté de Belrain au sud de l'île, on trouve la Chapelle Ondoyante. Il s'agit du grand temple de Straasha, dirigé par Brolle Chevauchelame. Toutes les autres villes et villages contiennent au moins une petite sta-

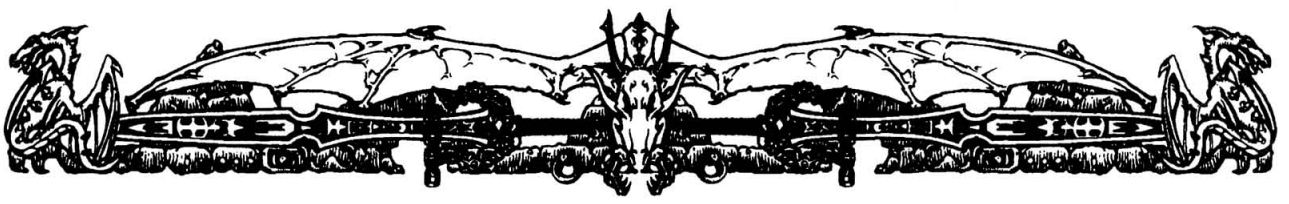
tue de Straasha, et les grands ports un petit temple. Pour la majorité des habitants des Cités Pourpres, Straasha le Roi des Mers est un dieu nourricier. Il offre le poisson aux pêcheurs et porte sur ses flancs les bateaux des Seigneurs des Mers. Beaucoup de bricks, les fameux navires marchands de l'île, ne sauraient quitter le port sans une bénédiction ou même un prêtre de Straasha à bord. Straasha est ainsi adoré par tous les marins, les paysans, les artisans et les petites gens de l'île. L'autre grand sanctuaire de l'île est le Temple des Vents, à Kariss, la vieille capitale de l'île, au nord dans le Comté du Karisan. C'est là que siège Thénalis Hésitante du Zéphyr Perspicace, Grande Prêtresse de Lassa. La Dame de l'Air fait gonfler les voiles des bateaux de l'île, elle apporte la fraîche brise marine qui rend l'île si agréable à vivre. Elle est considérée comme l'épouse de Straasha, et beaucoup la disent supérieur à lui. Elle est essentiellement adorée par la noblesse, les chefs de guildes des artisans et les artistes. Si le culte de Goldar devient majoritaire sur l'île, Straasha et Lassa restent dans tous les cœurs.

Sur le Continent Nord, seul l'Ilmiora dispose de quelques sanctuaires des élémentaires. Dans la cité-état de Galeazzo, on trouve un Grand Temple de l'Eau qui abrite un clergé de Straasha assez important. Les limites de son influence ne dépassent cependant pas les frontières de la ville et de la région environnante. La cité-état d'Oberlorn abrite elle un Grand Temple de la Terre, assez riche, et dont l'influence s'étend particulièrement sur les mineurs qui composent une partie non négligeable de la population de l'Etat. D'autres temples, de dimensions moindres, existent dans les petits villages miniers à flanc de montagnes.

Sur le Continent Sud, la présence des Eglises des Éléments est bien plus importante. On la trouve aussi bien dans les pays de la Loi que dans ceux du Chaos. Il y a un temple de Straasha dans tous les grands ports fluviaux ou marins, tels Ramasaz, Trepasaz, Stegasaz, Iosaz, Raschil, Cadsandria, la Cité de la Côte Jaune ou Chalal. Certains sont encore fréquentés, d'autres tombent en désuétude, d'autres enfin sont totalement abandonnés. Cependant, aucun marin ne se permettrait de prononcer à la légère le nom de Straasha, seul rempart efficace contre Pyaray du Chaos. Le peuple se rappelle l'existence de ces sanctuaires pendant les périodes de tempêtes ou d'inonda-

Les Éléments





tions, quand le clergé d'Arkyn semble impuissant à calmer les éléments. Il y a alors un regain d'activité qui ne dure jamais bien longtemps.

Il arrive également que la réaction inverse se produise et que les temples soient assaillis et profanés. Les nobles et les autorités des villes laissent parfois de telles choses se dérouler pour calmer la colère populaire, mais ils finissent toujours par intervenir, sans doute par vieux fond de superstition. Même si le culte des Seigneurs Elémentaires est condamné et déprécié par l'Eglise de la Loi, celle-ci est rarement la cause de l'énervement populaire. On peut également trouver des temples de Grome dans bon nombre de grandes villes du continent. Là aussi, un vieux fond de crainte, de tradition et de superstition en est souvent la cause. Il y en a par exemple à Iosaz, Raschil ou Cadsandria. La République lormyrienne, même si elle se proclame instrument de la volonté des Seigneurs Blancs, a construit de nombreux temples pour soumettre les populations locales en douceur et permettre une transition harmonieuse. On trouve également quelques temples de Lassa et de Kakatal, mais en bien moins grand nombre. Par exemple, il y a un assez grand sanctuaire de Lassa sur les hauteurs de la Cité de la Côte Jaune, et deux ou trois sanctuaires de Kakatal dans les collines du Pikarayd.

Tous ces sanctuaires disposent de clergé, souvent peu nombreux et pas très influents. Néanmoins, ils entretiennent autour d'eux une aura de superstition leur permettant de subvenir à leurs besoins. Ainsi, le Sénat Municipal de la cité de Ramasaz continue à payer une dîme régulière au Temple de Straasha en échange d'un ancien service que le temple aurait rendu à la cité en des temps lointains où le sable menaçait d'effondrer les pontons du port. Ce genre de tradition subsiste dans deux ou trois autres endroits sur le Continent. De plus, le Chaos relativement "allégé" que pratiquent les Argimilites se prête assez bien à une certaine cohabitation avec les Seigneurs Elémentaires.

Sur le Continent Ouest, l'Eglise des Eléments est toujours présente. Elle a été la religion officielle du Dharijor pendant de nombreuses années avant qu'il ne se rallie au Chaos de Pan Tang. Ainsi, dans de nombreuses villes, on peut encore voir les imposants temples fortifiés de Grome ou de Kakatal, décorés de nombreux drapeaux et étendards. Le plus puissant

d'entre eux est le Tertre, ou Grand Temple de Grome de Groomorva, dont la cité tire son nom. Il compte encore de nombreux fidèles, notamment au sein du peuple pour qui la conversion au Chaos est plus lente. Dans les grands ports de la Baie de Dhakos, tels Banarva, Nieva, Groomorva, Dhakos ou Aflitain, on trouve des temples pour Straasha. A l'intérieur des terres de Jharkor et de Shazar, on voit également quelques temples pour Grome ou Lassa. Les Shazariens gardent une certaine affection pour la Dame de l'Air qui aurait un lien avec les fameux chevaux du pays. La cité de Lavana, au sud du pays, contient un important sanctuaire de Lassa. Enfin, le peuple de Tarkesh, notamment dans le nord, conserve une profonde vénération pour les Seigneurs Elémentaires.

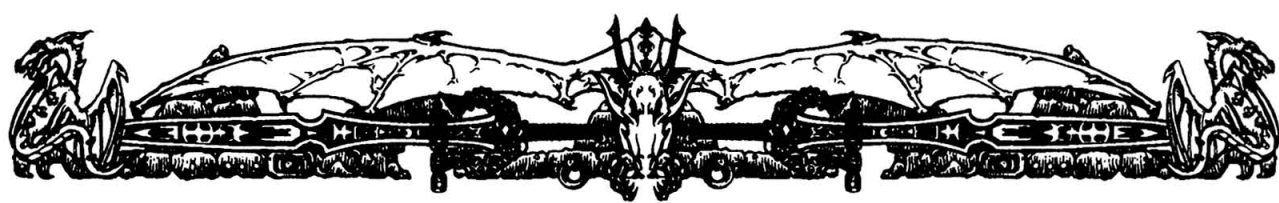
Dans le passé, ceux-ci étaient leurs dieux uniques, et ils vouaient un culte tout particulier à Straasha, le Roi des Mers. Ici, il n'était pas vraiment question de prêtre, tout le monde adorant les dieux selon ses moyens. Parfois, un mystique décidait de se retirer de la communauté pour devenir une sorte de pont entre le monde des dieux et celui des hommes. On les appelait des Godis. Puis l'âge de la Loi est venu, et Pozz-Man-Llyr s'est manifesté. Petit à petit, on a commencé à voir apparaître les prêtres de la Loi. C'est alors que certaines personnes, particulièrement traditionalistes, décidèrent de se regrouper pour donner un clergé aux Elémentaires menacés.

C'est ainsi qu'à Nio, on vit apparaître un temple pour Straasha. A Banarva, on en trouve également un, ainsi qu'un temple de Grome. Il existe un ou deux temples de Lassa situés plus à l'intérieur des terres, où elle est adorée pour son aspect de déesse des tempêtes. Elle était également la divinité de l'amour et de la poésie, la patronne des scaldes, mais ceux-ci se sont majoritairement retournés vers le culte de Théril. Certains continuent d'honorer Lassa et d'autres ont simplement fait l'amalgame entre les deux déesses.

Aujourd'hui encore, dans presque tous les petits villages du nord, si l'on trouve de plus en plus couramment un sanctuaire de la Loi et un prêtre pour prendre en charge la vie religieuse des habitants, tous ont gardé leur respect et leur tradition passés qui les poussent à honorer Straasha chaque fois qu'un bateau prend la mer. Ces pratiques sont d'autant plus tenaces que même les prêtres de la Loi n'y sont pas insen-

Les Eléments





sibles. Et il arrive aujourd'hui qu'un homme ou une femme particulièrement imprégné du divin décide de vivre à l'écart, en Godi.

Ils sont alors au moins aussi respectés que les prêtres de la Loi, souvent même plus. Les prêtres des Seigneurs Elémentaires, que l'on trouve dans les grandes villes, ont également une assez grande audience, mais ils ne rentrent plus en concurrence avec les Seigneurs de la Loi qu'ils considèrent le plus souvent comme des alliés.

Culte des Eléments en dehors des Royaumes

Aspect particulier du Culte

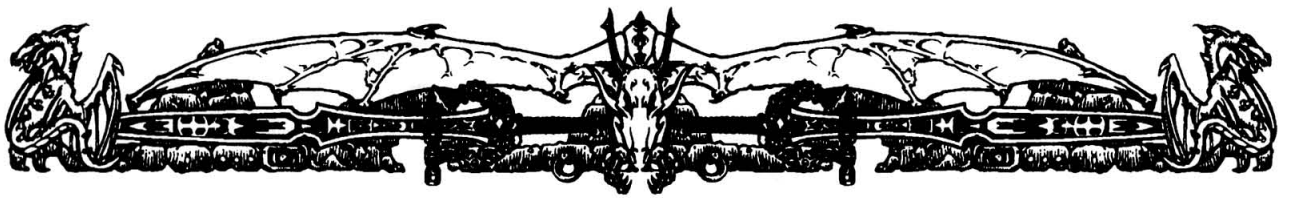
On l'a vu, en dehors des Jeunes Royaumes "civilisés", le culte des Eléments reposent essentiellement sur un système de croyance ancestral. Celui-ci prend le plus souvent la forme de l'Animisme et du culte des ancêtres, et il repose sur un système religieux simple, le Chamanisme. Plus en détail, ces peuplades, généralement assez primitives, considèrent qu'en toute chose il y a un esprit. Il y en a dans les plantes ou les animaux, mais aussi dans les pierres, les rivières, l'air ou le soleil. L'homme n'échappe pas à cette règle. Ces esprits sont craints et respectés car on ne connaît pas exactement leur nature ni l'étendue de leurs pouvoirs. Comme les hommes sont organisés, les esprits eux aussi ont des tribus, et donc des chefs de tribus. Ces grands chefs sont les Souverains Elémentaires, ainsi que les Seigneurs des Bêtes et des Plantes. Bien souvent, ces croyances ont été transmises aux hommes par les Melnibonéens pour leur permettre d'honorer les Elémentaires, car ils savaient que ceux-ci étaient sensibles aux flatteries et que les champs poussaient toujours mieux si Grome et Straasha étaient satisfaits. De plus, certains Melnibonéens aimaient occuper leur temps à transmettre une partie de leur savoir à leurs esclaves favoris ; parfois, ils leur enseignaient les bases de la sorcellerie élémentaire. C'est par ces esclaves favoris, ces privilégiés en contact avec les princes de Melniboné, que ce savoir a été canalisé vers la masse des esclaves. Ainsi s'est créée une caste particulière, un groupe d'esclaves magiciens qui connaissaient les

Les Chevaux de Shazar

"Il y a de nombreuses années, alors que l'opresseur faisait encore peser son joug sur les épaules de notre peuple et que nous étions désespérés, le jeune Danil, esclave de son état, se promenait dans la lande par une belle soirée d'été. C'est alors qu'il dévalait les coteaux d'une petite colline qu'il découvrit un troupeau de juments se désaltérant tranquillement dans un lac. Ces bêtes étaient les plus belles femelles qu'il ait jamais vues, et pourtant il était garçon d'écurie du Démon Gouverneur de la province. Leurs robes étaient blanches comme le marbre du palais de son maître, leurs crinières étaient longues et soyeuses, flottant doucement dans la brise d'été. En réalité, ce troupeau n'était autre que celui de Lassa, Dame de l'Air, et elle veillait sur lui d'un œil attendri du haut de son palais céleste. Le jeune homme émerveillé approcha les bêtes, les caressa, les couvrait des yeux. Attendrie, la Reine des Nuages lui fit don d'une de ses juments, car elle savait qu'il l'aimerait avec autant de passion qu'elle le faisait. Les jours qui suivirent, Danil chevaucha par tout le pays sur le dos de sa chère monture, traversant les collines, les rivières et les halliers. Alors que le jeune garçon se reposait de sa folle chevauchée à l'ombre d'un chêne, il entendit hennir à quelques pas de lui. Regardant dans cette direction, il vit le plus bel étalon qu'il lui ait jamais été donné de contempler. Sa robe était noire comme la nuit, ses yeux sauvages comme ceux de la lionne et à peine semblait-il toucher le sol tant son trot était gracieux. Danil comprit vite qu'il contemplait un des légendaires destriers noirs dont on dit qu'ils vivent au centre de la terre, émergeant parfois de l'Abîme sans fond de Nihrain. L'étalon et la jument échangèrent un long regard. Danil observa une dernière fois sa belle monture et lui fit signe de s'en aller, de partir avec ce beau mâle dont elle ne trouverait jamais nul semblable. La mort dans l'âme, le garçon rentra vers la demeure de son maître. C'est quelques mois plus tard qu'il revit sa jument à la faveur d'une ballade. Elle paissait tranquillement, entourée de son époux et de deux beaux poulains. Et voilà comment sont nés les chevaux de Shazar."

Légende contée par Tod le Baladin





dieux, ayant donné naissance au chamanisme. Jaloux de leurs connaissances et de leurs pouvoirs, les chamans ont transmis le savoir général à leur peuple, gardant pour eux le particulier. Ils sont devenus des sortes de sorciers, de prêtres et de guérisseurs. Ils se rendirent indispensables et leur avis était écouté. C'est du moins ainsi que les choses se sont passées en Oin, Yu, Dorel et dans le Désert des Larmes. Les chamans se sont transmis leur savoir par oral, de maître à élève, aussi bien homme que femme. Tous ne connaissaient pas la même chose, certains étant meilleurs que d'autres, mais tous savaient que leur devoir était d'honorer les esprits élémentaires. Aujourd'hui, leurs descendants croient fermement en leur mission : aider leur peuple respectif à avoir une vie harmonieuse et agréable. Ils sont devenus les gardiens du savoir ancestral, les guides.

Dans le Désert des Soupairs, les Nations Nomades connaissent l'existence de Lassa et ses frères, mais ils ne leur rendent pas de culte particulier étant donné leurs terribles conditions de vies. Cependant, ils savent que ces esprits sont dangereux et ils les traitent avec respect, évitant de les offenser. Mais certains nomades ont parfois de curieuses idées. Ils pensent qu'en adorant les éléments, Kakatal ou Lassa, ils détourneront leurs colères à leur profit pour nuire à leurs ennemis. Souvent, ces illuminés deviennent des prophètes et des sorciers qui font basculer des tribus entières dans l'adoration totale des Seigneurs Elémentaires. Il peut s'agir de femmes ou d'hommes. Ils se décrètent alors lien exclusif avec le monde des dieux et servent de guides pour leur peuple. Bien souvent, leurs affirmations s'appuient sur de véritables bases, et même quelques connaissances en sorcellerie. Certains réussissent parfois à transmettre leur savoir à un héritier, mais rares sont les tribus qui aient réussi à survivre plus de trois générations en contradiction avec les traditions ancestrales des Nations Nomades. Bien souvent, les autres tribus se liguent contre elle.

Le peuple de Myrrhyn suit un schéma à la fois différent et semblable. Bien plus évolués que les adorateurs précédents, ils ne sont pas animistes et vénèrent Lassa comme une déesse, suivant le mode de pensée des Royaumes. Cependant, ils n'ont jamais vu la nécessité de lui construire des temples ou de créer un clergé car ils pensent que le domaine de Lassa est l'air, et qu'on ne peut nulle part mieux lui rendre hommage. Bien sûr, la religion est l'affaire de chacun, et tout le

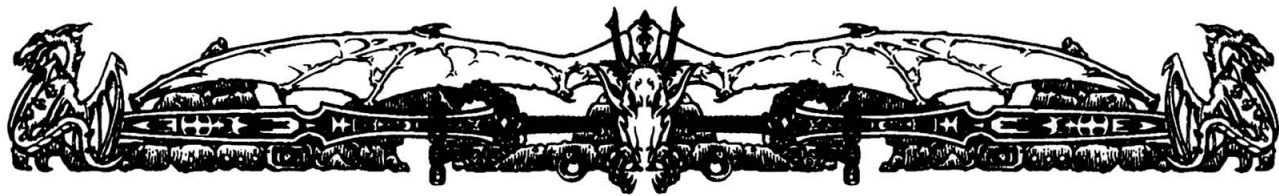
monde doit rendre grâce à la déesse. Toutefois, ils préfèrent confier le gros des charges religieuses à un des leurs, généralement le chef de leur petit clan, peu importe le sexe. Celui-ci n'a pas un contact privilégié avec les dieux mais il est simplement le plus représentatif de sa tribu. Il peut ainsi rendre hommage à Lassa au nom du groupe tout entier, ou orchestrer les cérémonies qui lui sont vouées. Dans leur manière d'honorer les dieux, ces hommes (ou ces femmes) se rapprochent davantage des chamans que des clergés traditionnels des Jeunes Royaumes. C'est pourquoi ils sont abordés ici.

Les Rites Traditionnels

Que ce soit les chamans des barbares du sud ou du Désert des Larmes, les prophètes du Désert des Soupairs ou les chefs de famille myrrhyniens, leurs rites et pratiques religieuses se ressemblent beaucoup. Dans la plupart des cas, l'adoration des dieux passe par le chant, la danse, et la transe. Le chaman entre dans un état particulier, où il est en contact avec le monde des esprits, et où les portes de leur domaine lui sont ouvertes. Pour cela, il doit ingurgiter ou fumer des drogues ou des substances hallucinogènes. Parfois, il peut volontairement se mettre en état de transe par la seule force de son esprit. C'est dans cet état qu'il peut entrer en contact avec les dieux, les honorer ou les questionner sur des problèmes comme leur mécontentement. C'est aussi le moyen de rentrer en contact avec les esprits des ancêtres. Ces trances s'accompagnent souvent de chants et de danses rituels, que seul le chaman pratique. Certains chamans particulièrement puissants réussissent parfois à invoquer sur le plan physique un gnome ou une ondine qui pourra alors être la vivante incarnation des dieux. Ces cérémonies ne sont pas régulières, comme les offices hebdomadaires célébrant Donblas et la Triade de la Loi. Elles ont lieu quand le chaman en ressent la nécessité ou quand il veut apprendre quelque chose. Les Myrrhyniens entrent également dans une sorte de transe collective par la seule force de leur volonté. Ils s'envolent alors et se lancent dans de longs ballets aériens, guidés par leur chef. Ils dansent avec les sylphes qui viennent se joindre à eux pour honorer la Reine Lassa. Ceci est la partie la plus spectaculaire du culte. Il y a également une autre face, celle de la vie quotidienne. Tous les croyants doivent honorer en chaque occasion les esprits des éléments. Ainsi, lorsqu'un chasseur tue une bête, il doit adresser une prière

Les Eléments





pour apaiser l'esprit de l'animal abattu, quand une femme creuse un trou pour y placer le foyer d'une nouvelle tente, elle doit à l'avance demander pardon à Grome pour porter ainsi le feu dans ses flancs, etc. Même si les chamans sont les prêtres de cette religion collective, tous participent à la vénération des dieux, à toute heure de leur vie.

Croyances et Rites Funéraires

Pour tous ces peuples, la mort ne constitue pas une fin définitive, mais un simple passage vers une autre vie. Pour les Oinites, les Yurites et les habitants du Désert des Larmes, l'esprit des morts rejoint le Royaume souterrain du Seigneur Grome. Il retrouve ses ancêtres dans les profondeurs de la terre et y demeure pour guider leurs descendants et vivre paisiblement leur éternité. Les Dorelites pensent que le corps va à Grome de la Terre, mais que l'esprit s'envole vers le Royaume de Lassa pour aller à jamais souffler dans les tempêtes, et jouir enfin de la Liberté totale, celle du Vent. Les Nomades du Désert des Soupirs qui se sont tournés vers les Seigneurs Élémentaires ont beaucoup de mal à changer leur opinion à ce sujet. En effet, d'après leurs traditions, la mort est une fin définitive. Après une bonne vie vient une bonne mort et tout s'arrête là. Parfois, certains admettent que la mort n'est qu'une transition, comme les chamans. Dans ce cas, ils pensent que leurs âmes iront rejoindre Kakatal ou Lassa, pour y passer l'éternité dans la béatitude. Les Myrrhyniens croient également dans la vie après la mort, l'âme se détachant du corps pour aller flotter dans le vent des montagnes de Myrrhyn. Pour tous ces peuples, la mort d'un autre, particulièrement d'un être chère, est un événement triste. Cependant, si tout le monde exprime sa souffrance, la notion de deuil est totalement inconnu. Garder vivant le souvenir de quelqu'un que l'on a aimé oui ; se priver pour lui pendant une période plus ou moins longue en signe de compassion et de contrition, non.

Les différentes coutumes funéraires reflètent les croyances variées. Pour les Oinites, les Yurites, les Dorelites et la majorité des habitants du Désert des Larmes, une fois mort un corps doit être restitué à Grome. Ces peuples pratiquent donc l'inhumation. Le corps est parfois nu, parfois habillé, mais souvent accompagné d'objets qui pourront être utiles dans l'au-delà. Certaines tribus du Désert des Larmes ont des

pratiques particulières, comme laisser lentement les corps se décomposer sur des plates-formes funéraires placées dans les arbres ou laissées à la dérive. De toute façon, le corps n'est pas le plus important, car il n'est que le réceptacle de l'âme. Les Nomades du Désert des Soupirs ont également des techniques diverses. Certains enterrent les corps, d'autres les placent dans des cavernes funéraires où l'air chaud et sec les momifie rapidement. Il n'y a pas de règle établie. Les Myrrhyniens vont déposer leurs morts sur un haut promontoire rocheux où ils pourront lentement se mêler aux vents qui l'emporteront vers le Royaume de Lassa.

Clergé et Cultes des Éléments

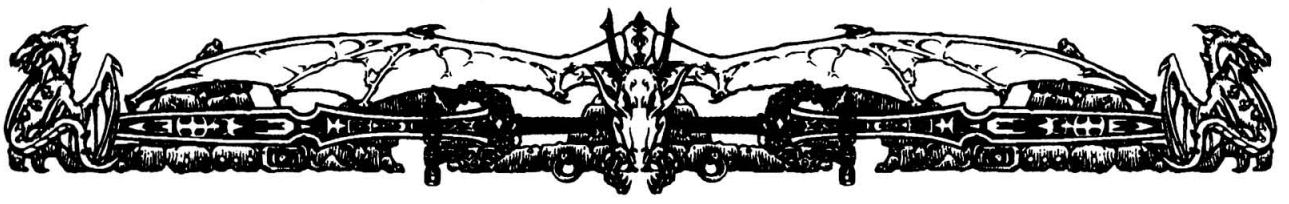
Les Prêtres des Éléments

Les temples des Éléments ont une structure particulière. Il y a un véritable clergé dans ces temples, aux rangs et aux fonctions multiples. Si chaque temple et chaque dieu ont leurs règles, des orientations générales peuvent être définies. Les prêtres des Éléments sont les interprètes de la volonté des dieux, ce qui leur laisse une assez grande marge d'action, les Souverains Élémentaires émettant rarement des souhaits particuliers. Leur fonction principale est de s'assurer que les dieux ne sont pas courroucés, et d'empêcher un tel événement par la prière et les offrandes. Bien souvent, leur seconde fonction est de tout faire pour nuire aux cultes ennemis de leurs dieux. Il s'agit le plus souvent de Straasha pour Grome, de Grome et Kakatal pour Straasha, de Kakatal pour Lassa et de Lassa et Straasha pour Kakatal. Les prêtres des Éléments évitent de se mêler des affaires des divinités de la Loi et du Chaos. La seule exception concerne le clergé de Straasha qui est l'ennemi éternel de Pyaray des Profondeurs.

Les prêtres doivent plaire à leurs fidèles, s'assurer que la mer et le vent seront favorables aux bateaux, que les récoltes seront bonnes ou que la pluie sera abondante. Ce sont des préoccupations assez simples, relativement éloignées des réflexions complexes des prêtres de la Loi et du Chaos qui réfléchissent sur la nature du monde et la manière de faire pencher la Balance de leur côté. Ici, tout le monde sait ne pas être l'élément décisif qui gagnera ou non la bataille, car on est tout simplement en dehors de la bataille. Si

Les Éléments





les prêtres du Chaos et de la Loi doivent avant tout aider leurs dieux à remporter la victoire en amenant les hommes à les servir, les prêtres des Eléments ont pour charge d'aider les hommes à bien vivre et leurs Seigneurs à subsister le plus longtemps possible. Tout le monde est conscient du lent affaiblissement des Elémentaires. Celui-ci est dû à la fois à l'augmentation du pouvoir de la Loi et des principes de rationalité, car en effet nul n'a plus besoin de veiller sur les éléments quand les règles d'Arkyn sont appliquées à la lettre, mais aussi à la poussée des Seigneurs de l'Entropie qui veulent remodeler la matière pour la ramener dans la Mer du Chaos où les éléments distincts n'ont aucune place. Le clergé est simplement divisé en trois grands groupes. Dans la plupart des Eglises des Jeunes Royaumes, il est accessible aussi bien aux hommes qu'aux femmes, et les possibilités de mariage sont nombreuses au sein du culte.

Cependant, les Seigneurs masculins ont une préférence pour les serviteurs masculins et Lassa pour les serviteurs féminins, mais il n'y a pas d'exclusive. En bas de la chaîne on trouve les **Novices**, c'est-à-dire les jeunes gens qui n'ont pas encore prononcé de vœux définitifs, et qui ne le feront d'ailleurs peut-être jamais. En effet, ils sont parfois simplement placés là par leurs parents pour acquérir une bonne éducation. Ils ont la charge des tâches matériels du temple, l'entretien des locaux et des hommes, laver les vêtements ou préparer la nourriture. Ils ont également quelques tâches liturgiques mineures, comme veiller sur les bougies dans un temple de Kakatal ou à l'entretien des fontaines dans un temple de Straasha. Ils reçoivent un enseignement religieux, essentiel à leur passage au niveau supérieur, mais jamais d'enseignement magique. Ils apprennent aussi quelques-unes des compétences qui pourront leur servir ultérieurement, comme la confection de vêtements, le travail du cuir ou du métal, le chant ou la musique.

Une fois ce stade passé, on devient **Prêtre** à part entière. On participe essentiellement aux grandes cérémonies de célébration du dieu et aux autres tâches liturgiques importantes. On se perfectionne également dans les connaissances dogmatiques et les différents domaines de prédilection de son dieu comme les gemmes et les métaux précieux, l'architecture ou la poterie pour Grome ; le travail du verre, du cristal, le tissage, le chant et la danse pour Lassa ; la connaissance de la mer, des poissons, des bateaux et de la na-

vigation pour Straasha ; et enfin la forge et l'art des armes pour Kakatal. Quant aux plus doués des prêtres, ils peuvent accéder aux sortilèges de la magie élémentaire.

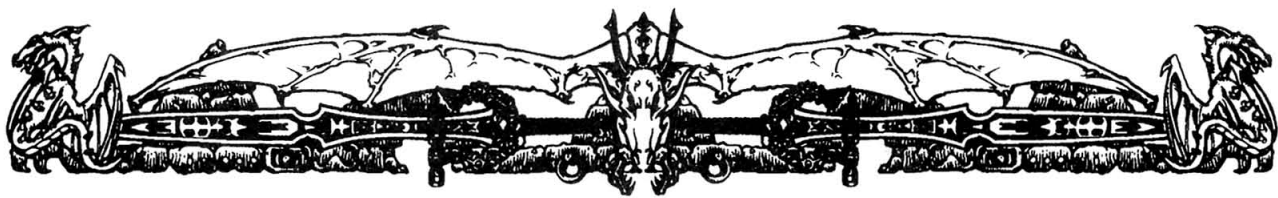
L'Elémentalisme est une des magies les plus puissantes que l'on puisse mettre entre les mains des hommes. Les plus habiles sorciers melnibonéens étaient passés maître dans cet art et les Pan Tangiens sont aujourd'hui loin d'égaler leur maîtrise. Les temples des Eléments se sont transmis ce savoir ancestral qu'ils tiennent souvent des Melnibonéens, et parfois des Seigneurs Elémentaires eux-mêmes. Il y a quatre écoles de magie élémentaire distinctes et ses praticiens sont les Terramanciens, les Aquamanciens, les Pyromanciens et les Aéromanciens. Theleb K'Aarna lui-même, pourtant puissant démoniste, redoute les immenses pouvoirs d'élémentaliste d'Elric, et notamment ses pouvoirs d'Aéromancien. C'est d'ailleurs ceux-ci qui donneront la victoire à Elric lors de leur ultime rencontre dans les environs de Bakshaan. Cette magie ne se limite pas à la convocation d'esprits élémentaires, mais elle apporte aussi le contrôle sur tout leur Elément.

Bien sûr, tous les prêtres ne sont pas au même niveau. Ils sont plus ou moins âgés, certains ont des tâches d'encadrement ou des responsabilités, d'autres exécutent ou coordonnent. Enfin, au sommet de la hiérarchie, on trouve les **Grands Prêtres**. Il n'y en a qu'un par temple, et il prend toutes les décisions et responsabilités. Les Grands Prêtres sont toujours de redoutables élémentalistes qui ont souvent l'occasion d'établir des contacts privilégiés avec les Seigneurs Elémentaires qui les protègent. Ce ne sont pas des hommes à défier à la légère. S'ils ne nourrissent aucune ambition hormis celle de servir leur dieu au mieux de leurs possibilités, les puissants prêtent toujours une oreille attentive à leurs dires.

Comme dans les temples de la Loi ou du Chaos, les temples des Elémentaires ont des serviteurs laïcs. Il est beaucoup plus rare d'y rencontrer de simples serviteurs comme des cuisiniers, ces tâches étant effectuées par les Novices. Cependant, ils disposent presque tous de gardes, toujours des fidèles du dieu bien souvent épaulés par la sorcellerie des prêtres. Il existe également des agents des Seigneurs Elémentaires. Ils sont l'expression de la volonté des dieux, leur bras armé et vengeur. Ils ont des contacts

Les Eléments





privilegiés avec eux et leurs serviteurs mineurs, et vont de part le monde exécuter les désirs de leur Maître. Comme pour les autres cultes, les Agents Elémentaires sont de grands héros et leur nombre est relativement restreint.

Les Rites des Eléments

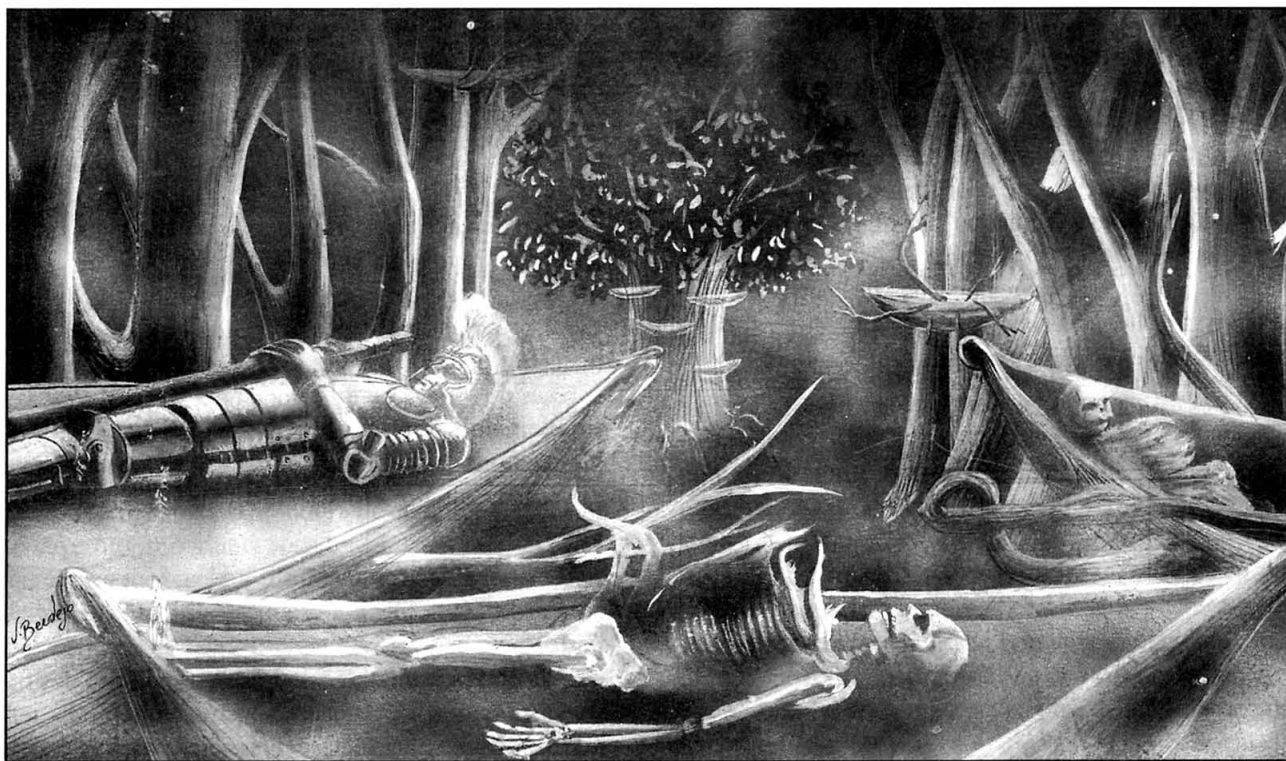
La pratique du culte telle qu'elle est effectuée dans les temples des Jeunes Royaumes se rapproche bien plus des rites du Chaos que de ceux de la Loi. En effet, une partie des rites seulement est ouverte au public, l'autre est réservée aux prêtres. De plus, les Seigneurs Elémentaires exigent souvent des offrandes, voire des sacrifices. Comme dans les temples du Chaos, une partie du sanctuaire est publique et destinée à recevoir les fidèles. On y trouve une statue et un autel cultuel, mais ce ne sont pas les lieux majeurs du temple. Dans tous ces temples, il existe un Saint des Saints où l'on trouve une statue, un autel ou plus simplement un échantillon de l'élément adoré (air, terre, eau ou feu).

C'est ici qu'ont lieu les cérémonies les plus sacrées, généralement entreprises par le Grand Prêtre seul, plus rarement entouré d'aides. Ces endroits sont non seulement des points de contact privilégiés avec

le Seigneur, mais ils ont souvent été le cadre de ses manifestations physiques. Presque tous les grands temples des Jeunes Royaumes ont déjà reçu la visite de leur dieu, ce qui est très loin d'être le cas des temples du Chaos ou de la Loi. Les cérémonies courantes, ouvertes au public, sont le plus souvent irrégulières. Elles se composent de prières, chantées ou silencieuses et sont presque toujours ponctuées par la convocation d'un élémentaire mineur afin de prouver au peuple incrédule la puissance du dieu vénéré.

Un prêtre seul ne pouvant accomplir un tel prodige, les membres des cultes élémentaires font bien souvent appel au sortilège Chaîne de l'Existence pour unir leurs efforts et appeler un représentant de leur Seigneur. Les prêtres célèbrent parfois des naissances, des mariages ou des décès. Les cérémonies privées comprennent les offrandes aux dieux, notamment de biens qui leur sont chers comme des gemmes, des métaux précieux, des armes, des fleurs, des parfums, des objets d'art, des gâteaux, des épices ou des céréales.

Des rituels de purification du temple, des statues ou des prêtres sont également couramment pratiqués. La purification se fait toujours par l'intermédiaire de l'élément impliqué, comme l'eau ou le feu, par



Les Eléments





exemple. De plus, leur statut de dieu supérieur, entité de la Balance, permet aux Seigneurs Élémentaires de disposer des âmes qui leur sont consacrées. Bien souvent Grome et Straasha se contentent de les mener jusqu'à la Forêt des Ames où ils pourront passer une mort heureuse s'il s'agit de leurs serviteurs. Si une âme n'appartient pas à l'un de leurs adorateurs, ils la refusent et la renvoient vers la Loi ou le Chaos. Lassa est moins douce. Si elle conduit ses fidèles jusqu'à la Forêt des Ames, elle accepte les sacrifices humains. Il s'agit uniquement de ses ennemis et elle leur fait connaître un sort bien peu enviable.

Jamais ils ne reposeront en paix. Leurs âmes flotteront au gré des vents, jouet des sylphes malignes. Kakatal est encore plus maléfique car il accepte tous les sacrifices humains, y compris ceux de ses propres adeptes. Tels les Ducs du Chaos, il se nourrit des âmes, alimentant son feu éternel. Il arrive donc parfois que l'on procède à des sacrifices humains dans les temples de Lassa. C'est beaucoup plus courant dans les temples de Kakatal, même si cela reste secret.

Croyances et Rites Funéraires

Les serviteurs des dieux Élémentaires ont une assez bonne connaissance de la mort. Ils savent que lorsque quelqu'un meurt, il sera emporté vers tel ou tel lieu selon ses convictions. Tel n'est évidemment pas le cas si un individu intervient au moment de la mort pour recommander l'âme à un dieu particulier ou si l'homme avait vendu son âme par quelque sombre sorcellerie. Les adorateurs de Grome et de Straasha ne tuent jamais au nom de leur dieu. Les conséquences sont trop graves et ils n'ont que faire d'âmes qui ne leur reviennent pas de leur plein gré. Par contre, les adorateurs de Lassa tuent parfois en son nom et les adorateurs de Kakatal, toujours.

Cela dit, la règle générale veut qu'un serviteur du Chaos ira vers les dieux du Chaos, un serviteur de la Loi vers les dieux de la Loi, un serviteur des Élémentaires vers la Forêt des Ames, exception faite des adorateurs de Kakatal qui s'offrent à lui pour nourrir son insatiable appétit. Même s'ils sont conscients que la vie de l'autre côté n'est pas si désagréable, cela n'empêche pas les adorateurs des éléments de pleurer leurs disparus, surtout en cas de mort violente. Le deuil est également une pratique courante.

Ceci étant, chaque culte a des rites funéraires différents. Les serviteurs de Straasha sont toujours rendus à l'eau, fleuve ou mer selon les cas, dans le plus simple appareil. Un rituel complexe protège les corps de la noire sorcellerie de Pyaray. Les adorateurs de Grome sont toujours rendus à la terre, ensevelis profondément ou déposés dans des catacombes souterraines. Ils sont en général habillés et parés de bijoux. Les adorateurs de Kakatal sont bien évidemment incinérés. Le plus souvent, ils portent une simple toge. Les adorateurs de Lassa sont placés en hauteur et laissés à la disposition des vents, se décomposant lentement et servant de nourriture aux oiseaux. Comme les prêtres de Lassa ont un certain amour de la beauté, les corps sont placés à l'abri des regards et couverts de longs voiles blancs, de lin ou de soie. Ils sont également abondamment parfumés ou entourés de myrrhe et d'encens pour masquer l'odeur.

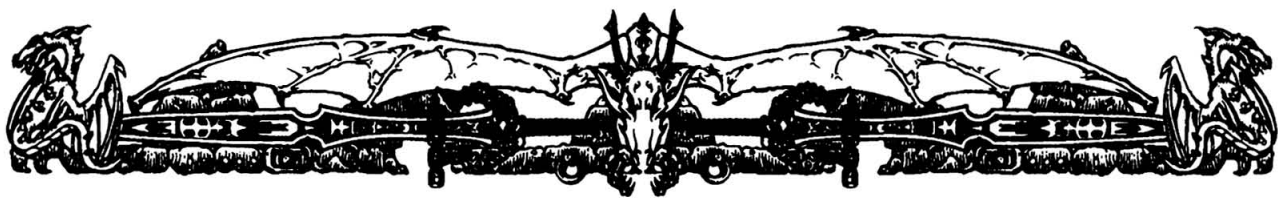
Les Temples des Éléments

Les Temples Hors des Royaumes

La notion même de temple est inhérente à la pratique religieuse des nations civilisées, et elle n'existe donc pas en dehors de celles-ci. Pour l'animiste, la nature est un temple puisqu'en toute chose réside le divin. Pour tous les peuples ayant une pratique primitive du culte des Élémentaires, il n'existe donc jamais de temple. On peut cependant distinguer différents types de lieux sacrés. Sans être des temples, ce sont des lieux de contact particuliers avec les dieux ou les ancêtres. Pour tous, sauf les Myrrhyniens qui célèbrent Lassa au beau milieu de son élément, le lieu sacré principal est l'endroit où les transes des chamanes ont lieu, c'est-à-dire le foyer central de la tribu, le cœur du village ou du campement. Mais il n'est véritablement sacré que lorsque les cérémonies religieuses ont lieu. Parfois, une vague statue ou un totem peuvent être grossièrement gravés à l'effigie de Grome.

Les lieux de sépultures, s'il y en a, sont également sacrés. A Myrrhyn, les groupes familiaux réservent parfois une petite grotte pour entreposer les différents statues et représentations de Lassa, et lui faire des offrandes. Enfin, il existe des sanctuaires naturels tels que les grottes, les pics montagneux, les lacs, qu'ils





soient en surface ou souterrains. Ce sont des lieux de verticalité, c'est-à-dire des lieux où les frontières entre les mondes sont ténues, des ponts vers les esprits. Ils sont surtout nombreux dans le Désert des Larmes, comme les Piliers d'Adzae, le lac Schaall-Mar ou le réseau de cavernes de Grom-Myr-Val. En Dorel, il existe un lieu appelé la Passe des Lasshaars. C'est une sorte de canyon rocheux dans les Collines Mortes où le vent s'engouffre perpétuellement créant un effet de résonance qui rend quasiment inaudible toute personne qui n'est pas collée à vous.

Les Temples de la Terre

Avec ceux de Straasha, il s'agit sans doute d'un des types de temple élémentaire les plus répandus sur les Jeunes Royaumes. Leur apparence extérieure dépend en grande partie du pays où il est rencontré, du Tarkesh au Pikarayd, mais il y a des constantes. Ils sont généralement de forme ronde, ne possèdent aucune tour et sont relativement peu élevés. Ils sont toujours faits en pierres de taille brutes, ni polies, ni parfaitement agencées. Et pourtant, ils comptent parmi les temples les plus solides des Jeunes Royaumes car Grome lui-même veille à ce que jamais ils ne s'effondrent et soude entre elles les pierres des parois. Ces temples sont presque toujours entourés de parcs et de jardins à la végétation abondante, notamment des arbres. Au Dharijor, ces jardins se limitent souvent au strict nécessaire. Parfois, les murs des temples eux-mêmes sont couverts de lierre, de mousse ou d'autres plantes grimpantes. Une partie importante des devoirs des prêtres est d'entretenir ces plantes. Elles sont également assez nombreuses dans les parties intérieures du temple. Les parties accessibles au public sont assez limitées, un ou deux jardins intérieurs et la grande salle de cérémonie où se tient la statue de Grome, souvent faite de roches et de métaux précieux. Ces zones sont faiblement éclairées. Le reste du temple est presque totalement plongé dans la pénombre, car nulle lumière ne brille sous la terre. Il existe toujours un réseau de salles et de cavernes importants sous tous les temples. Celles-ci regorgent de chambres et de corridors secrets. Dans ces salles, les prêtres cachent le trésor de Grome, de l'or, des gemmes, des métaux précieux et leurs bibliothèques secrètes. Il existe tout de même des salles d'étude ou de copie où les prêtres peuvent lire et travailler librement, éclairés uniquement par

les lueurs fantasmatiques émises par des mousses et des champignons fluorescents.

C'est également là que les prêtres vivent, dorment, prient ou mangent. Dans les couloirs souterrains de ces temples, on rencontre couramment des gnomes en liberté venus veiller sur les trésors et les prêtres du Roi de la Terre. C'est loin sous la surface, dissimulé par la magie des Terramanciens, que se tient le cœur du sanctuaire. Généralement, c'est une petite caverne naturelle où l'on trouve une statue du dieu faite d'or ou de gemmes. Régulièrement, des groupes de gens peu scrupuleux tentent de faire main basse sur les grands trésors que recèle toujours un temple de la Terre. Mais malheur aux ennemis de Grome, car bien rares sont ceux qui en sont ressortis vivants pour compter des récits terrifiants où la terre elle-même avalait leurs camarades et où des mains jaillissaient des parois pour les empêcher d'avancer.

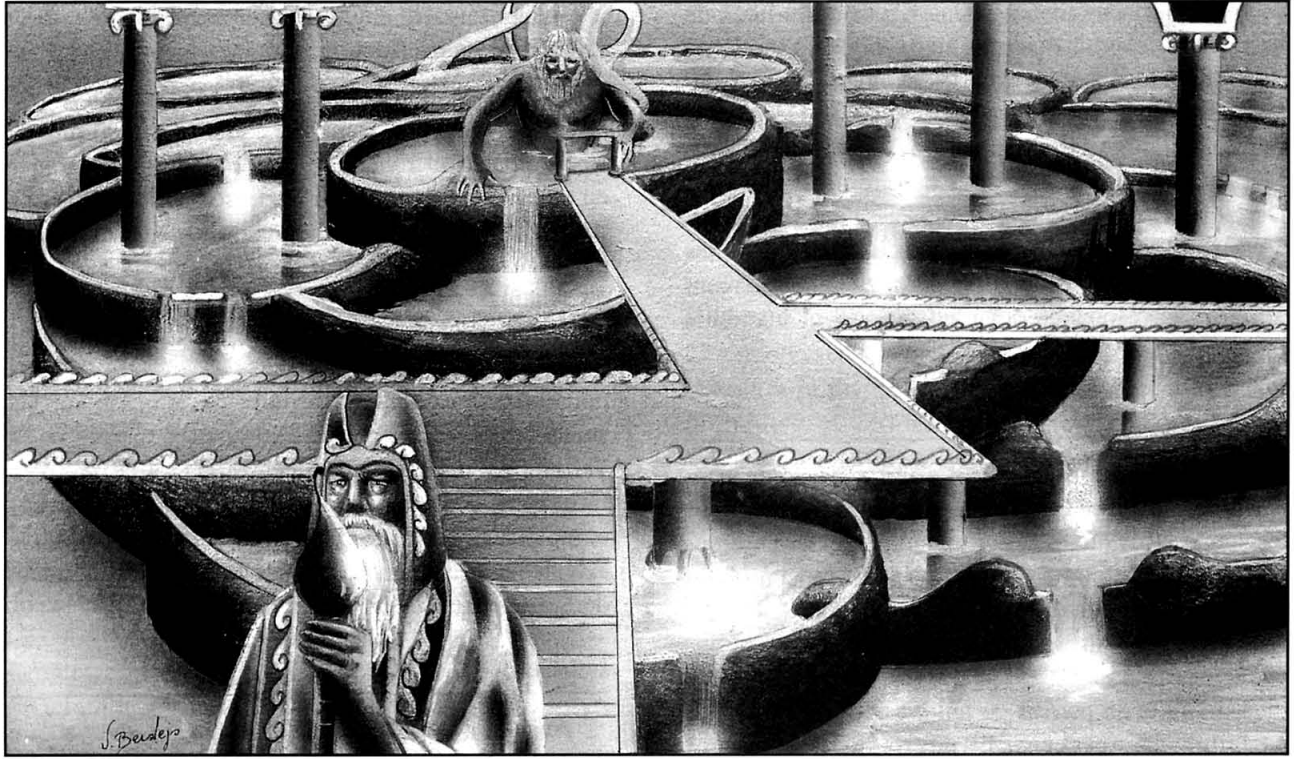
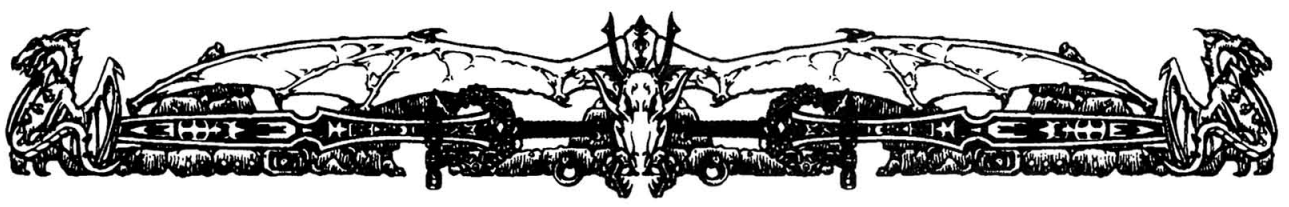
Les Temples de l'Eau

Avec son frère Grome, Straasha est sans aucun doute le plus honoré des Seigneurs Elémentaires des Jeunes Royaumes. Tous les marins des Jeunes Royaumes le connaissent et redoutent sa colère, et seuls les équipages les plus sanguinaires comme ceux des Galères Noires de Pan Tang ou de quelques navires pirates sont assez fous pour insulter son nom. On peut donc trouver des temples de Straasha dans quasiment tous les grands ports des Jeunes Royaumes. Là encore leur aspect extérieur varie d'un continent à l'autre mais la structure est partout la même.

Ils sont toujours construits à proximité immédiate d'une importante étendue d'eau, la mer, un fleuve ou un lac. Souvent, leurs parois sont décorées de fresques ou de mosaïques, dans des teintes bleues et blanches. Des fontaines jaillissent des murs et écoulent leur eau pur le long des parois polies. A l'intérieur, tout est décorée de bleu, de vert ou de blanc, rendant ces temples assez lumineux. Les fontaines et les points d'eau y sont très nombreux et bien entretenus. Certains contiennent des poissons ou d'autres animaux marins. Certaines salles figurent de véritables cascades artificielles, avec de petits étangs et des chemins où il est agréable de se promener. Les murs résonnent des bruissements perpétuels de l'eau. L'air ambiant est toujours chargé de fraîcheur et

Les Eléments





d'humidité, parfois de sel si l'on se situe près de la mer. On trouve de nombreuses arcades intérieures et les murs sont souvent incurvés, l'architecture essayant d'éviter les angles droits. Même s'il existe quelques salles aux portes fermées, comme les bibliothèques, les quartiers et les chambres des prêtres, les déplacements des fidèles sont libres. Le grand sanctuaire principal est occupé par un bassin dont jaillit une statue de Straasha.

C'est là que les adorateurs assistent aux cérémonies. Il est souvent décoré de nombreuses fresques et de nacre, de perles et de coraux. Dans le cœur du temple, se situe le Saint des Saints, généralement sous la surface. C'est une petite pièce, froide, souvent une grotte naturelle où l'on trouve une étendue d'eau ou une petite source. C'est là que se tiennent les cérémonies les plus sacrées. On parfois rencontre des ondines dans les bassins, mais cela reste assez rare, et elles ne se manifestent jamais devant des individus extérieurs au temple.

Les Temples de l'Air

Contrairement à ceux de Grome et de Straasha, les temples de Lassa sont relativement rares dans les Jeunes Royaumes. On en trouve dans quelques

grands villes du Continent Sud, notamment Raschil. Ils sont un peu plus nombreux sur le Continent Ouest, en Shazar ou en Jharkor. L'aspect extérieur est presque toujours le même. Ils sont toujours construits sur une hauteur, comme le sommet d'une colline. On n'y trouve aucune porte, ni aucune fenêtre close. En effet, il est totalement exclu de couper la route au vent. Le sanctuaire est souvent entouré de hautes grilles en fer.

Elles laissent ainsi passer le vent et tiennent éloignés les curieux et les voleurs. Ces temples sont généralement construits en pierres blanches et lumineuses, ou blanchis à la chaux. On y trouve des esplanades et des forums où les fidèles et les prêtres déambulent, écoutant des poésies, de la musique ou des chansons. De nombreuses statues décorent ces endroits. Les oiseaux et les papillons sont souvent nombreux à flâner dans les environs.

Certaines pièces ne contiennent pas de plafond, permettant ainsi à leurs habitants d'être toujours en contact avec le ciel. D'autres sont interdites aux fidèles, notamment les bibliothèques. On pose alors des voiles de tissu léger en guise de portes et d'avertissements ; ou on place directement un gardien qui peut empêcher le passage des promeneurs, sans arrêter l'air.

Les Éléments





Souvent, de hauts mats de bois pointent fièrement vers le ciel permettant aux prêtres d'y accrocher des bannières. Celles-ci flottent alors dans la brise et portent à l'intention des vents les prières qui y sont brodées. Les prêtres de Lassa sont bien souvent des artistes. Ils réalisent des objets en verre, ou chantent et dansent sur les terrasses du temple. La plupart sont également de grands spécialistes de l'étude du ciel, du temps, des phénomènes atmosphériques et des constellations.

Tous ces temples ont une grande cour centrale, généralement le point le plus élevé de la colline. C'est là que les prêtres célèbrent les rites publics à l'intention de Lassa. On y trouve souvent une statue de la déesse. Au centre de cette cour se dresse une tour, s'élevant loin au-dessus de la surface du sol. Elle est le refuge du grand prêtre et abrite ses appartements. Bien souvent, les parois sont percées de petites niches prévues pour recevoir les corps des fidèles morts. Au sommet de la tour, que l'on atteint par un escalier extérieur dont l'accès est interdit aux fidèles, se trouvent le point le plus haut du temple et le grand autel de Lassa. Dans les rares occasions où Lassa réclame des sacrifices humains, les personnes sont précipitées du haut de cette tour sur l'esplanade en contrebas. Avant même qu'elles ne se soient écrasées au sol, leur âme a été arrachée par les serviteurs du vent et elle flottera désormais pour l'éternité au gré des caprices de la Reine. Les temples de Lassa sont un véritable calvaire à protéger. Les gardes s'y emploient du mieux qu'ils peuvent car aucune issue n'est bouchée et rien ne vient ralentir la progression des intrus. Dans certains temples, les gardes ont obtenu des prêtres que certaines fenêtres soit munies de grilles, ce qui leur facilite la tâche. De plus, ces temples sont occupés par de nombreuses sylphes qui s'attardent pour lire les bannières de prières, écouter la musique ou jouer avec les prêtres. La plupart du temps, elles sont totalement invisibles, mais apparaissent parfois aux prêtres ou aux gardes et les préviennent de toutes intrusions.

Les Temples du Feu

Les temples de Kakatal sont les moins nombreux des temples élémentaires. En effet, dans les deux pays où Kakatal était le plus représenté, le Pikarayd et le Dharijor, le Chaos l'a largement supplanté.

Cependant, il existe encore quelques grands sanctuaires répartis sur le monde, notamment à Lashmar en Dharijor, et quelques-uns dans les Collines Mortes au sud du Pikarayd. Il existe également quelques sanctuaires secrets, bâtis à proximité des volcans, voire au cœur du cratère si cela est possible. Ils ont un aspect martial, leur apparence extérieure faisant penser à un château fort. Mais à l'intérieur, leur aspect est bien différent.

Les salles sont souvent assez grandes, et brillent de milles feux. Pas une pièce où ne brûle un brasero, pas un couloir qui ne soit parsemé de torches, pas un endroit où l'on ne voit des bougies. Une grande partie de l'occupation des prêtres de Kakatal est d'entretenir les feux, alimenter les braseros ou fabriquer des bougies. Les autres décorations sont relativement rares, le feu se suffisant à lui-même. De nombreuses pièces sont interdites aux fidèles, appartements, bibliothèques, salles d'étude, forges ou entrepôts.

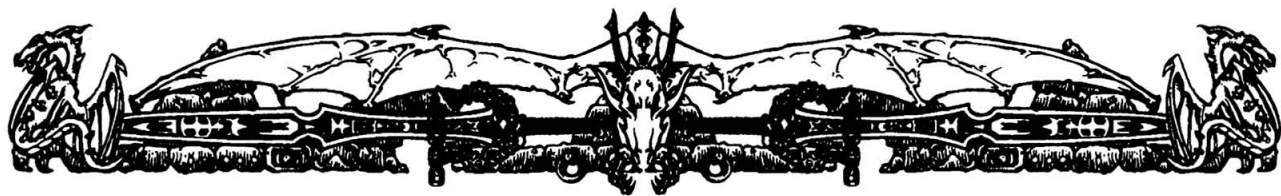
En fait, ces temples sont aussi secrets que ceux de Grome. Une grande salle centrale tient lieu de sanctuaire principal. Son centre est occupé par un large puits où brûle en permanence la flamme de Kakatal. C'est là que les sacrifiés sont offerts au Seigneur des lieux. D'autres salles sous la surface abritent les ateliers des prêtres et leurs forges, ainsi que de grands halls où brûlent des centaines de chandelles pour éclairer des rangées et des rangées d'épées et d'armures votives, offrandes des fidèles ou réalisations des prêtres à la gloire de leur Maître divin.

C'est au cœur de ce dédale souterrain que se tient le Saint des Saints. Il est suffisamment profond pour que, la Pyromancie aidant, on puisse y trouver une petite parcelle de lave en fusion, parfois même des lacs entiers. C'est là que se tiennent les cérémonies les plus sacrées. Nulle part dans les temples on ne trouve de statue du dieu, car il ne les apprécie pas. De nombreuses salamandres vivent dans ces temples, endormis dans les braseros. En cas d'attaque on dit qu'elles peuvent se déverser par dizaines du puits sacrificiel qui est censé communiquer directement avec le domaine de Kakatal.

Quelques Grands Temples

Etant donné la désunion totale de tous les cultes et l'absence de cohésion intercontinentale, il n'existe pas de temples phare ou de sanctuaire vraiment primor-





dial. Chacun des Seigneurs a deux ou trois sanctuaires qui sont les plus grands ou les plus représentatifs. Grome dispose de ses plus grands sanctuaires à Gromoorva en Dharijor, Iosaz en Lormyr et Oberlorn, en Ilmiora.

On dit que le Tertre, le grand temple de Gromoorva, serait bien plus ancien que la cité elle-même, celle-ci ayant été construite par Atarn, le légendaire fondateur de la dynastie dharijorienne. Straasha compte sur de nombreux sanctuaires, mais les plus grands sont ceux d'Utkel aux Cités Pourpres, de Dhakos en Jharkor et de Galeazzo en Ilmiora. Lassa possède trois grands sanctuaires, un à Kariss aux Cités Pourpres, un autre à Lavana au Shazar et un dernier à la Cité de la Côte Jaune, en Argimiliar. Enfin, Kakatal a trois sanctuaires principaux, celui de Lashmar au Jharkor, le Feu Destructeur et la Flamme Eternelle, tous deux situés dans les collines du Pikarayd.

Personnalités

Aucune personnalité du culte des éléments n'étant véritablement dominante, puisqu'il s'agit d'une multitude de petits cultes distincts, on a ici donner quatre exemples issus des plus grands temples que l'on peut rencontrer sur les Jeunes Royaumes. Le cinquième personnage est un exemple de grand chaman. Il vient du Désert des Larmes.

Whuls Zelg Turok Drak'Arish, Gardien des Piliers d'Adzae

Agé de 68 ans, Whuls est un vieil homme vénérable, le plus ancien des chamans de son clan. Il a passé sa jeunesse au sein de la tribu du Python du grand clan du Dragon d'Eau. Il était doué et avait un très bon contact avec les esprits supérieurs. A la mort du précédent gardien, il fut choisi par les chamans des autres tribus du clan du Dragon d'Eau pour devenir le nouveau maître des Piliers d'Adzae. En effet, au cœur de la Forêt Flottante se tiennent les Piliers, les plus vieux arbres du monde d'après les légendes du Désert des Larmes et résidences des ancêtres du clan. Même si toutes les tribus alentour le protègent, ce sanctuaire est trop saint pour être laissé sans surveillance. Un chaman doit donc y

vivre perpétuellement pour veiller à la tranquillité du lieu. Whuls y vit depuis près de dix ans, seul au cœur de la mangrove, dormant dans les arbres et priant le Père Grom chaque jour. Il reçoit parfois la visite de chamans désireux d'apprendre quelque chose de lui ou des Piliers.

Mais il n'est plus très communicatif et a un esprit assez retors. Son seul loisir est de nager avec son serpent, Zul, un cadeau du Seigneur des Serpents. Whuls se fait vieux aujourd'hui et se prépare à rejoindre les ancêtres, à l'intérieur même des Piliers.

Whuls Zelg Turok Drak'Arish, Chaman du Clan du Dragon d'Eau

FOR 11	CON 16	TAI 08	INT 21	POU 22
DEX 11	APP 09			

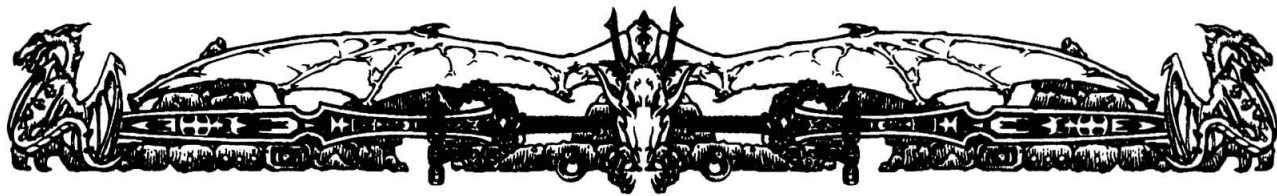
Chaos 17 Balance 84 Loi 19

Points de Vie : 12

Armes : Bâton de Fortune 108%, 1d6+1

Sorts : Ailes de Laza (4) ; Amitié Animale (3) ; Assimiler Forme (4) ; Barrière Spirituelle (5) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Communication avec les Morts (2) ; Convoquer Seigneur des Bêtes (5) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Don de Grom (4) ; Etreinte de Grom (4) ; Etreinte de Stret-Sha (4) ; Exorcisme (10) ; Flammes de Krek-Atu (4) ; Générosité de Stret-Sha (4) ;





Œil de Buse (1) ; Œil de Rat (1) ; Orienter Eau (4) ; Présage (3) ; Proscrire Tumulte (10) ; Souffle de Vie (1) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Allumer un Feu 107% ; Baratin 108% ; Chercher 35% ; Dissimuler un Objet 93% ; Ecouter 113% ; Eloquence 83% ; Grimper 106% ; Jeunes Royaumes 18% ; Langue Commune 17% ; Mong 102% ; Médecine Rudimentaire 119% ; Monde Naturel 131% ; Orientation 63% ; Potions 98% ; Sagacité 106% ; Se Cacher 103% ; Sentir/Goûter 83%

Zul l'Anaconda, animal parèdre de Whuls

Ce serpent gigantesque mesure plus de 10 mètres de long. Ces écailles sont vertes sombres sur le dos, et plus claires sur le ventre, tirant sur le jaune.

FOR 35 CON 15 TAI 30 INT 5 POU 15
DEX 15

Dep : Ramper-3, Nager-8

Points de Vie : 23

Modificateur aux Dégâts : +3d6

Armes : Avaler 101%, dégât asphyxie ; *Constriction* 60%, dégâts 1d6+3d6

Armure : 1d6 peau épaisse

Compétences : Comprendre Whuls 75% ; Grimper 50% ; Nager Silencieusement 90% ; Se Cacher 30%

Pour en savoir plus sur les serpents constricteurs, se référer à la page 220 du livre de base d'Elric

Thénalis, Grande Prêtresse du Temple des Vents de Kariss

Thénalis est née au sein de la très haute noblesse de l'Ile des Cités Pourpres. Son père, puissant seigneur des mers, a très vite placé sa fille dans ce temple afin de ne pas avoir la responsabilité de son éducation.

Dès tôt, elle a montré de grandes capacités de commandement, ainsi que beaucoup de talent dans les arts et les sciences occultes de l'Aéromancie.

Lorsque son père s'inquiéta de son état, elle était prête à devenir prêtresse, avec son accord. Celui-ci donna, Thénalis entra dans le clergé de Lassa et y gravit peu à peu les échelons jusqu'à sa désignation comme son successeur par Trithina Sourire d'Ivoire de la Brise Rayonnante, celle-là même qui avait décidé le père de Thénalis à la laisser suivre son cœur.

Aujourd'hui, Thénalis est à la tête du clergé de Lassa de toute l'Ile, un poste qui lui procure de grandes responsabilités et une grosse influence, presque comparable à celle de Garriol l'Elu de Goldar. Tout le monde respecte la sagesse de cette femme qui a su conserver toute sa beauté malgré les premiers passages du temps. C'est une femme prudente et avisée, sachant toujours prendre les bonnes décisions et bien juger les hommes. Elle entretient des rapports amicaux avec Brolle Chevauchelame, le Grand Prêtre de Straasha, sur qui la tradition lui donne l'ascendant. Elle a épousé Osoll Barbe d'Ecume, un prêtre de Straasha haut placé dans la hiérarchie mais qu'elle ne voit plus aussi souvent qu'elle le souhaiterait.

Agée de 53 ans, c'est une très belle femme, très mince. Sa peau est particulièrement pâle, ses yeux sont bleu délavé et ses longs cheveux noués lui tombent jusqu'aux hanches. Ils étaient blonds, mais le raid pan tangien qui a détruit une bonne moitié de Kariss dans le courant de l'année 396 JR et faillit lui coûter la vie, les a prématurément blanchis. Elle porte de longues tuniques amples et flottantes, ainsi que de nombreux bijoux.

Elle mourra emportée par le Chaos triomphant lorsqu'il engloutira l'Ile à la Fin du Monde.





Thénalis Hésitante du Zéphyr Perspicace, Grande Prêtresse de Lassa

FOR 12 CON 15 TAI 13 INT 20 POU 21
DEX 15 APP 19

Chaos 14 Balance 84 Loi 26

Points de Vie : 14

Armes : *Dague* 61%, 1d4+2

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Ailes de Lassa (4) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Etreinte de Lassa (4) ; Etreinte de Straasha (4) ; Générosité de Straasha (4) ; Lever de Lune (1) ; Orienter Air (4) ; Orienter Eau (4) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Art(Chant) 87% ; Baratin 61% ; Chercher 93% ; Déplacement Silencieux 101% ; Ecouter 91% ; Eloquence 95% ; Evaluer 93% ; Haut Idiome 37% ; Jeunes Royaumes 86% ; Langue Commune 105% ; Marchander 53% ; Médecine Rudimentaire 89% ; Melnibonéen 65% ; Million de Sphère 05% ; Monde Naturel 73% ; Sagacité 91% ; Scribe 83%

Capacités Spéciales : Thénalis a la capacité d'invoquer un Lasshaar, un Géant des Tempêtes. Cela lui prend une heure et ne lui coûte aucun point de magie. Une fois là, celui-là devra se plier à ses volontés, uniquement si la vie de la prêtresse est en danger de mort, et devra tout mettre en œuvre pour la sauver. Il n'existe pas de caractéristiques exact pour les Lasshaar.

Considérez-les comme des élémentaires majeurs tout puissants. Ils ont donc toutes les capacités spéciales des sylphes. Détruire une salamandre ne leur coûte pas la vie, ils peuvent faire respirer une personne indéfiniment, détruire une maison par leur souffle, faire s'envoler n'importe quel objet ou créature d'une TAI inférieure à 40 ou encore détourner la course des flèches comme des traits de balistes.

Cette liste n'est absolument pas exhaustive. Ils sont invulnérables aux attaques non-magiques et possèdent environ 120 points de vie. Bonne chance, et songez que Misha ou Graoll seraient encore bien plus puissants.

De plus, Thénalis contrôle automatiquement tous les élémentaires mineurs de l'air dont elle connaît la présence dans un rayon de 30 mètres. Si un élémentaire lié entre dans son champ de contrôle, elle peut briser le lien si elle le souhaite.

Ludovico, Grand Prêtre du Temple de l'Eau de Galeazzo

Rien ne destinait Ludovico à la carrière de prêtre, et encore moins de Straasha. Deuxième fils d'un riche marchand de la cité d'Ilmar, son père voulait qu'il aide son frère à reprendre les affaires de la famille. C'est vers la vingtaine passée que son aîné l'envoya à Galeazzo y représenter ses intérêts. Mi-intrigué, mi-amusé, il y fit la connaissance d'un jeune prêtre de Straasha avec qui il noua rapidement de solides rapports d'amitié. Un soir qu'il raccompagnait son ami au sanctuaire après une soirée arrosée, ils se firent agressés par une bande de voyous. Ludovico bascula d'un des nombreux ponts de la cité lacustre et se serait certainement noyé si son ami n'avait pas appelé à son secours un esprit de l'eau qui vint, au grand étonnement du jeune prêtre qui se savait incapable d'un tel prodige. Il compta l'histoire à ses supérieurs qui y reconnurent un signe de l'affection de Straasha pour le jeune marchand. Celui-ci fut petit à petit initié aux mystères de l'ordre et décida d'entamer son noviciat, au grand damne de son frère. C'est de nombreuses années plus tard, après avoir franchi beaucoup d'étapes, qu'il fut désigné comme nouveau grand prêtre de Galeazzo.

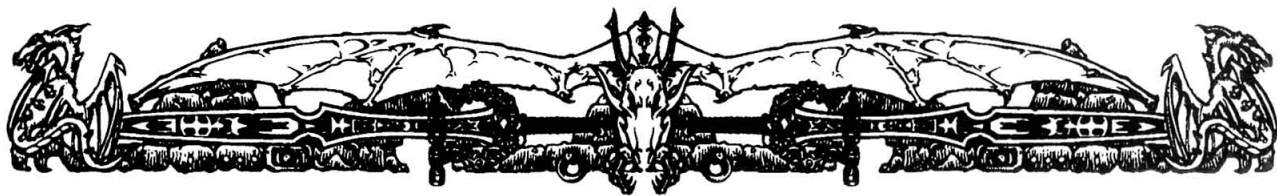
Agé aujourd'hui de 57 ans, Ludovico est à la tête de la riche communauté des prêtres de l'Eau de Galeazzo. Gardien d'une institution antique et vénérable, considérée par beaucoup dans le pays comme un dangereux anachronisme, il fait son maximum pour le bien de sa cité. Il entretient de bons rapports avec l'Evêque de la ville qui reconnaît en lui un homme sage, juste et bon. De toute façon, Ludovico n'a jamais critiqué ou blasphémé la Loi, envers laquelle il garde un profond respect. Prospère et influent, conscient de son caractère archaïque, Ludovico est sans doute l'un des hommes les plus appréciés de sa cité.

Il est grand et d'assez bonne carrure, peut-être un peu replet. Le haut de son crâne est rasé et ses cheveux sont blancs. Ses yeux bleu outremer sont profonds et charmeurs. Il porte une imposante barbe blanche, souvent parsemée de coquillages. Il est en général vêtu d'une belle toge bleue turquoise et d'une cape de la même couleur, agrafée par une broche de perles portant l'insigne de Straasha.

Il mourra en défendant son temple contre les hordes du Chaos.

Les Eléments





Ludovico Sicaldi, Grand Prêtre de Straasha

FOR 11 CON 15 TAI 13 INT 18 POU 18
DEX 14 APP 15

Chaos 17 Balance 85 Loi 31

Points de Vie : 14

Armes : Trident 67%, 1d6+2

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Ailes de Lassa (4) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Etreinte de Straasha (4) ; Générosité de Straasha (4) ; Orienter Eau (4)

Compétences : Chercher 55% ; Eloquence 89% ; Haut Idiome 13% ; Jeunes Royaumes 71% ; Langue Commune 95% ; Médecine Rudimentaire 81% ; Melnibonéen 48% ; Million de Sphère 04% ; Monde Naturel 98% ; Natation 89% ; Navigation 96% ; Orientation 111% ; Sagacité 69% ; Scribe 82%

Facultés Spéciales : Ludovico a une vision parfaite sous l'eau, courante ou stagnante, salée ou douce. De plus, si jamais il devait perdre connaissance sous l'eau, une ondine viendrait immédiatement l'aider à regagner la terre ferme sain et sauf. Enfin il contrôle automatiquement tous les élémentaires mineurs de l'eau dont il connaît la présence dans un rayon de 30 mètres. Si un élémentaire lié entre dans son champ de contrôle, il peut briser le lien s'il le souhaite.

Théodio, Grand Prêtre du Tertre

Ce solide gaillard d'origine paysanne, au service du Tertre, le grand temple de Grome de Gromoorva. Son physique remarquable impressionna les prêtres qui le destinèrent à la garde du temple. C'est dans ce but qu'il fut formé. En plus de son enseignement aux armes, il reçut les bases des enseignements du culte, comme tous les autres gardiens. Un jour qu'il escortait un prêtre à travers la cité, celui-ci fut attaqué par un groupe de pirates ivres. La bagarre s'engagea mais les pirates étaient bien plus nombreux.

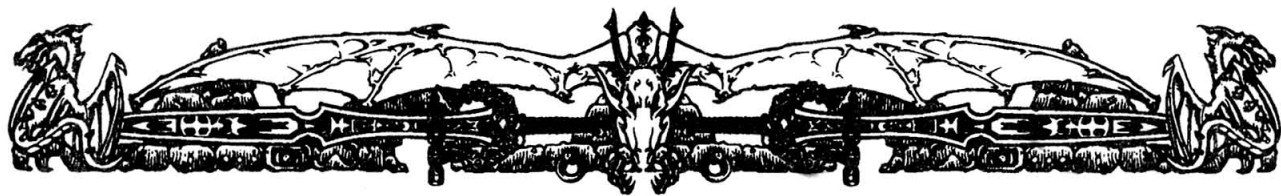
C'est alors que le prêtre décida d'appeler un gnome grâce à sa sorcellerie. Il se savait incapable de réussir seul mais il espérait tirer suffisamment de pouvoir de Théodio pour y parvenir. L'incantation réussie, mais il sombra dans l'inconscience, laissant Théodio seul pour contrôler le gnome. La bataille fut gagnée et Théodio fut immédiatement intégré dans les rangs des novices. Pendant un temps, il voulut

s'engager sur la voie des Agents mais il lui préféra finalement la prêtrise, dont il gravit petit à petit tous les échelons avant d'atteindre le poste suprême il y a quelques années.

Agé de 51 ans, Théodio a longtemps regretté de n'avoir jamais osé demander à Grome de devenir son Agent, mais aujourd'hui il en a fait son deuil. Ce fils de paysan parachuté dans les plus hautes sphères de la société dharijorienne a parfois du mal à faire entendre sa voix et celle de son culte, d'autant plus que l'hostilité des Pan Tangiens à son égard est grande. Il ne lui sera bientôt même plus nécessaire de se rendre à la cour pour savoir que le roi refuse de le recevoir.

Cependant, il conduit sa maison à son rythme, veillant sur la destinée de ses prêtres et de ses fidèles qui sont encore assez nombreux pour assurer la gloire de Grome. C'est un homme simple, sans faux-semblants. Il connaît ses limites et ses pouvoirs, et il se débrouille du mieux qu'il peut étant donné les circonstances difficiles de sa mission. Même s'il sait que les classes supérieures de la société dharijorienne se sont presque toutes tournées vers le Chaos, il garde confiance dans sa très forte assise populaire.





C'est un véritable colosse, une impressionnante montagne de muscles. Son crâne est complètement chauve, son visage carré et encadré d'une longue barbe touffue qui lui donne l'apparence d'un sauvage. Deux petits yeux marrons brillent au fond de son visage dur sur lequel les expressions sont rares.

Il porte de longues tuniques vertes et de nombreux bijoux, mais s'il doit participer à une cérémonie publique il préférera revêtir son imposante armure à la couleur de la terre. Si les nobles et les Pan Tangiens défient son autorité dans l'ombre, bien peu oseraient le provoquer en face car sa puissance guerrière reste indiscutable.

Une fois la victoire remportée sur le Continent Ouest par les troupes alliées de Pan Tang et de Dharijor, le Théocrate tuera le Roi Sarosto. Théodio déclenchera alors une insurrection populaire à Gromoorva qui coûtera la vie à de nombreux Pan Tangiens avant que le vieil homme et les siens ne soient finalement détruits par le Duc Balaan lui-même qui sera alors présent physiquement, comme quelques autres Seigneurs du Chaos, au côté des armées pan tangiennes.

Théodio l'Inébranlable, Grand Prêtre de Grome

FOR 18 CON 21 TAI 18 INT 17 POU 20
DEX 09 APP 11

Chaos 27 Balance 81 Loi 11

Points de Vie : 20

Modificateurs aux Dégâts : +1d6

Armes : *Grand Marteau* 153%, 1d10+3+1d6 ;
Poings de Pierre 102%, 2d3+3+1d6

Armure : 1d10+5 (heaume porté) Plaques des Jeunes Royaumes et Peau de Pierre

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Don de Grome (4) ; Etreinte de Grome (4) ; Flammes de Kakatal (4) ; Fracasser (3) ; Orienter Terre (4) ; Terre Absorbante (10)

Compétences : Chercher 64% ; Eloquence 81% ; Evaluer 109% ; Haut Idiome 17% ; Jeunes Royaumes 66% ; Langue Commune 90% ; Marchander 71% ; Melnibonéen 35% ; Million de Sphère 06% ; Monde Naturel 116% ; Orientation 103% ; Potions 102% ; Sagacité 71% ; Scribe 63%

Capacités Spéciales : Théodio a la capacité de transformer sa peau en granit. Elle reste toutefois assez élastique pour lui permettre de se mouvoir, même si cela le ralentit et l'alourdit. Cette transformation fait chuter son APP à 06. Cela lui procure des dégâts supplémentaires lorsqu'il utilise ses poings pour frapper et lui fournit également 3 points de protection supplémentaires. Lorsqu'un adversaire réussit à le blesser, le porteur du coup doit effectuer un jet de Chance ou voir son arme perdre trois points de structure à cause de la dureté de la pierre.

Les armes démons ou enchantées ne sont pas affectées. De plus, Théodio contrôle automatiquement tous les élémentaires mineurs de la terre dont il connaît la présence dans un rayon de 30 mètres. Si un élémentaire lié entre dans son champ de contrôle, il peut briser le lien s'il le souhaite.

Thorad Ak'Inzith, Grand Prêtre du Temple du Feu Destructeur

Thorad est né au sein d'un clan du Pikarayd encore voué au Seigneur du Feu, ce qui est sans doute lié à la proximité d'un des plus grands sanctuaires de Kakatal des Jeunes Royaumes, le Temple du Feu Destructeur. Comme souvent dans son clan, le premier fils d'un jeune couple devait être offert au temple à l'âge de 10 ans pour être sacrifié à Kakatal ou devenir serviteur, prêtre ou gardien du temple.

Thorad passa le test, qui impliquait une confrontation avec une salamandre. Celle-ci déversa son feu sur le jeune garçon, qui survécut à ses blessures. Kakatal l'avait accepté parmi les siens, mais il était défiguré à jamais, comme presque tous les serviteurs du temple. Brillant novice aux capacités prometteuses, il devint rapidement un prêtre accompli, aussi habile à la forge qu'à la Pyromancie. Il est devenu le plus jeune Grand Prêtre de l'histoire du temple, désigné par Kakatal lui-même.

Agé de 42 ans, homme de fer au tempérament inflexible, il règne sur son temple et le territoire qui l'entoure avec foi et rigueur. Il fait respecter les traditions ancestrales afin d'honorer du mieux qu'il peut son Seigneur. Le Hiérophant lui a déjà signalé qu'il n'était que toléré sur le territoire du royaume et qu'il devrait se garder de tout excès, mais ces menaces ne l'effraient pas et ne font que renforcer son fanatisme.

Les Eléments





Il sait que le Hiérophant n'utilisera pas inutilement ses troupes dans un siège long et difficile contre le temple. De plus, il a une certaine sympathie envers Hionhurn et les autres cultes du Chaos.

Thorad est un homme grand et fort, à la carrure impressionnante. Il n'a plus qu'une partie de ses cheveux, à la couleur rousse et son crâne est horriblement mutilé par les cicatrices prouvant sa foi. Soutenir son regard noir et brûlant est plus que difficile. Il porte en général de longues toges rouges et des bijoux symboles de son rang. Il ne se déplace jamais sans son bâton de combat.

Pendant la fin du monde, il se battra courageusement contre les armées du Chaos mais sera finalement emporté comme les autres par la puissance de Pan Tang.

Thorad Ak'Inzith, Grand Prêtre de Kakatal

FOR 19 CON 15 TAI 15 INT 18 POU 20
DEX 12 APP 03

Chaos 22 Balance 71 Loi 5

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Bâton de Combat Enflammé* 131%, 1d8+1+1d6+1d6*

* Les matériaux inflammables s'embrasent lorsqu'ils sont touchés par cette arme, le feu occasionne alors 1d6 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il soit maîtrisé

Armure : 1d8+1(sans heaume) Demi-plaques et anneaux

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Armure Infernale (1-4) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un

Elémentaire (1) ; Don de Grome (4) ; Etreinte de Grome (4) ; Etreinte de Kakatal (4) ; Fixer (1) ; Flammes de Kakatal (4) ; Orienter Feu (4) ; Orienter Terre (4) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Artisanat(Forge) 103% ; Chercher 84% ; Eloquence 78% ; Esquive 67% ; Evaluer 69% ; Haut Idiome 22% ; Jeunes Royaumes 26% ; Langue Commune 95% ; Marchander 81% ; Médecine Rudimentaire 72% ; Melnibonéen 45% ; Million de Sphère 06% ; Monde Naturel 86% ; Potions 89% ; Sagacité 61% ; Sauter 74% ; Se Cacher 43% ; Scribe 57% ; Sentir/Goûter 76%

Capacités Spéciales : Il est immunisé au feu et à la chaleur, ainsi qu'aux fumées et aux gaz toxiques. Il contrôle automatiquement tous les élémentaires mineurs du feu dont il connaît la présence dans un rayon de 30 mètres.

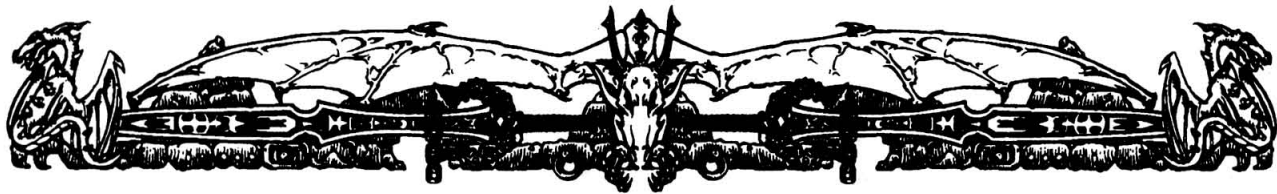
Si un élémentaire lié entre dans son champs de contrôle, il peut briser le lien s'il le souhaite.

Bâton Enflammé Enchanté

C'est un beau bâton de combat ouvragé long de deux mètres. Son manche est fait d'un bois noir et luisant, gravé de runes du feu. Ses deux extrémités portent de beaux embouts de cuivre qui semblent continuellement fumer.

Le contact de ce bâton est brûlant et nul ne peut le tenir si ce n'est Thorad. Celui-ci peut l'enflammer à volonté. Il possède toutes les caractéristiques d'un bâton de combat, hormis que ses dégâts sont de 1d8+1, qu'il possède 45 points de structure et que le feu occasionne 1d6 points de dégâts supplémentaires par assaut.





Les Hommes et les Dieux



L'Equilibre Cosmique

Les doctrines de la Loi et du Chaos voient évidemment midi à leur porte. Pour elles, la Balance existe à peine, leur côté est le bon et doit l'emporter sur l'autre. La vérité n'est connue que des rares personnes qui sont dans les secrets de la Balance Cosmique. La Balance a créé le Million de Sphères il y a bien trop longtemps pour que l'on s'en souvienne. A la base de sa création, il n'y avait rien. Rien qu'Elle, la Conscience Cosmique de ce néant originel. Elle a alors donné vie aux Seigneurs de la Loi et du Chaos, les deux principes contraires, stabilité et mouvement, ordre et anarchie, car elle savait que seul un subtil mélange des deux pourraient donner vie au vide. Et elle ne s'était pas trompée. Elle leur fournit matière à leurs créations, les quatre Eléments, chacun doté d'un gardien. Quand ils eurent fini de bâtir des mondes, il y inventèrent la vie. La balance fit alors jaillir des esprits supérieurs destinés à protéger leur création, les Seigneurs des Bêtes et des Plantes.

Mais ce qu'elle n'avait pas prévu, c'est que la haine et la jalousie allaient naître dans le cœur de ces démiurges conçus pour créer et non pour détruire. Par l'intermédiaire de leurs créations, dont la plus perfide était l'humanité, ils commencèrent à s'affronter pour qu'un camp l'emporte définitivement sur l'autre. Elle ne pouvait qu'assister à leurs débordements, car elle n'avait plus la force de les arrêter.

Elle créa alors les Seigneurs Gris, les Princes de l'Inertie, gardien de l'équilibre. La première création de ces Seigneurs fut Tanelorn l'Eternelle, l'ultime réalité, existant dans toutes les sphères, à l'abri de la Loi comme du Chaos. Ces Seigneurs avaient des attraits pour chacun des deux camps, mais ils devaient, quand ils le pouvaient, veiller à ce que l'équilibre cosmique soit conservé, envers et contre leurs aînés.

Les esprits supérieurs créés par la Balance sont donc les Seigneurs de la Loi, les Seigneurs du Chaos, les Seigneurs Gris, les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs des Plantes. Ils sont ceux que la plupart des êtres vivant à travers le Multivers appellent les dieux. Loi et Chaos sont devenus indépendants, grandissant suffisamment pour échapper à la tutelle de la Balance. Les Seigneurs Gris n'ont jamais eu d'adorateurs, la Balance l'ayant proscrit. Sur les Jeunes Royaumes, grâce aux Melnibonéens, les Seigneurs Elémentaires ont réussi à se tailler un statut divin. Les enfants de l'Ile aux Dragons savaient que seuls les Seigneurs de la Loi et du Chaos méritent d'être adorés car ils sont les puissances créatrices, alors que les Seigneurs des Eléments, des Bêtes et des Plantes ne sont que les gardiens de leurs créations. Ils passèrent donc des pactes avec eux, pactes qu'ils respecteront jusqu'à la fin du monde, comme par exemple celui qui les lie à Fileet, la Dame des Oiseaux. Celle-ci leur est favorable, en échange de quoi aucun melnibonéen ne doit jamais tuer ni consommer la chair d'un oiseau. Ils ap-





prirent à leurs esclaves l'adoration des Seigneurs Élémentaires pour attirer la bienveillance de ceux-ci sur leurs récoltes. Pendant de longues années, la race ancienne et aujourd'hui disparue des Seigneurs du Dharzis, le premier des adversaires de Melniboné, avait élevé les Seigneurs des Bêtes au rang de dieux. Parmi les membres de cette race, on trouvait donc des alliés, des agents, des prêtres et des Champions de ces dieux. Le fonctionnement de ces cultes était similaire à ceux des cultes des Éléments sur les Royaumes. Il n'est pas exclu que d'autres peuples continuent ce genre de pratique ailleurs dans le Multivers. Au hasard d'un voyage sur un autre Plan d'Existence, peut-être vos aventuriers pourront-ils rencontrer un Agent de Meerclar, le Seigneur des Chats. Depuis qu'ils n'ont plus, ou presque, d'adorateurs, les Seigneurs des Bêtes ont de plus en plus de difficultés à venir sur les Jeunes Royaumes mais ils peuvent encore y manifester leur colère ou leur aide aux sorciers qui se souviennent des anciens rites.

Les Simples Croyants

Le Peuple des Dieux

S'il est un point commun à toutes les nations désunies des Jeunes Royaumes, c'est la foi. Bien sûr, tout le monde ne croit pas à la même chose mais chacun admet l'existence des dieux et leur rend un culte. Dans un monde où la sorcellerie passe pour un fait reconnu et où les dragons et les nefs de l'ancien Empire de Lumière sont encore dans toutes les mémoires, l'existence des forces supérieures est acquise pour tous. Evidemment, il y a toujours eu des gens dont la profession est de tout mettre en doute. Il existe donc quelques philosophes et libres penseurs qui développent des idées d'avant-garde. Certains disent que les dieux existent mais qu'ils n'ont aucun rôle à jouer dans la vie des hommes, d'autres pensent que les dieux ont existé mais qu'ils sont morts, partis ou qu'ils se désintéressent des hommes. Certains prétendent que leur seul pouvoir était de créer le monde, ce qu'ils ont fait, devenant par là-même complètement inutiles. Les derniers vont jusqu'à douter de leur existence, mais ils ont été rares dans toute l'histoire des Royaumes. Ces philosophes assez mal vus par le pouvoir et les religieux. Ils sont donc peu nombreux

et on les rencontre rarement en dehors des cités où ils sont les bienvenus comme Cadsandria sous le règne du Roi Ykil, le Vieil Hrolmar sous le règne du Duc Avan Astran ou Dhakos pendant le règne de Yishana. Autrement, ils sont le plus souvent mal considérés et au pire pourchassés et brûlés, comme en Vilmir ou sur Pan Tang. Dans ces deux nations aux croyances opposées, l'incrédulité est le pire des crimes, car le fanatisme a toujours le même visage quelle que soit sa couleur. De plus, certaines personnes connaissent l'existence de la Balance Cosmique. Pour elles, les dieux deviennent alors une notion beaucoup plus lointaine, car elles en savent suffisamment sur leur nature pour ne plus souhaiter les honorer. Sans être des incroyants, ces individus ne leur rendent plus aucun culte et sont presque toujours considérés comme des criminels par les autorités religieuses d'un pays.

Dans ces conditions, il paraît évident que les personnages joueurs n'échappent pas à cette règle. En fonction de son pays d'origine, de ses croyances et pratiques religieuses, chaque joueur devra déterminer le culte de son personnage. Même si, dans un souci de cohésion, chaque personnage aura une religion initiale en rapport avec ses origines, les joueurs doivent rester maîtres de leur choix et ne pas se retrouver adepte d'un dieu pour lequel il ressent une certaine aversion. De plus, la vie d'un aventurier est longue et difficile, pleine d'événements qui peuvent jouer un rôle sur ses croyances. Un personnage peut changer de culte en fonction de ses envies ou de ce qu'il a vécu. Changer continuellement de culte n'est pas recommandé. Enfin, si un joueur veut se singulariser en faisant de son personnage un libre penseur, mettez-le en garde. Il prend le risque de se faire regarder d'un drôle d'œil dans la plupart des endroits où il se rendra. Le choix de la croyance d'un personnage est une étape importante car, dans presque tous les pays, politique et religieux sont intimement liés. Sans parler des différentes cérémonies à venir, la religion est omniprésente et dans toutes les grandes villes, on trouve un ou plusieurs temples où l'on doit rendre hommage aux dieux. Les joueurs doivent se plier à cette nécessité, même si leur champ de liberté est plus vaste que celui des habitants moyens des Jeunes Royaumes. De plus, la foi est un excellent moteur de jeu. Elle peut être utilisée pour enrichir les débats entre joueurs ou avec des personnages de rencontre,

Les Hommes et les Dieux





étoffer un personnage, ajouter à l'ambiance, faire "couleur locale". C'est un moteur de scénario primordial. Il n'y a pas d'aventures plus épiques que celles accomplies au nom des dieux. Enfin, un autre élément est à prendre en ligne de compte.

Dans le monde d'Elric, les dieux accordent parfois leur aide et leur soutien à leurs serviteurs les plus dévoués. Servir les dieux peut donc être également un but dans la vie et on en tire parfois des avantages considérables. Le principe des points d'allégeance est là pour manifester le rapprochement entre un personnage et une cause, la Loi, la Balance ou le Chaos. Servir spécifiquement un ou des dieux affiliés à cette force est un excellent moyen de se rapprocher de l'apothéose. Les aventuriers voulant servir les dieux de la Loi devront développer leur allégeance à la Loi et ceux désireux de servir les dieux du Chaos privilégieront l'allégeance au Chaos. Les Seigneurs Elémentaires sont des forces de la Balance, c'est donc cette allégeance que les personnages qui souhaitent les servir doivent augmenter. Cependant, ces Seigneurs ont parfois des intérêts contraires et gagner des points d'allégeance en leur nom peut parfois s'avérer difficile car il s'agit de servir l'un tout en ménageant les autres.

Les simples croyants constituent l'immense masse des fidèles, plus de 90% de la population. Qu'il soit prince ou paysan, la plupart des adorateurs des dieux ne se distingueront jamais de la majorité. Ils n'auront aucune preuve tangible de l'existence de leur dieu et celui-ci ne se manifestera jamais à eux. C'est à ce stade que les personnages commencent leur vie sur les Jeunes Royaumes. C'est également dans ce cas que les aventuriers qui ne voudront pas servir une force plutôt qu'une autre termineront leur carrière. C'est ici que rentre en ligne de compte les règles d'allégeance. Alors que les citoyens moyens ne gagnent que quelques dizaines de points tout au long de leur existence, les aventuriers ont bien plus souvent l'occasion de se faire remarquer.

Ils sont les jouets du destin et ils le servent plus ou moins consciemment tout au long de leur vie sur les Jeunes Royaumes. En développant leur score d'allégeance, ils vont sortir du lot et obtenir le droit de se déclarer serviteur privilégié de l'une ou de l'autre force. Ils en retireront alors divers avantages et inconvénients. Lorsque le plus haut score d'allégeance d'un personnage dépasse d'au moins 20 points son

deuxième score le plus élevé, il peut prêter allégeance à la force en question. Bien sûr, certains personnages non joueurs intervenant dans vos scénarios peuvent également disposer de cette allégeance. Il existe quatre allégeances différentes. Si à un certain moment ou à un autre le personnage ne dispose plus de la différence de 20 points entre ses deux scores les plus élevés ou s'il le souhaite, son allégeance est brisée et il peut reprendre sa liberté.

S'il l'a perdue, il peut souhaiter la reconquérir ; s'il l'a abandonnée, il peut se tourner vers une autre force, sans vraiment prendre le risque de se fâcher avec son ancien camp. Cependant, si un joueur abandonne volontairement son allégeance à une force, il ne pourra plus jamais la retrouver sauf en s'arrangeant avec le dieu concerné.

Allégeance au Chaos

Quand le score en Chaos d'un personnage excède d'au moins 20 points son second score le plus élevé, il peut prêter allégeance au Chaos ou à un dieu en particulier. Le choix d'une divinité tutélaire n'est pas encore obligatoire mais deviendra vite nécessaire si l'aventurier souhaite s'élever dans la hiérarchie du Chaos. Trois fois par session de jeu, le serviteur du Chaos peut implorer l'aide de celui-ci ou de son dieu.

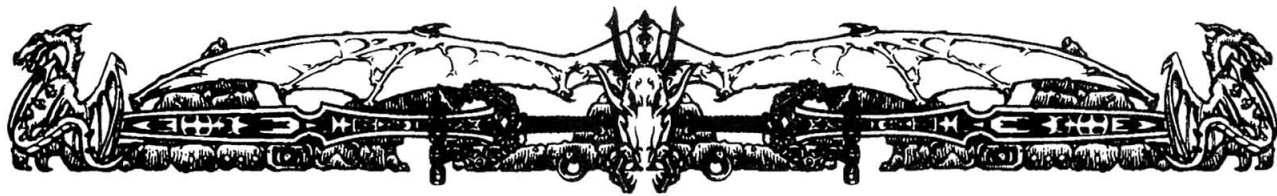
Il reçoit alors un bonus en points de magie égal à 10% de son score d'allégeance, arrondi au supérieur. Ces points ne sont obtenus que si le personnage tombe à zéro point de magie et menace de s'évanouir. Ils sont utilisables immédiatement ou restent à la disposition du personnage jusqu'à ce que celui-ci ait récupéré normalement au moins un de ses propres points.

Chaque utilisation doit être différente de la précédente, c'est-à-dire que même si on peut utiliser son allégeance pendant trois rounds de combat consécutifs, on ne peut pas l'utiliser trois fois de suite pour lancer le même sort ou convoquer le même être surnaturel. L'aventurier qui aura fait appel au moins une fois à cette capacité pendant la partie devra se plier à un test d'allégeance en fin de session.

De plus, un allié du Chaos a toujours 1% de chance de voir un Seigneur de l'Entropie répondre favorablement à son invocation. Les alliés du Chaos sont considérés par les alliés de la Loi comme leurs pires ennemis, et ceux-ci agiront toujours en conséquence.

Les Hommes et les Dieux





Allégeance à la Loi

Quand le score en Loi d'un personnage excède d'au moins 20 points son second score le plus élevé, il peut prêter allégeance à la Loi ou à un dieu en particulier.

Le choix d'une divinité tutélaire n'est pas encore obligatoire mais deviendra vite nécessaire si l'aventurier souhaite s'élever dans la hiérarchie de la Loi. Trois fois par session de jeu, le serviteur de la Loi peut implorer l'aide de celle-ci ou de son dieu.

Il reçoit alors pour un seul jet un bonus à sa compétence égal en pourcentage à son score en Loi. La ou les compétences qui auront bénéficié d'un tel bonus au moins une fois dans l'aventure ne pourront pas faire l'objet d'un jet d'expérience.

L'aventurier qui aura fait appel au moins une fois à cette capacité pendant la partie devra se plier à un test d'allégeance en fin de session.

De plus, un allié de la Loi a toujours 1% de chance de voir un Seigneur Blanc répondre favorablement à son invocation. Les alliés du Chaos sont considérés comme leurs pires ennemis, et ceux-ci agiront toujours en conséquence.

Allégeance à la Balance ou aux Fléments

En fonction de ses choix et de ses orientations, un personnage joueur peut développer son score d'allégeance à la Balance pour plusieurs raisons. La première, la plus courante, est qu'il appartient à une des quatre Eglises Élémentaires.

Les Seigneurs des Eléments étant des serviteurs de la Balance Cosmique, les adorer rapporte des points de Balance. Le personnage peut donc prêter allégeance à son Seigneur tutélaire. La seconde, la plus rare, est qu'il fait partie des rares humains qui connaissent l'existence de la Balance Cosmique et qui en savent un peu plus long sur la véritable nature des choses.

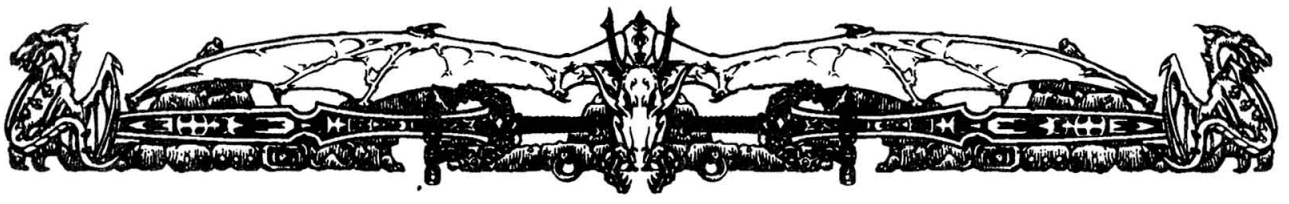
En général, ces personnes disposent toutes d'un minimum de 5 points dans la compétence Million de Sphères ou ont pu être initiées par un autre adorateur de la Balance. Elles peuvent alors souhaiter prêter directement allégeance à la Balance. Quoi qu'il en soit, les conditions nécessaires et les avantages octroyés sont les mêmes dans les deux cas.

Le score de Balance du personnage excède de 20 points ou plus son second score d'allégeance le plus élevé. En prêtant allégeance, il pourra une fois par



Les Hommes et les Dieux





session de jeu, implorer l'aide de la Balance ou de son dieu. Celle-ci se manifestera par le gain immédiat d'un nombre de points de vie égal à un cinquième du score d'allégeance actuel. Ces points de vie supplémentaires peuvent éventuellement dépasser le nombre maximum habituel de l'aventurier. Ils restent tant qu'ils n'ont pas été dépensés, mais disparaissent d'une session à l'autre. A chaque fois que l'aide est demandée, le joueur devra se plier à un test d'allégeance en fin de session. Les alliés des Seigneurs Elémentaires ont toujours 1% de chance de voir leur dieu répondre à leur invocation. La Balance ne peut pas être contactée par ce moyen.

Les Agents

Les agents constituent une élite au sein de toutes les religions. Un agent peut également être membre du clergé régulier ou séculier de sa divinité, mais ce n'est pas courant. Les Agents constituent les hérauts des dieux, leurs bras armés et vengeurs, leurs yeux et leurs oreilles. Alors que les prêtres et les moines restent le plus souvent à l'écart de la société humaine, un agent parcourt le monde au service de son maître divin. Il accomplit ses désirs, répand sa parole et combat ses ennemis. Fidèles parmi les fidèles, ils sont les serviteurs favoris de leurs divinités respectives. Dans la plupart des cultes, ils sont traités avec le respect que l'on porte aux prêtres de haut rang. Ils sont le plus souvent liés à un sanctuaire précis, même s'ils voyagent beaucoup. Ils ne tirent leurs ordres que de leurs dieux ou des plus hautes autorités religieuses de leur culte.

Les agents sont indifféremment de sexe féminin ou masculin, en sachant que les mêmes restrictions que pour la prêtrise s'appliquent en fonction des pays. Par exemple, il n'y a aucun agent de la Loi de sexe féminin en Vilmir. Devenir agent est très difficile car le processus qui y conduit est long et laborieux. C'est également un chemin sans retour car aucune divinité n'accepte qu'on se détourne d'elle une fois engagé à ce point. Les Seigneurs du Chaos, les Seigneurs de la Loi et les Seigneurs Elémentaires disposent d'agents. La Balance Cosmique n'a aucun agent et on ne peut pas le devenir. Nul besoin pour elle d'avoir un bras armé car elle n'a pas à intervenir dans les affaires des humains. Le statut d'agent n'apporte pas que des

avantages. Il est également très astreignant et entraîne avec lui beaucoup d'inconvénients et beaucoup d'interdits. Quel que soit le culte, chaque agent porte en permanence une amulette, symbole de son lien avec sa divinité. Plus qu'un symbole, c'est le trait d'union qui relie le serviteur à son maître. L'égarer est synonyme de déchéance. L'agent perd immédiatement son statut et toutes ses capacités, y compris l'appel à l'allégeance, jusqu'à ce qu'il l'ait retrouvée. Ces amulettes sont strictement personnelles et toute personne qui la passerait autour du cou en espérant gagner les pouvoirs qui en découlent ne ferait que provoquer la fureur du dieu ainsi bafoué. Si l'agent déchu retrouve son amulette, il récupère immédiatement l'intégralité de ses pouvoirs.

Le processus qui conduit un simple initié à devenir agent est assez complexe et nécessite une très grande foi. Il est le même pour tous les cultes, même si les cérémonies qui l'entourent diffèrent selon les clergés. Les agents ont toujours un seul dieu tutélaire. Si le serviteur de la Loi ou du Chaos ne s'était pas encore choisi un dieu, il va devoir le faire. Avant tout, il faut avoir prêté allégeance à la force dont dépend le dieu dont on souhaite devenir agent. Ensuite, il faut disposer d'au moins 50 points d'allégeance. La cérémonie qui doit conduire un candidat à devenir agent doit se dérouler dans un lieu où le contact avec la divinité est aisé, tel un grand sanctuaire.

De plus, la présence de nombreux prêtres du dieu dont au moins un prêtre de rang très élevé (prélats, chanceliers ou grands prêtres) est indispensable. Le grand prêtre pratiquera alors une cérémonie attirant l'attention du dieu sur le plan physique et ses serviteurs. Ensuite, le prétendant devra s'avancer face au dieu, personnifié par sa statue, voire par une véritable apparition, et l'implorer de l'accepter à son service. Pour ce faire, il devra lui prouver son attachement en lui sacrifiant une partie de son âme, sous la forme de points de Pouvoir et de points d'allégeance. Il devra cependant veiller à rester au-dessus de 50 points et conserver 20 points de différence avec son second score le plus élevé. Le Meneur de Jeu détermine alors si la divinité accepte de prendre à son service un nouvel agent et juge digne de cet honneur le candidat qui s'est présenté à elle. Les chances de réussite sont déterminées comme suit : la base est le Pouvoir initial du candidat, auquel on ajoute 1% par point d'allégeance sacrifié et 5% par point de Pouvoir sacrifié,





avec un sacrifice minimum de 1 point de chaque. Le Meneur peut également ajouter un bonus de 40% maximum à ce jet en fonction du lieu de la cérémonie, du prêtre qui officie et des actions passées du personnage en faveur de la divinité. Ce jet ne peut être tenté qu'une seule fois par divinité. En cas d'échec, les points dépensés sont tout de même perdus. Avant de faire des Pjs des agents, le maître de jeu devra bien peser le pour et le contre, et juger de ce que représente un agent dans sa campagne. Cela peut-il nuire à l'ambiance générale du groupe ? Ou bien à ses projets de scénarios ? Essayez toutefois de ne pas verser dans l'arbitraire, car cela peut nuire au plaisir du joueur et à la confiance qu'il vous porte.

Un échec peut être ressenti comme une grave déception pour un joueur, mais cela ne doit pas pour autant l'empêcher de continuer à jouer. Si ce dieu particulier n'a pas voulu de lui, peut-être qu'un autre n'attend que ses services ? Peut-être aussi a-t-il une autre destinée ?

Les Agents du Chaos

Au service des Ducs de l'Entropie, les agents du Chaos jouissent de grands pouvoirs et d'une influence importante. Ils constituent l'élite des serviteurs du Chaos, les enfants chéris des Seigneurs Noirs. Sur Pan Tang, leur statut est comparable à celui des plus grands prélats de l'île, et on en trouve en nombre respectable ; une petite dizaine pour chacun des cultes majeurs, peut-être un peu plus pour Chardros. Au Dharijor, au Pikarayd et en Argimiliar, ils sont très peu nombreux, peut-être une quinzaine pour chacun de ces pays, tous cultes confondus.

Les pouvoirs des agents du Chaos sont nombreux (en plus des avantages classiques offerts par l'allégeance au Chaos). D'abord, ils acquièrent un certain ascendant sur toutes les créatures issues des plans inférieurs, les démons. Ils ont toujours au minimum 50% de chances de remporter un conflit psychique les opposant à un démon mineur, y compris un jet de lien, quel que soit le Pouvoir de la créature. Si le POU de l'agent excède celui du démon, les règles habituelles s'appliquent. Ce pourcentage reste de 50% dans une lutte opposant l'agent à un démon majeur, sauf si telle n'est pas la volonté de son dieu ou d'un autre Seigneur de l'Entropie. Si leur Pouvoir le leur permet, ils obtiennent de grandes connaissances en

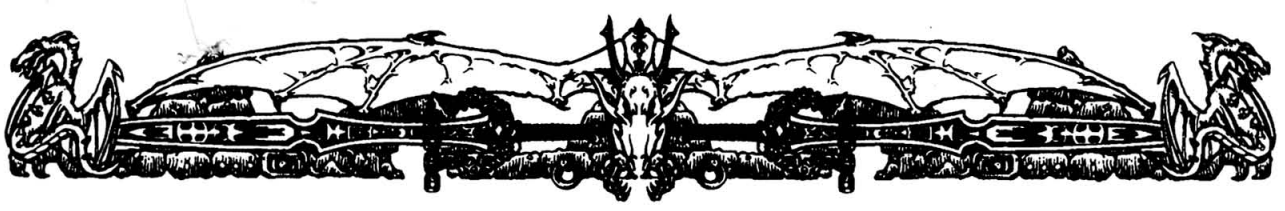
sorcellerie. Ils disposent de 1d8 nouveaux sorts, déterminés aléatoirement par le Meneur de Jeu, de préférence à partir de la liste complète fournie dans les Versets Impies ou par défaut du livre de base d'Elric. De plus, un agent du Chaos n'irrite jamais son Seigneur du Chaos en utilisant un sort qui porte son nom (exemple : Ame de Chardros). Un agent du Chaos a une chance égale à son Pouvoir de voir son Seigneur répondre à l'une de ses invocations, à la discrétion du Meneur.

Enfin, l'agent reçoit en cadeau un objet contenant un démon mineur lié, invoqué par les soins du prêtre présidant à la cérémonie. Ce démon nécessitera pour sa convocation un nombre de points de magie égal au POU du nouvel agent avant son sacrifice et aura toujours un POU de 9 (2d8). Ses facultés exactes sont laissées à la discrétion du Meneur qui les déterminera en fonction des demandes du joueur. L'amulette du Chaos, symbole du lien qui unit l'agent à son dieu, est de forme octogonale. Le choix de la matière du disque et de la chaîne est laissé à l'agent. Sur l'avvers, on peut voir figurer le signe du Chaos, les 8 flèches émanant d'un point central.

Sur le revers, on trouve deux runes en Haut Idiome: celle de la déité que l'agent sert et celle du nom de l'agent. Ces amulettes, en plus de leur rôle majeur et symbolique, possèdent également d'autres pouvoirs. Tout d'abord, si un dieu du Chaos s'est manifesté sur le même plan que celui de l'agent dans un rayon de 150 kilomètres autour de lui, l'amulette étincellera d'une multitude de couleurs. Puis, si un prêtre ou tout autre serviteur de la Loi se trouve à moins de 1,5 kilomètres de l'agent, elle provoquera un grand frisson dont l'intensité sera plus forte pour les agents et quasiment insupportable pour les Champions. Enfin, si une personne ou une créature dans un rayon de trente mètres de l'agent pense à le blesser, le tuer ou lui nuire d'une manière ou d'une autre, l'amulette émettra de petites décharges électriques.

Cependant, il y a également des désavantages. Tout d'abord, un agent ne peut participer aux services d'adoration d'autres dieux que le sien. S'il peut assister à d'autres cérémonies honorant le Chaos ou les Élémentaires, il doit tout faire pour empêcher les cérémonies de la Loi. Il doit attaquer la Loi dès qu'une occasion se présente, mais il est libre de s'en abstenir s'il juge sa chance de réussite nulle. Les Agents du





Chaos sont considérés comme leurs pires ennemis par l'Eglise de la Loi. Celle-ci mettra tout en œuvre pour les trouver et les détruire. Un agent ne peut se dérober à un ordre divin ou émanant du Théocrate.

De plus, ils ne peuvent s'installer de manière fixe dans un endroit pendant plus d'un mois, car les dieux du Chaos préfèrent garder leurs séides en mouvement. Ils sont les ennemis de la stagnation. Enfin, un agent-doit tenir à son amulette comme à sa propre vie. S'il la perd, elle devient terne et sans éclat. L'agent perd non seulement son statut, mais également l'intégralité de ses pouvoirs et tous les démons qu'il porte sont libérés de leur lien. De plus, les prêtres de son dieu seront immédiatement avertis de cette perte et ils enverront à sa poursuite un Bal'Boost avec pour mission de tuer l'incompétent.

Celui-ci accomplira sa mission, sauf s'il est détruit, auquel cas les prêtres en enverront un autre. Ce ballet ne prendra fin que si l'agent meurt ou s'il récupère son amulette. De plus, renoncer volontairement à son statut d'agent, c'est s'attirer les foudres de son dieu. D'autres agents partiront immédiatement en quête pour trouver et tuer le renégat et deux Bal'Boost seront lancés à sa poursuite. Ils ne s'arrêteront pas avant la mort de l'insolent.

Les Agents de la Loi

Pions privilégiés des Seigneurs Blancs, les agents jouent un rôle majeur dans toutes les nations régénérées par la Loi et disposent de grands pouvoirs, souvent aussi bien surnaturels que temporels. En général, ils ont de grands pouvoirs de police et peuvent réunir des troupes importantes ou des fonds conséquents en relativement peu de temps. Dans toutes les nations de la Loi, c'est au Lormyr et au Vilmir qu'on en trouve le plus.

Leur nombre diffère selon les dieux. Le Justicier dispose d'une vingtaine d'agents au Vilmir, c'est-à-dire le double du nombre d'agents que l'on peut trouver au Filkhar, tous cultes confondus. Le Tarkesh n'a pas plus d'une dizaine d'agents sur son territoire, dont 5 ou 6 agents de Pozz-Man-Llyr, alors que Lormyr en compte une bonne cinquantaine.

Les pouvoirs des agents de la Loi sont nombreux (en plus des bénéfices classiques apportés par leur allégeance à la Loi). D'abord, le nouvel agent absorbe

une potion qui le rend plus résistant. Cette potion lui confère un bonus de 10 points de Constitution et la capacité de guérir deux fois plus rapidement de ses blessures. La compétence "Médecine Rudimentaire" et les potions et onguents de guérison sont deux fois plus efficaces sur lui. Par contre, l'Agent ne peut plus récupérer de points de vie par sorcellerie ou par l'usage d'une faculté démoniaque. Enfin, la potion arrête les effets du vieillissement de l'organisme.

Cependant, si on souhaite que ces effets soient permanents, il faut en boire une nouvelle dose chaque année, la durée d'effet de la potion étant approximativement de 400 jours. La plupart des grands temples et les Champions de la Loi en possèdent et savent comment la fabriquer. La potion rend stérile, de manière définitive, dès la première absorption. De plus, les Seigneurs Blancs accordent à leurs serviteurs une connaissance accrue des compétences humaines. Ainsi le nouvel agent bénéficie d'un certain nombre de points qu'il pourra répartir à sa guise entre toutes ses compétences, générales ou guerrières, en n'excédant pas un maximum de 20 points par compétence.

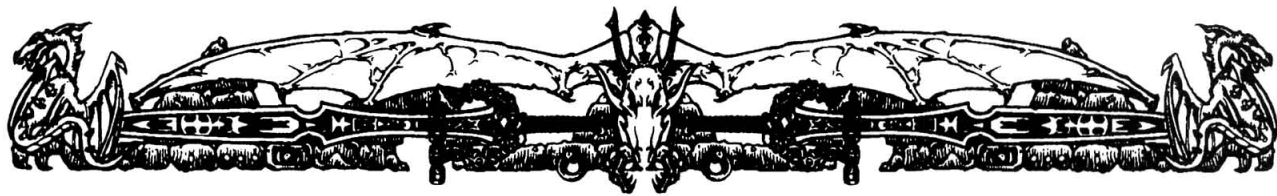
Ce total de points à répartir est égal à son score d'allégeance à la Loi avant son sacrifice initial. Un agent a une chance égale à son Pouvoir de voir son Seigneur répondre à son invocation, à la discrétion du Maître de Jeu. Enfin, l'agent reçoit en cadeau un objet béni dont la perfection est telle qu'il accorde des bonus importants.

Si c'est une arme, elle accordera un bonus de 10% à la compétence d'arme de l'agent, et bénéficiera de 10 Points de Structure supplémentaires ; si c'est une plume, elle accordera un bonus de 15% à la compétence de Scribe de l'agent ; si c'est un luth, elle accordera un bonus de 15% à la compétence Art (Luth) de l'agent ; etc. Cet objet est choisi par l'agent avec l'accord du Maître. L'amulette de la Loi, symbole du lien qui unie l'agent de la Loi à son dieu, est constituée d'une flèche d'argent verticale finement ciselée et scellée dans un disque de cristal aux surfaces convexes. Une chaîne en argent formée de maillons plats permet de la passer autour du cou. Une rune indiquant le nom de l'agent est gravée sur la flèche.

Ces amulettes disposent également de pouvoir particulier en plus de leur rôle majeur de lien. Elle brille d'une forte lueur en présence de forces (objets ou sortilèges) ou de créatures chaotiques (démons ou alliés

Les Hommes et les Dieux





du Chaos) dans un rayon de 10 mètres autour de l'agent. En outre, dans un rayon de 30 mètres, la température de l'amulette s'élève de un degré par 10 points de Pouvoir chaotiques dans la zone. Voilà pourquoi il est recommandé aux agents de la Loi de ne jamais porter leur amulette à même la peau. Ils peuvent momentanément supprimer la brillance et la chaleur de l'amulette au prix d'un important effort de volonté, symbolisé par la réussite d'un jet de POUx3.

Etre agent de la Loi comporte également de nombreux désavantages dont le premier est la stérilité. Un agent ne peut jamais participer à des cérémonies d'adoration des forces de la Balance ou du Chaos. Il doit tout mettre en œuvre pour empêcher les cérémonies du Chaos de se tenir, et toujours attaquer le Chaos là où il le trouve sauf s'il juge que la tentative équivaldrait à un suicide. Il ne peut en aucun cas coopérer avec un allié du Chaos, prêtre, agent ou Champion, et doit tout tenter pour l'éliminer. Il ne doit jamais invoquer ou lier un démon, même s'il sait le faire, pas plus qu'il ne doit avoir recours à la sorcellerie, mis à part les sortilèges de la Loi. Enfin, il doit veiller sur son amulette comme sur sa vie. S'il l'égare, il perd immédiatement l'intégralité de ses pouvoirs et facultés, y compris les bénéfices de l'allégeance.

Il les retrouvera tous s'il récupère son amulette. La Loi étant plus magnanime avec les siens que le Chaos, elle n'engage aucune représaille contre un agent momentanément déchu. L'amulette égarée perd son éclat et devient terne. Enfin, renoncer volontairement à son statut d'agent, c'est s'attirer les foudres de la Loi.

D'autres agents partiront en quête pour retrouver et tuer le renégat, et même s'ils échouent, celui-ci sera maudit jusqu'à la fin de ses jours. Il aura systématiquement 25% de chances de voir chacun de ses jets de compétence échouer, sauf s'il s'agit d'une réussite critique. Ce n'est pas un malus de 25% mais bien un pourcentage d'échec supplémentaire, à la discrétion du Maître de Jeu.

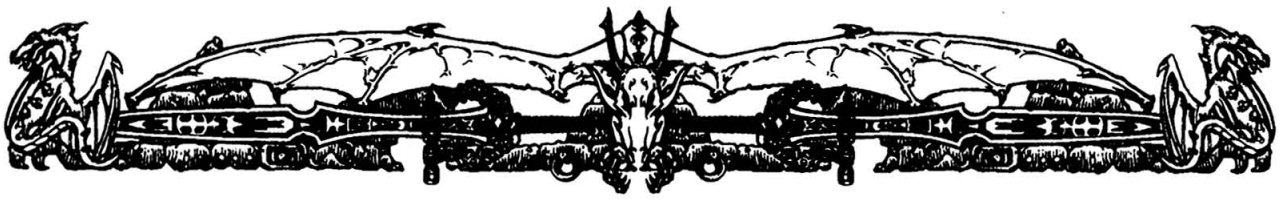
Les Agents des Eléments

Les agents des Seigneurs Elémentaires ne sont pas très nombreux mais ils constituent une vitrine de la puissance de ces cultes relativement marginaux dans les Jeunes Royaumes. Le concept d'agent n'existe pas dans des variantes animistes de la religion des Eléments. On en trouve donc que dans les cultes des pays dits "civilisés". Ces personnages sont souvent importants dans la vie d'un temple, et il en



Les Hommes et les Dieux





existe un ou deux par grand sanctuaire des Jeunes Royaumes. Leur nombre est donc relativement restreint. Rappelons encore une fois que les lignes qui suivent ne concernent que les agents des Seigneurs Élémentaires et que la Balance Cosmique elle-même ne dispose d'aucun agent.

Les pouvoirs des agents des éléments sont nombreux (en plus des bénéfices apportés par l'allégeance à la Balance). D'abord, l'agent reçoit de son dieu un ascendant énorme sur les esprits élémentaires de son propre culte. En effet, qu'ils soient libres ou contrôlés, mineurs ou majeurs, ceux-ci ne peuvent en aucun cas attaquer ou blesser un agent de leur Seigneur, sauf si telle est la volonté de celui-ci. De plus, les agents qui ont des connaissances en sorcellerie peuvent avec une grande facilité convoquer ces esprits élémentaires. Ils répondent toujours en un seul round aux convocations et sont toujours disposés à rendre service à l'agent sans même que celui-ci ait à marchander leur aide.

Ils refuseront tout de même de se donner la mort pour accomplir les desseins de l'agent, sauf si c'est la volonté de leur Seigneur. De plus, un agent des Éléments n'irrite jamais son Seigneur en utilisant un sort qui porte son nom (exemple : Etreinte de Grome). Les agents ont une chance égale à leur Pouvoir de voir leur dieu répondre favorablement à leur invocation, à la discrétion du Maître. Les Seigneurs Élémentaires rechignent moins que les dieux supérieurs à apparaître physiquement sur les Royaumes. Enfin, les agents reçoivent en cadeau de leur dieu le vrai nom d'un élémentaire mineur de leur culte. S'ils le jugent nécessaire, ils peuvent appeler l'élémentaire à leur aide. Celui-ci apparaîtra dix Etapes de DEX après l'appel et aidera l'agent au mieux de ses possibilités, même si cela doit entraîner sa mort. Si cet élémentaire mineur venait à mourir, l'agent pourra se rendre dans son temple pour apprendre le nom d'un autre esprit mineur après une journée de prière et la perte d'un point d'allégeance.

Leur amulette est, elle aussi, le symbole du lien qui les unit à leur dieu. La forme de celle-ci diffère suivant le dieu. Celle de Grome est une petite plaque de fer carrée accrochée à une chaîne d'argent massif. Celle de Straasha a la forme d'une goutte d'eau en nacre polie. L'amulette de Lassa a la forme d'un disque de verre translucide. Celle de Kakatal est triangulaire et en or pur, elle est accrochée à une chaîne

en or. Ces amulettes portent sur l'avvers la rune du Seigneur Élémentaire et sur le revers, celle de l'agent.

Ces runes sont invisibles à l'œil nu sur l'amulette de Lassa. Ces amulettes apportent également un pouvoir protecteur à leur porteur. Elle les prévient par une légère vibration de la présence d'alliés des autres dieux Élémentaires, humain ou esprit, dans un rayon de 30 mètres. Au prix d'un effort de volonté représenté par la réussite d'un jet de POUx3, l'agent peut, en brandissant son amulette, empêcher les esprits élémentaires mineurs des autres Seigneurs Élémentaires de s'approcher de lui à moins de 15 mètres.

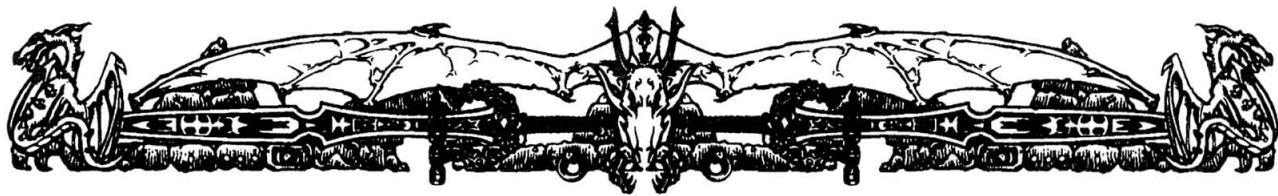
S'il y a plus d'un esprit, tous seront retenus, mais l'agent peut les laisser s'approcher un par un s'il le souhaite. Les agents de Grome peuvent tenir à l'écart de la même façon les morts vivants de toutes sortes et les agents de Straasha peuvent tenir à l'écart les Noyés de Pyaray.

Cependant, le statut d'agent entraîne également des contraintes et des désavantages. Un agent ne peut jamais participer à une cérémonie d'adoration d'un autre dieu Élémentaire, mais il peut y assister. Il ne doit jamais lier un élémentaire de son culte, ni permettre à qui que ce soit de le faire. Il doit toujours chercher à détruire un sorcier qui aurait lié un élémentaire de son culte ou qui en aurait tué un à la tâche. Il doit toujours chercher à nuire aux serviteurs du ou des Seigneurs opposés au leur, c'est-à-dire : pour Grome, Straasha ; pour Straasha, Grome et Kakatal ; pour Lassa, Kakatal ; pour Kakatal, Lassa et Straasha.

De plus, chacun a des obligations complémentaires. Les agents de Grome ne doivent jamais exhumer un corps ou permettre à d'autres personnes de le faire. Ils doivent toujours chercher à détruire les morts vivants s'ils en rencontrent. Les agents de Kakatal ne doivent jamais éteindre un feu ou permettre à quiconque de le faire. Les agents de Straasha n'ont pas le droit de jeter quoi que ce soit à la mer ou dans un cours d'eau pour une raison autre qu'un sacrifice à Straasha ou une cérémonie funéraire.

De même, ils ne doivent permettre à personne de le faire. De plus, ils doivent toujours chercher à combattre les serviteurs de Pyaray, ne peuvent jamais assister à ses cérémonies, et doivent tout faire pour nuire à lui et sa flotte maléfique. Enfin, les agents de Lassa ne peuvent jamais empêcher l'air de passer, en fermant





une porte ou une fenêtre. Même s'ils peuvent le tolérer, il vaut mieux éviter de le faire en leur présence. Comme pour les autres agents, la perte de leur amulette signifie la déchéance et la perte de leur statut et de tous leurs pouvoirs, y compris l'appel à l'allégeance.

Enfin, renoncer volontairement à son statut d'agent, c'est provoquer la colère de son ancien maître. D'autres agents partent alors à la recherche du renégat pour le faire expier et des élémentaires sont régulièrement envoyés à sa poursuite. De plus, s'il venait à être mis en présence d'un élémentaire, celui-ci l'attaquerait immédiatement, qu'il soit lié ou non.

Les Champions

Les Champions sont bien plus que de simples humains. Au delà du concept de serviteurs des dieux, ils sont l'expression de la volonté de leurs maîtres divins. Ils sont l'incarnation de leurs désirs, pions sur l'échiquier cosmique, coordonnant les plans des dieux à l'échelle du Million de Sphères.

Là où agents et prêtres servent les dieux au mieux de leurs capacités, les Champions les transcendent car ils savent toujours ce qui est bon pour leurs maîtres, quels sont leurs désirs et leurs envies, ce qu'ils pensent, ce qu'ils savent. Ils comprennent les plans de leurs maîtres et constituent des auxiliaires diligents, agissant pour que tout se déroule au mieux. Ils n'appartiennent plus au monde des hommes, mais déjà aux mondes supérieurs et sont souvent comparés à des demi-dieux. A ce titre, ils ne font plus vraiment partie du monde clérical.

Au-dessus des prêtres, ils servent directement les dieux sans avoir à en référer à leurs intermédiaires. Les Champions de la Loi et du Chaos répondent le mieux à cette définition, car ils sont les plus proches d'un statut quasi divin. Les Champions des Eléments sont un peu plus nombreux car leur rayon d'action ne s'étend qu'à un seul plan. En réalité, ce ne sont que des "supers agents" particulièrement récompensés par la volonté de leur dieu et dotés de pouvoirs phénoménaux. Ils ne sont pas des pièces maîtresses sur le grand échiquier des mondes car les Seigneurs Elémentaires n'ont aucune réelle ambition de domination cosmique.

Les Champions de la Balance sont des justes, des gens qui ont compris le sens de la réalité et l'inutilité de l'adoration des dieux, éternels destructeurs des mondes qu'ils ont créés. Ils savent que la solution repose dans la neutralité et œuvrent partout pour maintenir l'équilibre intact. Serviteurs de la Balance, garants de l'Equilibre, ils sont pour la plupart les habitants de Tanelorn l'Intemporelle. Certains d'entre eux sont aussi les guides du Champion Eternel à travers toutes ses incarnations, tels Sepiriz et le Guerrier d'Or et de Jais.

On ne choisit pas de devenir Champion, on est élu. De temps en temps, un dieu choisit un homme pour le représenter et accomplir ses volontés. Il devient alors son Champion. Pour qu'un personnage devienne Champion, il doit être choisi par une divinité. Cela peut arriver dès lors qu'il a plus de 100 points d'allégeance dans un de ses scores mais c'est loin d'être automatique. A Melniboné, un grand nombre de personnes ont une Allégeance au Chaos supérieure à 100, ce qui ne veut pas dire qu'ils soient tous des Champions du Chaos, loin de là. Etre agent de la déité n'est pas une condition sine qua non pour devenir son Champion.

C'est au Maître de Jeu de décider quand le temps est venu pour un des personnages de devenir Champion et de connaître son Apothéose. Mais attention, c'est conférer un pouvoir immense à un joueur. Cela veut aussi dire qu'il n'œuvrera plus que dans le strict intérêt de son dieu et que le reste de sa vie ne sera qu'une longue croisade. Cela peut constituer une retraite de rêve pour un personnage mais pas pour quelqu'un qui a encore envie d'interpréter son aventurier. Par conséquent, hésitez longtemps avant d'accorder un statut à l'un de vos joueurs, car cela signifie souvent la fin d'un groupe ou d'une campagne.

Les Champions du Chaos

Individus rarissimes à la puissance incomparable, les Jeunes Royaumes n'ont jusqu'à maintenant donné naissance à aucun Champion du Chaos. Par contre, l'ancien Empire de Lumière en a compté de nombreux dans ses rangs au cours de son histoire : peut-être une vingtaine, voir un peu plus. Dans la hiérarchie du Chaos, les Champions occupent une place supérieure aux démons majeurs et les Champions des grands dieux peuvent avoir un rang comparable à





celui d'un dieu mineur. Ils peuvent être les artisans de la conquête d'un monde, dont ils sont fréquemment les maîtres une fois celle-ci réalisée. Aucun adversaire n'est plus redoutable qu'un Champion du Chaos.

Ils conservent bien évidemment les bénéfices liés à l'allégeance. S'ils étaient agents, ils en gardent aussi les pouvoirs. Cependant, si leur amulette venait à disparaître ou à être volée, elle réapparaîtrait à leur côté dans les 12 heures et ils conservent leurs pouvoirs dans cet intervalle.

En effet, le lien qui unit le Champion et le dieu est si fort que la disparition d'une simple amulette ne suffit pas à le briser. Désormais, ils ont une chance égale à leur $\text{POU} \times 3$ de rentrer en contact avec leur Seigneur. Souvent, ils ont également la capacité de voyager à travers les plans selon leur désir. Mais le véritable Don que font les Ducs du Désordre à leurs Champions est celui de vaincre la Mort. En effet, même si celle-ci devrait logiquement intervenir, l'individu peut s'en sortir. Il faut alors multiplier son POU par $1d8$ et lancer $1d100$.

Si le résultat est inférieur au produit de la multiplication, le Champion s'évapore dans un nuage de fumée fétide. Au bout d'une période de 8 jours et de 8 nuits passés dans une souffrance et une angoisse épouvantables, il réapparaîtra où il le souhaite sur le plan où il a trouvé la mort. Cette résurrection a des effets nocifs. Elle réduit toutes ses compétences de 5 points et il perd un point d'Apparence définitif. En effet, le Champion prend un aspect, une odeur et un visage un peu plus cadavériques.

En cas d'échec du jet, le Champion transmigre vers les Plans Supérieurs pour y devenir l'esclave éternel de son Seigneur tutélaire. Les points de Magie d'un Champion sont doublés de façon permanente (sans que cela ne modifie son POU). Mais attention, le Chaos est une force maligne, et ses dieux peuvent augmenter ou diminuer à loisir les points de Magie de leurs serviteurs. Le Meneur de Jeu peut utiliser cette faculté pour forcer le Champion à agir suivant les désirs des Ducs de l'Entropie.

Les Champions ne subissent plus aucun des désavantages liés au statut d'agent. Ils ne sont plus tenus d'obéir aux prêtres ou au Théocrate même si du temps de Melniboné, ils obéissaient traditionnellement à l'Empereur. Même s'ils ne sont plus tenus à la mobilité, il est rare qu'un Champion reste statique

bien longtemps. Ils peuvent se considérer comme les ennemis des Seigneurs Blancs et de leurs Champions, ce qui n'est pas une petite affaire.

Les Champions de la Loi

Vivantes incarnations des Seigneurs Blancs, les Champions de la Loi sont bien souvent des guerriers et des prophètes inspirés capables de grands prodiges. Les Jeunes Royaumes ont connu en 400 ans un peu moins d'une dizaine de Champions, ce qui est déjà impressionnant. Certains Champions naissent sur les Jeunes Royaumes et sont ensuite envoyés servir leurs dieux sur d'autres plans, mais c'est relativement rare.

Les Champions conservent les avantages liés à l'allégeance et au statut d'agent, s'ils l'étaient au préalable. Dans ce cas, même si leur amulette conserve ses pouvoirs, elle n'a plus qu'un rôle symbolique et s'il lui arrivait de disparaître ou d'être volée, elle réapparaîtrait dans les 12 heures au côté du Champion sans que cela n'entrave en rien ses pouvoirs. Les Champions de la Loi sont presque en contact permanent avec leur Seigneur et il leur suffit de réussir un jet de $\text{POU} \times 3$ pour pouvoir dialoguer avec lui. Ils connaissent intuitivement la formule de l'Elixir de Durabilité et ils peuvent ou non en faire usage suivant leur désir. Ils peuvent également l'administrer à toutes les personnes qu'ils en jugeront dignes. Tous les Champions n'ont pas bu l'élixir et certains n'en éprouvent pas le besoin.

Le véritable pouvoir d'un Champion de la Loi est de sculpter la vie dans la substance brute du Chaos à laquelle il est désormais insensible. Il crée une terre qui sera son fief. Cette terre regorge de vie animale et végétale (à définir par lui) et peut également abriter une petite colonie humaine (entre 1 000 et 5 000 personnes) ou d'une autre espèce d'êtres vivants. Cette population est réunie dans un bourg avec un château, résidence du Champion.

Nulle loi humaine ne peut lui retirer la souveraineté sur son fief, sauf si lui-même en décide autrement. Il peut en fermer les frontières à tous ceux qu'ils désirent. Sur toute la superficie de son domaine, il est presque omniscient. Dans le cas des Jeunes Royaumes, cette nouvelle terre apparaît sur le Continent Sud, au delà de Kanëloon, et elle représente environ 250 km². En outre, les Champions de





la Loi sont de vivantes images de la perfection. A ce titre, ils choisissent trois de leurs compétences qui voient leur pourcentage de réussite doublé. Les Champions de la Loi ont les mêmes désavantages que les agents de la Loi, mis à part ce qui concerne leur amulette, et ils ne sont pas toujours stériles.

Si grâce à l'Elixir de Durabilité, ils sont virtuellement immortels, aucun Champion n'a jamais prolongé sa vie plus d'un siècle et demi. De toute façon, rare sont les Champions morts de vieillesse car ils sont les ennemis des Ducs de l'Entropie qui leur mènent toujours la vie dure.

Les Champions des Eléments

Les Champions des Eléments constituent un groupe à part. Ce sont virtuellement des Champions de la Balance, puisqu'ils disposent d'un score de Balance supérieure à 100. Cependant, ils ne jouissent d'aucun des avantages décrits plus bas comme ceux des Champions de la Balance. Leur foi unique va à leur dieu, et en aucun cas à la Balance Cosmique. De plus, les Champions des Eléments, même si leurs pouvoirs sont très importants, ne sont pas de véritables participants à la grande bataille des Seigneurs Supérieurs. Ils en sont le plus souvent les spectateurs impuissants voir les acteurs involontaires.

Ces Champions essaient de préserver l'équilibre entre les deux grandes forces puisque si la Balance penche trop d'un côté comme de l'autre, cela signifie de moins en moins de pouvoirs et de liberté pour eux et leurs Seigneurs. Leur influence s'étend rarement au-delà d'un monde et ce sont en réalité des "super agents".

En effet, ils ne sont pas véritablement choisis par leur dieu, mais sont désignés, le plus souvent par un grand prêtre, qui implore le dieu de bien vouloir accorder des pouvoirs supplémentaires à son agent. C'est au Meneur de Jeu de déterminer si un de ses joueurs, préalablement agent d'un Seigneur Elémentaire, est digne de devenir Champion.

Mise à part l'obligation d'un score supérieur à 100 points de Balance, il n'y a aucune autre règle. Réfléchissez bien avant de confier une telle puissance à l'un des membres de votre groupe, car cela risque fort de lui donner des pouvoirs démesurés par rapport aux autres. Les Champions des Eléments sont de loin

les plus nombreux car il y en a toujours un ou deux en activité sur les Jeunes Royaumes, tous cultes confondus. En l'an 400 JR, ils sont deux à porter le titre de Champion d'un Elément : Uzud-Naor-Kaben de Nio, au Tarkesh, est le Champion de Straasha et Akulbar de la Flamme Eternelle est le Champion du Feu.

Chaque Champion est unique en son genre et il n'existe aucune règle générale concernant ses pouvoirs. En réalité, au moment de l'obtention du statut de Champion, le dieu et le grand prêtre vont marchander les pouvoirs du nouveau Champion. Cependant, chaque pouvoir accordé demande une contrepartie de plus en plus lourde.

Les pouvoirs sont variés ; par exemple : la création ou le contrôle de l'élément, l'immunité totale à cet élément, le pouvoir de s'y déplacer sans entrave (par exemple le vol pour les Champions de Lassa), la capacité à se transformer en l'élément dans un but offensif, défensif ou de déplacement. Les parrains du Champion peuvent être liés au contrôle sur les élémentaires ou à l'obtention d'un objet enchanté, investi du pouvoir divin.

Plus loin, vous trouverez les caractéristiques des deux Champions des Jeunes Royaumes afin de vous donner une idée de ce que peuvent être les capacités d'un Champion des Eléments. De plus, chaque Champion a une chance égale à $\text{POU} \times 3$ de rentrer en contact avec son Seigneur.

Les Champions conservent leur amulette, ainsi que les pouvoirs liés à l'allégeance et au statut d'agent. Ils conservent également l'intégralité des contraintes liées à ce statut. De plus, ils sont soumis à des contraintes supplémentaires ou à des interdits, déterminés pendant l'invocation du dieu.

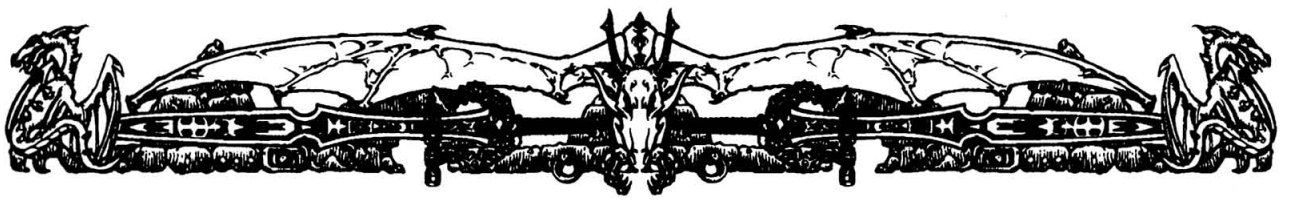
Les Champions de la Balance

Ils sont les élus du Destin. Pour tous ceux qui perçoivent un tant soit peu la complexité du Million de Sphères, la Balance Cosmique est la seule réalité immuable, le seul point fixe, l'unique Vérité.

Ses Champions sont ceux qui ont percé à jour cet état de fait et qui savent qu'elle est la seule voie vers le calme et le bonheur. Les Champions de la Balance sont certainement les plus nombreux car ils peuvent tous atteindre l'apothéose une fois la barrière fatidique des 100 points atteintes.

Les Hommes et les Dieux





Ils conservent évidemment les avantages liés à l'allégeance. Une fois devenus Champions, ils partent en quête de Tanelorn, la Cité Eternelle, dont eux seuls peuvent trouver le chemin. Au terme d'une longue recherche, ils atteindront le but de leur vie et trouveront la paix et le repos.

Une fois là-bas, ils seront désormais les Agents du Destin, intervenant quant ils le jugent souhaitable, là où leur cœur leur dit d'aller. Certains ne quittent plus jamais la Cité et y demeurent en paix jusqu'à la fin de leurs jours terrestres avant de partir vers la Forêt des Ames. D'autres voyagent à travers le monde, suivant leurs intuitions, portés par le vent du Destin. De plus, sur le chemin qui les mènent vers Tanelorn ou dans la ville même, leur chance de rencontrer le Grand Amour, l'être qui leur est promis, augmente considérablement.

Cette rencontre devra intervenir selon la volonté du Maître du Jeu dans un délai plus ou moins long. De plus, après la réussite de leur quête, le total de Points de Vie du Champion devient égal à CON+TAI. Les Champions de la Balance ne subissent aucun désavantage, sauf celui de se sentir un peu isolé au milieu de ceux qui vivent leur vie sans réfléchir en dehors de Tanelorn. De plus, ils peuvent se considérer comme les ennemis du Seigneur Narjhan du Chaos.

En effet, si Tanelorn provoque une grande irritation chez les Seigneurs Supérieurs, car ses habitants sont les seuls êtres vivants à échapper à leur règne, de leur vivant comme de leur mort, aucun ne leur voue une haine féroce comme celle du Prince des Mendiants. Tanelorn est la seule ville à échapper à son contrôle, la seule ville où il n'y a ni mendiant, ni famine, ni malheureux, ni ruelle sombre et mal famée.

Les Membres du Clergé

On l'a vu, chacune des Eglises présentées sert d'une façon bien à elle les dieux qu'elle honore. Cependant, tous les cultes des Jeunes Royaumes ont quelque chose en commun : les prêtres. Le service des dieux est une occupation quotidienne qui demande énormément de foi et d'abnégation. C'est pourquoi, si chaque homme peut et doit honorer les dieux de son côté, l'existence d'un

groupe particulier voué uniquement à leur adoration, est nécessaire. Intermédiaires entre les dieux et les hommes, garants de la bienveillance des Seigneurs Supérieurs, les clercs doivent veiller à ce que les bienfaits des dieux pleuvent sur les hommes et à ce que ces derniers n'oublient jamais qu'ils sont les enfants des dieux. Gardiens de la spiritualité de leurs frères et fidèles serviteurs de leurs maîtres, ils jouent bien souvent un rôle politique. Présents à tous les niveaux de la société, de la petite bourgade rurale jusqu'aux jardins des palais royaux, ils y occupent souvent une place dominante.

Dans le cas de la Loi et du Chaos, il existe deux grands types de religieux : les prêtres en contact quotidien avec les fidèles, et les moines qui vivent le plus souvent reclus dans leurs monastères. En réalité, les clercs séculiers ont choisi de veiller sur le bien être de leurs concitoyens alors que les clercs réguliers s'occupent exclusivement de l'adoration des dieux. Leur rôle est différent, ainsi que leurs rapports avec le monde extérieur et le divin, mais ils sont tous des serviteurs des dieux.

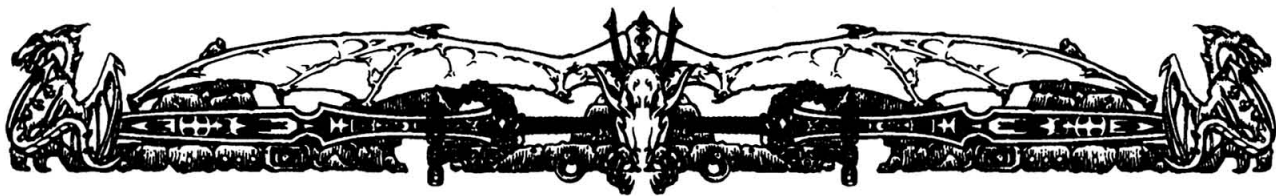
Quand un joueur commence la partie avec comme profession "Chaman, Prêtre, Membre d'un Culte", ce chapitre le concerne tout particulièrement. Bien sûr, cela pose immédiatement un problème évident : pourquoi un prêtre irait-il à l'aventure de par le monde ? La solution la plus simple serait d'en faire un ancien prêtre, mais dans ce cas, il aurait perdu sa foi, ou il lui faudrait fournir une raison valable pour sortir des limites fixées par son clergé.

Nous vous conseillons plusieurs solutions : soit il appartient à un ordre monastique, loyal ou chaotique, appelant ses membres à la prédication et au prosélytisme, ce qui fournit une excellente raison de voyager ; soit il est parti en quête, en pèlerinage ou en pénitence, ce qui le forcerait à rentrer tôt ou tard dans son temple ; soit, il a quitté en bons termes son Eglise après avoir entrepris une Initiation, ce qui lui apporte une profonde croyance et une certaine éducation.

Clercs du Chaos

Les prêtres du Chaos sont les serviteurs des Ducs du Désordre. Dans toutes les nations adoratrices du Chaos, leur rôle est souvent aussi bien politique que religieux. Sur Pan Tang, ils sont les maîtres de la nation et ils veillent sur leurs concitoyens aussi bien sur





le plan spirituel que temporel. Ailleurs, leur importance est moins grande, mais ils restent souvent étroitement liés à la vie politique de leur nation. De plus, les temples comme les monastères jouissent d'un grand pouvoir économique, l'Eglise du Chaos étant assez riche et les ordres monastiques disposant de vastes terres.

L'organisation hiérarchique, calquée sur le modèle pan tangien, fait des cultes du Chaos des forces relativement cohérentes et structurées. L'indiscutable suprématie de Jagreen Lern, le Théocrate de Pan Tang, sur l'ensemble des clergés des nations chaotiques confère à l'Eglise du Chaos une apparente unité que peut lui envier l'Eglise de la Loi.

On ne devient véritablement un serviteur des dieux que lorsqu'on a atteint le rang de Prêtre du Chaos, après avoir été Initié, Novice puis Disciple, dans la hiérarchie séculière, ou lorsqu'on atteint le rang de Frère dans la hiérarchie régulière.

En signe de leur rang, ces clercs portent à leur cou une amulette en forme d'Etoile du Chaos, assez semblable à celle des agents. Cependant, cette amulette ne porte pas de runes, elle n'a aucun pouvoir et sa perte ne signifie en aucune façon la déchéance.

Une fois atteint ce rang dans la hiérarchie cléricale, tous ces hommes jouissent des avantages offerts par l'allégeance au Chaos, même s'ils n'ont pas le nombre suffisant de points. Ils finiront par l'atteindre et les dieux du Chaos les jugent dignes de recevoir ces bénéfices avant même d'avoir fait leurs preuves plus avant. Un prêtre du Chaos ne peut jamais irriter son Seigneur du Chaos en utilisant un sort qui porte son nom (exemple : Ame de Chardros). De plus, les clercs disposent d'un pourcentage de chance de rentrer en contact avec leur dieu. Ce pourcentage est variable. Il dépend du rang du prêtre, du lieu où il se trouve, de l'affection que lui porte les Seigneurs du Chaos, etc.

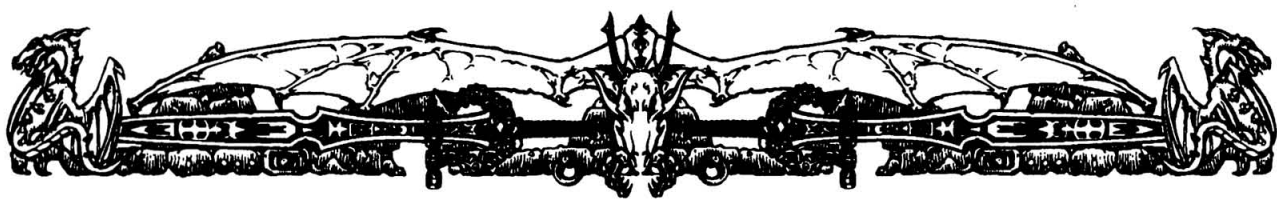
Ce pourcentage varie entre 1% pour les jeunes prêtres et 80%, pour Jagreen Lern dans le cœur du Temple-Palais. Il se situe aux alentours de 30% pour les grands prélats du Chaos et dépasse rarement 5% pour la majorité des clercs.

Evidemment, plus il y a de prêtres, plus ce pourcentage est élevé, comme dans le cadre de grandes cérémonies d'invocation. Les prêtres du Chaos sont bien souvent des sorciers accomplis et ils ont accès aux nombreux grimoires de leurs temples, ce qui en fait des adversaires redoutables. De plus, ils peuvent se rendre dans des salles de convocation leur permettant



Les Hommes et les Dieux





d'appeler des serviteurs démoniaques souvent plus puissants que ceux qu'ils pourraient invoquer dans des conditions normales. Ces salles disposent de braseros d'invocation d'un type particulier, contenant en général une quinzaine de points de magie librement accessibles à tous les prêtres du temple.

Cependant, les clercs du Chaos ne font pas que de la sorcellerie et des cérémonies religieuses. Il faut bien faire vivre l'Eglise et entretenir les Temples. Evidemment, sur Pan Tang où l'Etat et l'Eglise sont confondus, les impôts y suffisent largement, mais il y a toujours des à côtés. Les prêtres réalisent donc divers travaux, surtout dans les autres nations chaotiques. Ils peuvent par exemple réaliser des copies d'ouvrages ou de grimoires sur commande, vendre de l'artisanat, donner des cours aux jeunes nobles, proposer des services de sorcellerie ou d'intervention démoniaque, proposer leur arbitrage ou vendre leur production agricole ou artisanale dans le cas des monastères.

Clercs de la Loi

L'Eglise de la Loi joue un rôle majeur dans la plus grande partie des nations de confession loyale. Les clercs de la Loi jouent un rôle très important dans ces pays, bien au-delà de leur fonction religieuse. Leur grande éducation et leur intelligence aiguisée leur donnent accès à bien d'autres rôles que celui de gardien des consciences. De plus, l'Eglise jouit d'un grand pouvoir économique faisant de ses chefs des hommes très courtisés.

Si elle a un peu partout le même modèle d'organisation et de hiérarchie, il reste des différences importantes entre les divers pays des Jeunes Royaumes : des divergences de politique, d'opinion, ou économiques et sociales. De plus, l'Eglise, divisée sur le plan international, est incapable de se trouver un chef unique. A l'heure actuelle, deux hommes semblent représenter les grandes tendances de l'Eglise de la Loi.

Ils sont parmi les plus influents et emblématiques des membres de ce clergé. Garrick le Pieu, Cardinal du Vilmir et Chancelier de Donblas, homme de fer gouvernant son pays dans la rigueur et l'exactitude dogmatique, représente la branche intégriste de l'Eglise de la Loi, celle qui refuse de faire des concessions. Garriol l'Elu, Cardinal de l'Ile des Cités Pourpres et Chancelier de Goldar, homme affable et habile diplomate, repré-

sente la voie de la raison et du juste milieu. Il est prêt à attirer à son Eglise toujours plus de fidèles en s'accommodant plus ou moins avec le dogme.

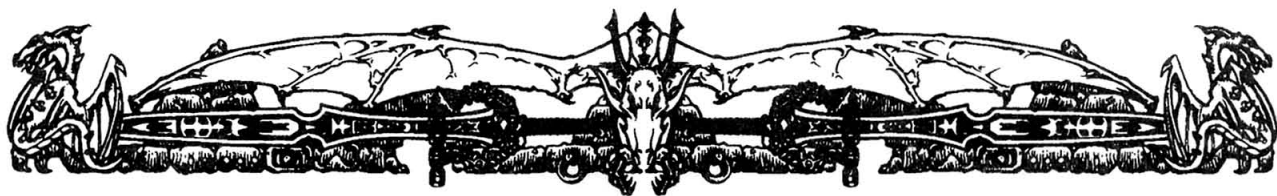
On ne devient un véritable serviteur des Seigneurs Blancs que lorsqu'on atteint le rang d'Administrateur dans le clergé séculier ou le rang de Compagnon dans le clergé régulier. Ils jouissent des avantages offerts par l'allégeance à la Loi, même s'ils n'ont pas le nombre de points suffisants. Ils portent au cou une amulette semblable à celle des Agents de la Loi. Cependant celle-ci ne représente pas leur statut. Elle n'est pas personnalisée et ne dispose d'aucun pouvoir particulier. De plus, les clercs de la Loi disposent d'un pourcentage de chance de rentrer en contact avec leur dieu.

Ce pourcentage est variable et dépend du rang du prêtre, du lieu où il se trouve, de l'affection que lui porte les Seigneurs de la Loi, etc. Ce pourcentage varie entre 1%, pour les jeunes prêtres, et 60%, pour Garrick dans le Saint des Saints de la Cathédrale de Jadmar. Il se situe aux alentours de 25% pour les grands chance-liers de la Loi et dépasse rarement 3% pour la majorité des clercs. Evidemment, plus il y a de prêtres, plus ce pourcentage est élevé, comme dans le cadre de grandes cérémonies. Ces pourcentages sont plus faibles que pour les prêtres du Chaos, car les Seigneurs de la Loi pensent que les humains doivent apprendre à se débrouiller seuls.

De plus, les temples de la Loi jouissent de vastes bibliothèques abordant à peu près tous les sujets connus. Etudier dans ces bibliothèques permet de développer de nombreuses compétences et il y a notamment des livres de type 5 concernant les sujets suivants : Eloquence, Jeunes Royaumes, Langue Commune, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Potions et Scribe.

Cependant, les clercs de la Loi ne limitent pas leurs activités aux offices religieux et à l'étude. Il faut entretenir les nombreux bâtiments du culte et les œuvres de la Loi. Evidemment, les grands monastères ont des revenus, et l'Eglise touche des taxes et des impôts, sans compter les dons plus ou moins intéressés. Mais cela n'empêche pas les clercs d'avoir un vaste panel d'activités. Bien souvent, ils participent au gouvernement de leur nation en occupant divers postes clés aux conseils des grands nobles ou dans l'administration royale. De plus, leur grande connais-





L'Apprentissage par la Lecture

Il existe plusieurs moyens d'augmenter ses compétences. La voie la plus traditionnelle est celle de l'expérience. Une autre consiste à utiliser les services d'un maître et de recevoir son enseignement. Voici une nouvelle technique : apprendre dans les livres. Elle s'applique aux compétences nécessitant un certain savoir théorique, c'est-à-dire presque toutes. Cependant, il est évident que certaines compétences s'appuient beaucoup plus sur la pratique que sur la théorie, comme Sauter ou Esquive. De plus, les livres étant essentiellement écrits par des érudits, bien peu ont jugé nécessaire d'écrire un ouvrage sur, par exemple, les mille et une manières de Se Cacher, mais enfin, sait-on jamais...

Tous les livres n'ont pas la même qualité. Voilà pourquoi il en existe cinq types différents, apportant tous des bonus. Pour chacun des types, il est indiqué le temps de lecture minimum, le pourcentage au-dessus duquel il est inutile de lire cet ouvrage car on sait déjà tout ce qu'il contient et le bonus qu'il apporte.

- Les livres de type 1 demandent deux semaines de lecture minimum, ne permettent pas de dépasser les 25% et apportent un bonus de 1d2%.
- Les livres de type 2 demandent trois semaines de lecture minimum, ne permettent pas de dépasser les 40% et apportent un bonus de 1d4%.
- Les livres de type 3 demandent trois semaines, ne permettent pas de dépasser 60% et apportent 1d6%.
- Les livres de type 4 nécessitent trois semaines de lecture minimum, ne permettent pas de dépasser les 80% et apportent un bonus de 1d8%.
- Enfin, les livres de type 5 nécessitent 4 semaines de lecture minimum, ne permettent pas de dépasser 100% et confèrent 1d10% de bonus.

La procédure est simple. Lorsque l'on a atteint le temps de lecture minimum, en considérant qu'il faut au moins lui accorder 5 heures de lecture attentive par jour, on peut effectuer un jet sous son INT x 2. Si cela semble trop juste, chaque semaine supplémentaire permet d'augmenter le multiplicateur de 1. Par exemple, si le temps de lecture minimum était de 3 semaines, on passe à INT x 3 à la quatrième semaine, INT x 4 à la cinquième, etc. Si le jet est une réussite, on gagne le bonus indiqué par le dé, en prenant garde de ne pas dé-

passer le seuil maximum accordé par le livre. Si le jet est un échec, des points importants n'ont pas été saisis dans le livre. Deux semaines de lecture supplémentaires sont nécessaires avant d'avoir le droit de refaire un jet, qui s'effectuera avec un multiplicateur d'Intelligence augmenté de 1 seulement.

On peut de nouveau passer des semaines supplémentaires de lecture si on a perdu confiance en soi. Par exemple, un livre de type 2 demande 3 semaines de lecture minimum. Au bout de ce temps, on a la possibilité d'effectuer un jet sous INT x 2.

Si ce jet échoue, 2 semaines supplémentaires sont nécessaires au bout desquelles on aura le droit d'effectuer un jet sous INT x 3. Si cela semble trop juste, une semaine supplémentaire amènera le jet à INT x 4 et ainsi de suite. Si le second jet est un échec, ce livre n'apprendra rien à son lecteur, il est par trop incompréhensible. Pour bénéficier du bonus, il faut évidemment posséder une compétence dans la langue utilisée par l'ouvrage. Si le score que le lecteur possède dans la langue employée est inférieur à INT x 5, il doit effectuer un jet pour la comprendre. Dans le cas contraire, un jet n'est pas nécessaire. Quelques considérations supplémentaires :

- Un livre ne peut-être lu qu'une fois par aventurier ;
- Si, pendant la période d'étude, il se passe plus de deux semaines sans que lecteur ne jette un œil sur le livre, tout le processus doit être recommencé ;
- La plupart des ouvrages sur les compétences essentiellement pratiques tels Esquive, Chercher ou autres ne dépassent pas le type 3 ;
- Les plus vieux ouvrages sont écrits en Melnibonéen. Ils sont rarement en dessous du type 3 et traitent essentiellement des compétences théoriques tels Médecine Rudimentaire, Monde Naturel ou Potions ;
- Les livres sont rares et chers, et ont une valeur marchande comprise entre 100 à 1 000 fois leur type, en bronze, suivant l'état, l'âge et le lieu d'achat. Il est évident qu'un livre ne coûtera pas le même prix à Nio qu'à Cadsandria, où se trouve une des plus belles bibliothèques des Royaumes ;
- Il n'existe aucun ouvrage traitant du Million de Sphères. Les seuls écrits renseignant parfois sur cette compétence sont les Tomes, décrits dans Versets Impies.





sance du droit et leur talent pour la rhétorique leur procure bien souvent des postes de magistrats, juges ou avocats. Ils peuvent aussi vendre le produit de leur artisanat, réaliser des copies d'ouvrages ou des livres saints pour les grands de ce monde, donner des cours, offrir leur arbitrage ou divers services en rapport avec leur dieu.

Par exemple, les prêtres de Goldar pratiquent la banque et l'usure ; les prêtres d'Arkyn peuvent jouer le rôle d'ingénieurs publics dans la construction d'ouvrages tels que des digues, des ponts ou de nouveaux bâtiments, les prêtres de Théril purent composer des musiques et des ballets pour les fêtes des grands, etc.

Clercs des Eléments

Là où le culte des Eléments existe, ces prêtres constituent une certaine élite qui reste cependant très accessible à la population. Loin du caractère sacro-saint qu'affichent les clercs de la Loi et celui secret, occulte et mystérieux des clercs du Chaos, les prêtres des Eléments restent accessibles au public, n'hésitant pas à sortir des temples pour aller à la rencontre d'une population bien souvent ignorée par les hommes des autres Eglises. Même si ce caractère populaire reste moins marqué dans le culte de Kakatal, et à la possible exception des prêtres de Lassa qui veulent drainer à eux une certaine catégorie de la petite et de la moyenne noblesse, ce clergé veut rester près du peuple.

C'est chez les paysans, les artisans, les marins ou les pauvres troubadours que ces cultes ont la plus grande audience. Du fait du caractère opposé des quatre cultes entre eux, et de leur dispersion dans tous les Royaumes, aussi bien Loyaux que Chaotiques, il n'y a aucune trace de cohésion à travers leur hiérarchie. Certes, certains temples sont plus prestigieux que d'autres, mais aucune politique commune ne peut-être envisagée. De plus, si un temple ou un clerc peuvent avoir un certain pouvoir personnel ou économique, cela ne concerne pas l'ensemble du culte.

Si dans certaines villes ou régions ces Eglises sont importantes, aucune ne peut influencer sur les affaires d'un pays tout entier comme la Loi et le Chaos. La seule exception est l'Île des Cités Pourpres, où les clergés de Lassa et de Straasha sont presque aussi influents que celui de Goldar. Mais même là, les décisions politiques reviennent aux nobles de l'Île et au Cardinal de la Loi.

On ne devient un véritable serviteur des dieux des Eléments qu'une fois atteint le rang de Prêtre. On obtient alors le droit de porter une amulette, à la ressemblance des agents du culte. Cette amulette ne dispose d'aucun pouvoir et n'en confère aucun ; elle n'est pas le lien unique avec le dieu et sa perte n'occasionne pas la déchéance. De plus, elle n'est pas personnalisée. Les prêtres bénéficient des avantages de l'allégeance à la Balance, même si les points leur manquent.

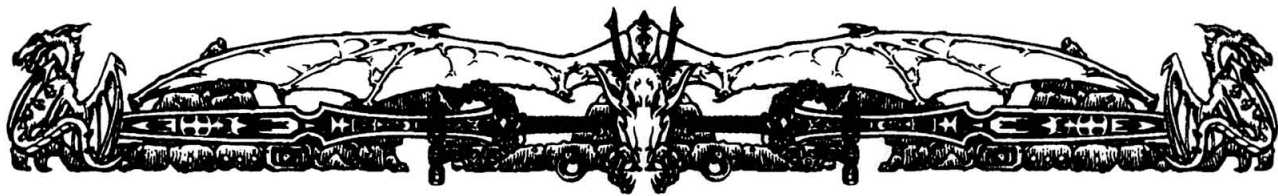
Cependant, ils ont exactement les mêmes désavantages et restrictions que les Agents de leur culte. Un prêtre des Eléments ne peut jamais irriter son Seigneur en utilisant un sort qui porte son nom (exemple : Etreinte de Grome). Les clercs des Eléments disposent d'un pourcentage de chance de rentrer en contact avec leur dieu. Ce pourcentage est variable. Il dépend de leur rang dans la hiérarchie, du lieu où il se trouve, de l'affection que leur porte les Seigneurs des Eléments, etc. Ce pourcentage varie entre 1%, pour les jeunes prêtres, et 60%, pour un Grand Prêtre expérimenté.

Il se situe aux alentours de 35% pour les grands prêtres ou les prêtres ayant atteint un certain âge et dépasse rarement 5% pour la majorité des clercs. Evidemment, plus il y a de prêtres, plus ce pourcentage est élevé, comme dans le cadre de grandes cérémonies. Rappelez-vous que les Seigneurs Elémentaires ont une certaine affection pour les humains et qu'ils n'hésitent pas à se manifester personnellement à leurs prêtres favoris. Les temples des Elémentaires sont des endroits privilégiés pour y apprendre la sorcellerie qui leur est liée.

Les Prêtres qui sont sorciers ont sans difficulté accès à tous les sorts en rapport avec son Seigneur (Etreinte, Orienter, le sort Convoquer un Elémentaire et celui qui y est lié) et parfois avec les autres (souvent en association Grome/Kakatal et Straasha/Lassa). De plus, tous les élémentaires convoqués sont à priori disposés à accorder des services aux prêtres de leur Seigneur.

Toutefois, si la tâche comporte des dangers, ils peuvent négocier comme à l'accoutumée. Un élémentaire mineur sera toujours disposé à sacrifier sa vie si cela peut sauver celle d'un prêtre de son Seigneur. Dans les salles de convocations des temples, convoquer un élémentaire mineur de son culte ne coûte que 14 Points de Magie, soit la moitié de l'accoutumée. Enfin, beaucoup de temples des éléments ont une im-





portante production artisanale, et l'on peut donc apprendre les techniques qui y sont liées en s'entraînant selon les règles habituelles.

Les clercs des Eléments ne limitent pas leurs activités au simple service de leurs Maîtres, ils ont également bien d'autres activités, parmi lesquelles figure en première place l'artisanat. Les prêtres de Grome et de Kakatal sont souvent des forgerons émérites et savent à la perfection travailler le fer, le cuivre ou l'étain pour en faire des armes, des armures et d'autres objets encore. Les prêtres de Grome sont également assez qualifiés en joaillerie, en porcelaine et en herboristerie. Ils s'y connaissent aussi en poterie et en tannerie. Les prêtres de Straasha font de bons cartographes et connaissent la plupart des techniques et des artisanats liés à la mer et à la navigation, de la charpenterie jusqu'à la fabrication des sextants et des longues-vues.

Les prêtres de Lassa travaillent beaucoup le verre et le cristal. Ils font de beaux bijoux, des vases ou d'autres objets décoratifs. Ils connaissent également la broderie et le tissage, ainsi que l'art de la fabrication des instruments de musique à vent. Les prêtres de tous les cultes peuvent offrir leur arbitrage impartial dans les affaires épineuses.

Les temples de Grome ont une autre spécificité : la pratique des activités bancaires et usuraires. Ceux de Kakatal ont pour habitude de prélever des "taxes" plus ou moins régulières sur les villages des environs, voire de pratiquer le pillage. Cependant, les villages sous leur protection sont assurés de ne jamais être pillés par personne d'autre. Malheur à celui ou celle qui s'aviserait de toucher à la propriété de Kakatal.

Enfin, certains temples disposent de propriétés foncières ou immobilières, parfois même de bateaux, qui leur assurent des revenus conséquents. Les cultes des Elémentaires réussissent donc le tour de force d'être parmi les cultes populaires tout en étant particulièrement riches.

Les Interventions Divines

Dans les trois paragraphes précédents, il a été question de la capacité des prêtres à entrer en contact avec leur dieu. Il partage cette capacité avec les alliés, les agents et les Champions. Avant toute chose, il est bien précisé que le pourcentage de chance pour que le dieu réponde à l'invocation est très faible et dé-

pend de nombreux facteurs. L'un des premiers est le lieu où l'invocation prend place. Dans le cas d'un prêtre, si elle ne se fait pas dans un temple, divisez par deux les pourcentages indiqués. De plus, suivant l'affection que porte le Seigneur à son prêtre, une demi-heure à vingt-quatre heures de préparation, de purification et de prières sont nécessaires.

Toutefois, si le prêtre est en danger de mort imminente et involontaire, son pourcentage n'est pas diminué, quelles que soient les conditions et l'endroit de l'invocation. La règle est la même pour les simples alliés. On considère que 1% divisé par deux reste 1%.

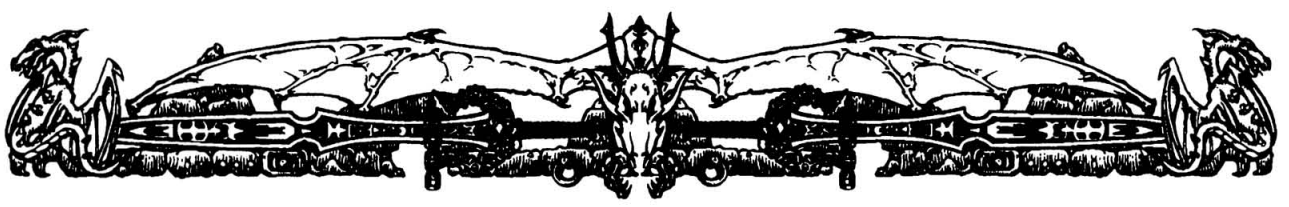
Enfin, une prise de contact ne signifie pas forcément une intervention directe. Dans la saga d'Elric, il arrive que l'albinos fasse appel à Arioeh des 7 Ténèbres, que le Duc l'entende et lui réponde sans pour autant intervenir en sa faveur. Il peut s'agir d'un simple contact télépathique ou parfois d'une manifestation plus visible. Les Ducs du Désordre pratiquent souvent la possession s'ils sont invoqués par leurs prêtres. Ils font alors entrer une fraction de leur essence dans un des participants ou un esclave prévu à cet effet, le pauvre humain survivant rarement à une telle expérience.

Les Seigneurs Elémentaires ne reculent pas devant une réelle apparition physique. Si le dieu décide d'accorder son aide, cela ne signifie pas obligatoirement qu'il va venir en personne. Il peut tout simplement donner un avis ou un conseil. Dans le cas où une présence physique s'avère nécessaire, les dieux du Chaos envoient quelques démons et les Seigneurs Elémentaires des esprits mineurs. L'aide des dieux de la Loi est plus discrète mais tout aussi efficace puisqu'elle se manifeste par l'activation de sort à durée indéterminée comme Champs de la Loi ou un bonus pouvant aller de 20% à 100% pour tous les jets de compétences de l'invocateur.

En tant que Meneur de Jeu, vous êtes libre de garder secret ou d'indiquer à vos joueurs leur pourcentage de chance de réussir une invocation, en calculant vous-même les différents bonus et malus. Comme d'habitude, le Maître de Jeu est seul juge, mais ne soyez pas trop dirigiste ou frustrant avec vos joueurs. Veillez attentivement à ce que toutes vos parties ne se terminent pas systématiquement en invocations divines, le jeu perdrait de son intérêt. Faites bien comprendre à vos joueurs qu'aucun dieu ne tolérera d'être

Les Hommes et les Dieux





dérangé tous les deux jours pour les aider. De plus, ni les Seigneurs de la Loi ni les Seigneurs du Chaos n'accepteront de venir en aide au groupe d'aventuriers dans sa totalité, ils n'aideront que les gens alignés sur leur Force. Dans tous les cas, soyez très strict et n'oubliez pas qu'un dieu exigera bien souvent un très lourd tribut en échange de son aide.

L'Allégeance

La Création du Personnage

Lorsque vous créez un personnage, il faut automatiquement déterminer ses scores initiaux dans les allégeances. Un aventurier reçoit tout d'abord un point en fonction de son pays d'origine. Il correspond à l'éducation reçue et aux principes inculqués.

Dans les cas du Dharijor et du Pikarayd, c'est un point de Chaos. Dans les cas de l'Ile des Cités Pourpres, du Vilmir, de l'Ilmiora, du Lormyr, du Filkhar, du Jharkor, du Shazar et du Tarkesh, c'est un point de Loi. Dans les cas du Désert des Larmes, du Désert des Soupirs, du Dorel, de Oin et de Yu, c'est un point de Balance.

Enfin, dans le cas de l'Argimiliar, choisissez entre un point de Loi et un point de Chaos. Ensuite, choisissez un culte à votre aventurier. Cela peut être la Loi ou le Chaos en général, un des dieux de ces deux forces ou éventuellement un des quatre Seigneurs Élémentaires. En fonction de ce choix, attribuez deux points dans la force correspondante.

Tous les aventuriers débutent théoriquement leur carrière à 17 ans plus 1d6, mais certains joueurs décident de lancer des d6 supplémentaires pour augmenter leur âge et leurs compétences de départ. Dans ce cas, par tranche de cinq ans supplémentaires, ajoutez un point dans une des trois forces au choix. Cela représente un service que vous avez pu rendre, même inconsciemment, à celle-ci.

N'oubliez pas que si la profession de votre personnage est "Chaman, Prêtre, Membre d'un culte", vous pouvez immédiatement ajouter 1d6 points de Loi, 1d6 points de Balance ou 1d8 points de Chaos en fonction de votre divinité. Enfin, n'oubliez pas que quelle que soit votre allégeance, apprendre un sort fait automatiquement gagner un point de Chaos.

Gains d'Allégeance pendant la Partie

Dans le livre de base, page 191, on peut trouver un tableau qui donne une liste non exhaustive des actions permettant de se voir attribuer des points dans l'une ou l'autre des trois forces.

Dans le cas où il y aurait plusieurs possibilités, le Maître de Jeu doit essayer de comprendre dans quelle optique l'aventurier a agi avant de lui donner la récompense. Prenons l'exemple suivant : l'aventurier sauve une personne en danger. Il est témoin de l'agression d'un vieil homme par un groupe de trois malandrins et il décide d'intervenir.

Suivant le tableau, il peut gagner un point de Chaos, deux points de Balance ou un point de Loi. Il peut, par exemple, être intervenu parce qu'il savait que le vieillard détenait des informations capitales pour la réussite de sa mission. Dans ce cas, il se moque complètement de l'agressé et n'intervient que pour sauver sa propre entreprise. Il gagne alors un point de Chaos. Ou bien, il peut être intervenu car il lui semblait injuste que ce vieil homme sans défense se fasse agresser par trois hommes robustes. Il gagne alors deux points de Balance.

Enfin, il peut être intervenu parce qu'il a reconnu dans ces trois hommes un groupe de malfrats à la mauvaise réputation ayant déjà commis un certain nombre de larcins. Il souhaite mettre un terme à leurs activités criminelles, sans se soucier réellement de la santé de l'aïeul. Il gagne un point de Loi. D'autres points nécessitent d'être éclaircis. On entend par "assassiner" tuer par surprise ou bien abattre un adversaire sans défense, et non pas éliminer un adversaire en combat régulier.

De plus, lorsque l'on parle de "Blesser quelqu'un", cela ne signifie pas qu'à chaque fois que l'on fait couler le sang pendant un combat, cela entraîne le gain d'un point de Chaos. Il s'agit, par exemple, d'infliger volontairement une blessure non mortelle mais handicapante à un adversaire et de le laisser pour mort. A cette liste, on peut rajouter la torture et l'automutilation qui rapportent elles aussi des points de Chaos.

Enfin, les points gagnés pour l'invocation d'un Seigneur de la Loi ou du Chaos ne signifient pas forcément son apparition en personne sur le plan physique, mais juste l'établissement d'un lien avec lui. Désormais, on gagne un point de Balance si on réus-



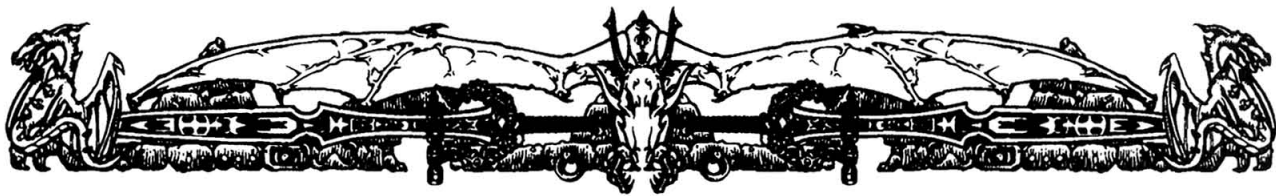


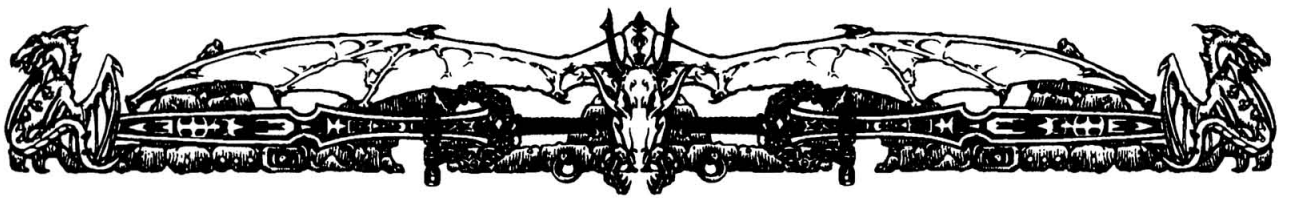
Table d'Allégeance

L'aventurier...

	Chaos	Balance	Loi
Détruit un Sanctuaire du culte opposé	3	-	3
Tue un Prêtre ou un Agent du culte opposé	2	-	2
Tue un Champion ou un Grand Prêtre du culte opposé	4	-	4
Convertit quelqu'un à son culte	1	1	1
Mabelode : Survit à une bataille de masse pendant laquelle il s'est battu jusqu'à l'épuisement	3	-	-
Slortar : Expérimente une nouvelle forme de plaisir	2	-	-
Chardros : Fauche sans raison apparente la vie d'une personne innocente et en bonne santé	3	-	-
Xiombarg : Assassine une personne qu'il aime ou qu'il a aimé	2	-	-
Arioch : Amène, sans qu'elle le devine, une personne à agir selon sa volonté	2	-	-
Pyaray : Coule un Bateau ou Noie un adversaire	4/2	-	-
Balaan : Torture quelqu'un jusqu'à la rendre folle et laisse vivre sa victime	3	-	-
Hionhurn : Pratique une exécution capitale	2	-	-
Maluk : Apprend une information significative et la garde pour soi	2	-	-
Eequor : Pousse quelqu'un au suicide	3	-	-
Narjhan : Pousse quelqu'un à devenir mendiant	3	-	-
Balo : Fait une farce pouvant entraîner de graves ennuis, voire la mort de sa victime	2	-	-
Donblas : Rend la Justice avec équité ou détruit un allié du Chaos	-	-	2/1
Arkyn : Construire un objet faisant appel à un concept mécanique	-	-	2
Goldar : Fait un profit significatif	-	-	1
Mirath : Soigne un blessé pour qui il n'est pas encore temps de passer de l'autre côté	-	-	1
Tovik : Participe à une juste bataille contre les puissances du Chaos	-	-	3
Vallyn : Apprend à quelqu'un à lire et à écrire	-	-	2
Elgis : Sépare par la parole deux personnes prêtes à se battre	-	-	2
Théril : * Compose ou réalise une œuvre d'art exceptionnelle	-	-	3
Salik : Participe aux vendanges ou met au monde un petit animal (agneau, poulain...)	-	-	1/2
Pozz-Man-Llyr : Empêche un bateau de faire naufrage	-	-	4
Callandus : Protège les faibles et les innocents ou punit les méchants	-	-	1/3
Straasha : Tue un serviteur de Pyaray	-	2	-
Lassa : Enchanter unanimement l'assistance par son chant	-	1	-
Grome : Tue un mort-vivant	-	2	-
Kakatal : * Forge une arme exceptionnelle	-	2	-

Note : Dans les cas de Kakatal et Théril, on peut rentrer en conflit avec le tableau de la page 191 du livre de base qui indique que la réalisation de quelque chose "d'unique et magnifique" rapporte un point de Balance. Il s'agit encore d'une question de points de vue et de motivation.





sit à invoquer un Roi Élémentaire, un des Seigneurs des Bêtes ou un des Seigneurs des Plantes. L'apparition personnelle du Seigneur à la suite de l'invocation entraîne le gain de trois points dans la force concernée. Rappelons que tant qu'Elric n'a pas invoqué Arioch pendant l'année 401 JR, aucun Seigneur du Chaos ne peut se manifester physiquement sur les Royaumes.

Le Maître de Jeu peut, s'il le souhaite, donner immédiatement un gain en points d'allégeance pendant le cours de la partie. Il est plus souhaitable, pour ne pas freiner le cours de la partie, de les noter dans un coin et de les donner en bloc à la fin de la séance. De plus, le Maître peut ainsi interroger les joueurs sur leurs actions pendant le scénario, leur demander de les expliquer et éventuellement, accorder des points supplémentaires.

Règle Optionnelle : Afin de permettre une réelle évolution de vos personnages vers l'un ou l'autre camp, récapitulez les actions de chacun vos joueurs, leurs attitudes et leur manière de jouer. En fonction de cela, donnez à chacun deux points dans la Force que le groupe a globalement le mieux servi durant la partie et zéro point dans la force qu'il a contrecarré, l'intermédiaire ne recevant qu'un seul point.

Gains d'Allégeance au service des Dieux

Dans le tableau précédemment cité, il est surtout question de gagner des points d'allégeance en fonction d'actions particulières servant les intérêts d'une force ou de l'autre. Il est évident que servir fidèlement un dieu du Chaos, de la Loi ou un Seigneur Élémentaire, c'est également servir la force dont il dépend. On peut donc gagner des points d'allégeance en réalisant des actions d'éclat au nom d'un dieu.

Reste le problème de l'équilibre. Ainsi, on ne peut gagner des points en servant un dieu que si cela ne contrarie les plans d'un autre dieu au service de la même force. Par exemple, faire brûler une forêt à la gloire de Kakatal est un acte extrêmement méritoire pour n'importe lequel de ses adorateurs. Cependant, cela ne rapporte aucun point de Balance car cela risque de mettre le Roi Grome dans une colère épouvantable. Un autre exemple peut être trouvé pour le Chaos. Si un serviteur de Chardros assassine un juge du tribunal royal de Dhakos ayant fait condamner au bûcher deux hérétiques, cela semble servir le Chaos.

Maintenant, imaginons que ce même juge soit en réalité victime du chantage d'un serviteur de Slortar qui l'a forcé à éliminer deux marchands trop scrupuleux, cela change quelque peu l'optique du problème.

Le bon serviteur de Chardros ne recevra aucun point de Chaos car il met en péril les plans de Slortar l'Hédoniste. Mais enfin, mis à part ces cas particuliers, il existe tout de même quelques grandes lignes qui permettent de se voir accordé des récompenses par les dieux, plus un exemple d'action appelant une récompense pour chacune des 27 divinités abordées dans ce supplément.

Les Dangers de l'Allégeance

Développer les règles d'allégeance et s'appuyer sur les rapports que les personnages joueurs peuvent développer avec le divin sont des moteurs inépuisables. Cependant, cela peut également être source de problèmes, le principal d'entre eux étant des difficultés de cohésion au sein du groupe de personnages joueurs.

Pendant les premières parties, chacun pourra développer ses propres opinions religieuses, tant qu'il ne sera pas encore impliqué directement dans les oppositions des dieux, c'est-à-dire tant qu'il n'aura pas encore prêté allégeance. Mais plus tard, de véritables tensions peuvent commencer à apparaître.

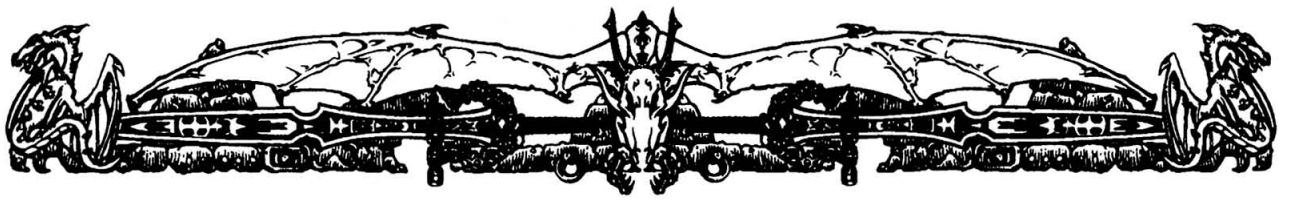
Faire cohabiter un serviteur de Chardros et un serviteur de Donblas plus de vingt minutes risque immanquablement de déboucher sur un fiasco. En effet, leurs motivations sont opposées et ils ont toutes les chances de terminer le scénario en se tapant dessus sans s'occuper de leurs adversaires ou de la trame de votre histoire.

Vous avez alors plusieurs solutions. Dans l'absolu, évitez de faire cohabiter au sein d'un même groupe des adorateurs de la Loi et des adorateurs du Chaos. Par contre, les serviteurs des Élémentaires peuvent se joindre à l'un ou l'autre sans trop de risque, avec deux seules exceptions : les serviteurs de Straasha et de Pyaray ne peuvent cohabiter, pas plus que ceux de Grome et un sorcier nécromancien.

Vous pouvez éventuellement créer des groupes uniformes, mais cela peut brimer vos joueurs en les empêchant de jouer selon leurs aspirations. Enfin, si un groupe est soudé et qu'il a déjà vécu de nom-

Les Hommes et les Dieux





breuses aventures ensemble, il pourra éventuellement survivre à une opposition interne, notamment si les responsables de cette opposition sont les meilleurs amis du monde. Mais dans ce cas, n'hésitez pas à les mettre à l'épreuve et rappelez-vous qu'aucun dieu n'acceptera d'avoir un agent ou un prêtre de haut rang qui soit le meilleur ami d'un serviteur de ses ennemis. De plus, rappelez-vous qu'un serviteur du Chaos pourra bien finir par assassiner traîtreusement un autre joueur, même si c'est un ami, c'est inscrit dans leurs mœurs.

Personnages Génériques et Champions

Les Agents du Chaos

Vous trouverez ci-dessous différents agents du Chaos avec leurs caractéristiques. Vous pouvez vous en servir lors d'une simple rencontre ou comme personnage majeur de votre campagne.

Agent de Chardros

Enfant noble de Pan Tang élevé dans la meilleure tradition de son île, devenu adulte, cet homme n'avait déjà plus rien d'humain. Froid, calculateur, sans pitié, sans compassion, fanatique serviteur du Théocrate, il a été remarqué par Anakirj Osrak, Capitaine de la Garde du Théocrate, après avoir passé son enfance à apprendre le métier des armes et la sorcellerie.

Il entra dans la Garde mais les prélats de Chardros du Temple-Palais remarquèrent bien vite que ce garçon avait un destin bien plus grand, celui de servir le Faucheur et devenir son Agent. Aujourd'hui il parcourt le monde pour accomplir les plans de ses maîtres démoniaques et de son noir souverain, apportant avec lui la mort et la désolation.

C'est un homme immense mais particulièrement mince et effilé. Il porte de longs cheveux noirs et ses yeux sont du bleu le plus glacial. Il porte une imposante armure noire de Pan Tang, sur laquelle repose une longue cape sombre, avec un heaume en forme de crâne. Monté sur son imposant cheval démoniaque, il traverse les continents tel l'ange exterminateur du Faucheur.

FOR 12 CON 14 TAI 18 INT 18 POU 18
DEX 12 APP 14

Chaos 74

Balance 04

Loi 06

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Faucheur* 120%, 1d6+2+1d4 (+2d10 faucheur démon) ; *Cimeterre* 99%, 1d8+1+1d4

Armure : 2d8+1(heaume porté) Plaques de Pan Tang

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Ame de Chardros (1-3) ; Communication avec les Morts (2) ; Convoquer un Démon (1) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Don de Grome (4) ; Etreinte Mortelle (3) ; Flammes de Kakatal (4) ; Relents du Tombeau (4) ; Soins (2) ; Vide de Chardros (1-3) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Chercher 91% ; Déplacement Silencieux 97% ; Ecouter 89% ; Eloquence 80% ; Equitation 73% ; Jeunes Royaumes 56% ; Langue Commune 54% ; Mabden 90% ; Million de Sphère 03% ; Sagacité 71%

Faucheur Démon Mineur

C'est une très belle arme à la lame noire comme la nuit qui suinte du sang en permanence. La poignée figure une main squelettique et la garde deux tibias.

INT 5 POU 11

Faculté : *Arme Démon*, 2d10 points de dégâts enplus.

Cheval Démon Mineur

Une désagréable odeur de mort flotte dans l'air sur le passage de ce très grand cheval noir famélique à la longue crinière.

FOR 36 CON 23 TAI 32 INT 14 POU 14
DEX 23

Dep : Course-12, Nage 5

Points de Vie : 28

Modificateur aux Dégâts : +3d8

Armes : *Morsure* 50%, 1d10 ; *Ruade* 40%, 2d8+3d8 ; *Piétiner* 30%, 2d6+3d8

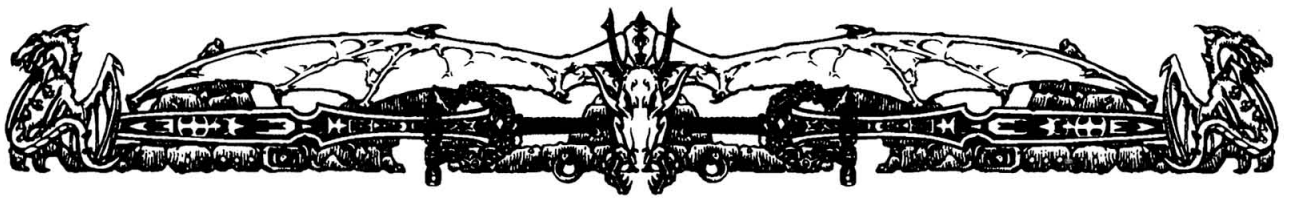
Armure : 1d4 Carapace

Compétences : Esquive 50% ; Se Cacher 30% ; Déplacement Silencieux 30% ;

Facultés : *Absorption de Projectiles*, 40% ; *Bondir*, 15m de long, 1 passager ; *Carapace*, 1d4 ; *Morsure*, 50%, 1d10 ; *Régénération* ; *Vue Thermique*

Les Hommes et les Dieux





Besoin : Manger deux cadavres humains toutes les semaines

Agent de Mabelode

Abandonné sur les marches de la Tour Carrée, elle a été élevée par les prêtres guerriers du Seigneur de la Destruction. Très douée pour le métier des armes, elle présentait aussi de bonnes aptitudes à l'apprentissage de la magie.

Elle n'était pas faite pour la prêtrise ; une fois adulte, elle se mit au service de la sécurité du temple. Elle accompagnait les prêtres dans leur déplacement et était envoyée par eux en mission si le besoin s'en faisait sentir. Un jour, elle décida de tenter sa chance et implora ses supérieurs d'intercéder pour elle afin de devenir agent. Acceptée à son service par le Roi des Epées, elle partit à l'aventure, parcourant le monde à la recherche d'adversaires digne de lui pour prouver à tous la supériorité du Sans Visage.

Grande et massive, elle est extrêmement impressionnante dans son imposante armure de plaques de bataille au heaume constamment baissé.

D'un naturel silencieux et peu démonstratif, elle devient un véritable démon dès qu'elle sort de son fourreau sa gigantesque lame démon pour emporter dans la mort, le sang et les âmes des guerriers qui se dressent contre elle.

FOR 17 CON 18 TAI 16 INT 14 POU 16
DEX 16 APP 14

Chaos 61 Balance 11 Loi 09

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée Longue* 144%, 2d8+1d6 (+2d10 épée démon) ; *Epée Large* 141%, 1d8+1+1d6 ; *Dague* 140%, 1d4+2+1d6 ; *Dague de Lancer* 90%, 1d4+1d3

Armure : 1d10+2 (heaume porté) Plaques de Pan Tang

Sorts : Armure Infernale (1-4) ; Faiblesse de Mabelode (1-3) ; Furie (1) ; Soins (2) ; Tendon de Mabelode (1-3) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Chercher 48% ; Ecouter 75% ; Esquive 86% ; Equitation 88% ; Jeunes Royaumes 48% ; Langue Commune 70% ; Mabden 28% ; Médecine Rudimentaire 81% ; Million de Sphère 01%

Epée Longue Démon Mineur

C'est une magnifique épée à double tranchant et à la lame particulièrement large. Son métal particulièrement affiné lui donne des reflets bleutés et sa garde porte un saphir. Le contact de sa lame est particulièrement froid. Au combat, elle pulse d'un éclat glacial.

INT 4 POU 11

Faculté : *Arme Démon*, 2d10 points de dégâts supplémentaires ; *Congeler*, 60%, 6m, 1d6+2

Agent de Slortar

Né au sein d'une famille de riches marchands de Cadsandria, ce jeune homme a eu une enfance dorée. Particulièrement intelligent et doué pour les arts, il a très tôt présenté quelques troubles psychologiques. Il prenait un malin plaisir à infliger de la souffrance à son prochain, et plus particulièrement aux enfants des domestiques. Après avoir torturé à mort la fille de la cuisinière, il fut discrètement envoyé dans un monastère de Slortar pour le faire oublier. Là, au milieu des fastes du Premier Duc, ses penchants furent encouragés.

Adulte, il reprit le commerce de ses parents. Malgré ses talents de vendeur, ses affaires commençaient à périliter étant donné sa propension à droguer, torturer et violer tous les clients qui avaient la mauvaise idée de présenter de trop grands attraits physiques. Découvert par la police du Roi, il se réfugia au temple de Slortar où on lui promit l'absolution s'il se voyait accordé le statut d'agent par le dieu. Celui-ci accéda à la requête et notre homme sortit du temple pour commencer à voyager à travers le monde car il avait encore bien d'autres jeunes hommes et jeunes filles à rencontrer.

De taille moyenne, racé et élégant, il possède un corps athlétique et fin. D'une grande beauté, de longs cheveux blonds tressés dans le dos et deux grands yeux verts inquisiteurs complètent son sourire enjôleur. Il a fait tomber dans sa toile plus d'un ou plus d'une qui croyait avoir découvert dans cet agréable compagnon de taverne leur homme idéal.

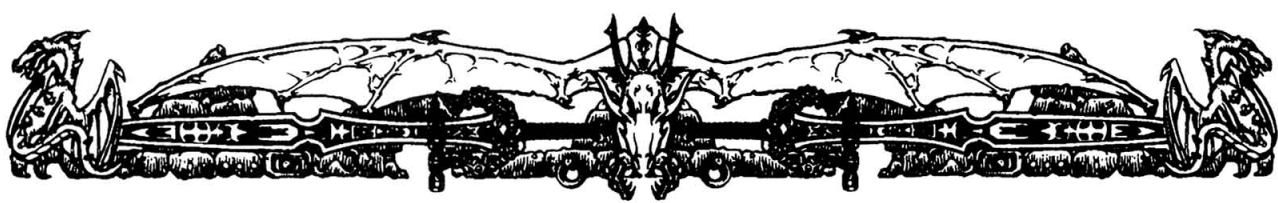
FOR 13 CON 16 TAI 12 INT 14 POU 17
DEX 15 APP 17

Chaos 63 Balance 14 Loi 08

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1d4





Armes : *Dague* 109%, 1d4+2+1d4 ; *Masse Légère* 77%, 1d6+2+1d4

Armure : 1d8+1+2d10(sans heaume) Demi-plaques et anneaux démon

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Assimiler Forme (4) ; Confusion (1) ; Ignorance de Slortar (1-3) ; Sagesse de Slortar (1-3) ; Soins (2) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Baratin 98% ; Chercher 94% ; Evaluer 74% ; Jeunes Royaumes 56% ; Langue Commune 70% ; Marchander 87% ; Million de Sphère 02% ; Sagacité 61%

Demi-Plaques et Anneaux Démon Mineur

Le haubert de maille qui compose la partie annelée de l'armure est d'un beau cuivre brillant qui étincelle facilement à la lumière. Les belles plaques du torse, des bras et des jambes sont particulièrement ouvragées et figurent des scènes de luxure au goût plus que douteux. Elles semblent faites d'or mais on ne tarde pas à s'apercevoir que le métal qui les compose est de loin plus solide.

INT 5 **POU** 13

Faculté : *Armure Démon*, 2d10 points de protection supplémentaires ; *Eblouissement* 80%

Agent de Pyaray

Né dans les quartiers pauvres de Hwamgaarl, loin de l'aristocratie de Pan Tang, il a grandi pour servir les sombres seigneurs du Temple-Palais. Devenu marin, il se fit rapidement remarquer pour son zèle et ses qualités de meneur d'hommes. Il gravit les échelons de la marine pan tangienne avant de devenir le second d'une galère noire, le plus poste qu'il pouvait jamais espérer atteindre en tant qu'enfant du peuple. Mais un jour, la galère fut surprise en mer par une escadre de la flotte vilmirienne composée de 5 birèmes qui, profitant de la supériorité numérique, fondirent en masse sur la galère noire.

Le capitaine fut tué pendant la bataille et notre homme jura à Pyaray que s'il remportait la victoire, il lui consacrerait sa vie. Victorieux, il revint à Pan Tang et demanda à devenir agent de Pyaray, ce que le dieu lui accorda. Aujourd'hui, il parcourt le monde, cherchant à se faire engager comme marin sur les navires des Jeunes Royaumes. Il fomenté alors des mu-





tineries pour prendre le contrôle du navire. Il pratique alors quelques temps la piraterie avant de saborder son navire et de vouer son trésor et son équipage à Pyaray des Profondeurs.

Sans être très grand, il est particulièrement trapu. Il a de longs cheveux noirs bouclés, un visage hâlé et buriné par la mer, et de grands yeux noirs qui affichent sa confiance en lui. Il utilise son puissant harpon démon pour se battre au contact.

FOR 17 CON 18 TAI 12 INT 14 POU 17
DEX 15 APP 15

Chaos 83 Balance 02 Loi 11

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Harpon* 116%, 1d8+2+1d4 (+1d10 harpon démon) ; *Harpon Lancer* 91%, 2d8+4+1d2 (+1d10 harpon démon) ; *Couteau* 92%, 1d6+1d4 ; *Lutte* 79%, spécial

Armure : 1d6-1(sans heaume) Cuir Maritime

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Convocation de Démon (1) ; Soins (2) ; Souffle de Mort (6) ; Souffle de Vie (1) ; Souffrance (1) ; Souillure (1) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Artisanat (Faire des Nœuds) 52% ; Chercher 90% ; Ecouter 87% ; Eloquence 79% ; Grimper 83% ; Jeunes Royaumes 66% ; Langue Commune 62% ; Mabden 70% ; Natation 87% ; Navigation 97% ; Orientation 76%

Harpon Démon Mineur

Ce grand harpon semble fait d'un bois poli mais gonflé par l'eau et constamment humide. Sa pointe est en os et son porteur raconte à qui veut bien l'entendre qu'il s'agit de celui d'un grand Serpent des Mers.

INT 4 POU 11

Faculté : *Arme Démon*, 1d10 points de dégâts supplémentaires ; *Forme Aqueuse*, Dep-8

Note : On trouve le sort "Souffrance" et la faculté "Forme Aqueuse" dans le supplément intitulé Les Mers du Destin

Les Agents de la Loi

Vous trouverez ci-dessous différents agents de la Loi avec leurs caractéristiques. Vous pouvez vous en

servir lors d'une simple rencontre ou comme personnage majeur de votre campagne.

Agent de Donblas

Né à Vilmiro au sein d'une famille du petit peuple, il a grandi en espérant le bonheur pour lui et les siens. Mais il savait bien qu'enfant du peuple, il ne réussirait jamais à monter bien haut dans le carcan étroit de la hiérarchie sociale vilmirienne. Il décida donc d'intégrer la sainte Eglise Vilmirienne. Doué pour les armes, il avait un naturel juste et équitable et savait reconforter ses camarades plus malchanceux. On lui fit intégrer le corps des protecteurs de l'Eglise où il sut se montrer brillant.

Un jour que le Chancelier Nairan, Evêque du Duché de Vilmiro, prenait le bateau pour se rendre au Vieux Hrolmar sur l'invitation du Chancelier Helforth, leur bateau fut attaqué par une bande de pirates dhari-joriens. Le bateau et la vie de l'Evêque furent sauvés in extremis par l'action de notre jeune soldat.

Débarqué d'urgence à Jadmar pour être soigné, le Chancelier recommanda le jeune homme au Cardinal. Celui-ci lui fit passer l'épreuve au terme de laquelle il fut déclaré agent. Poursuivant aujourd'hui sa mission, il veille sur les clercs de l'Eglise Vilmirienne lors de leurs déplacements à l'étranger.

Grand et musclé, jeune et beau, il est la parfaite incarnation du puissant Donblas. Ses grands yeux bleus inquisiteurs sont toujours aux aguets, son crâne est rasé mais il a une longue natte de cheveux blonds.

FOR 17 CON 25 TAI 15 INT 15 POU 17
DEX 12 APP 15

Chaos 07 Balance 11 Loi 73

Points de Vie : 20

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Large* 108+10%, 1d8+1+1d4, 30 Points de Structure ; *Dague* 92%, 1d4+2+1d4 ; *Fronde* 54%, 1d8+1d2

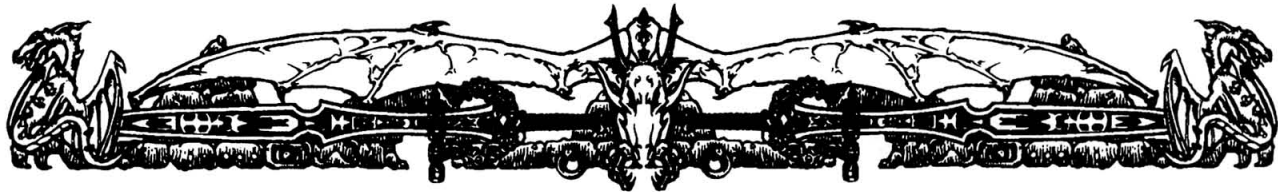
Armure : 1d8+1(sans heaume) Demi-plaques et anneaux

Sorts : Champ de la Loi (4) ; Contribuer à la Vérité (1) ; Morale (4) ; Restreindre Démon (3) ; Volonté de Fer (3)

Compétences : Chercher 67% ; Déplacement Silencieux 63% ; Esquive 78% ; Grimper 65% ; Jeunes Royaumes 33% ; Langue Commune 75%

Les Hommes et les Dieux





Epée Large Bénie

Cette belle épée large particulièrement bien forgée a été bénie par le Cardinal Garrick lui-même. Depuis, elle garde un éclat qu'aucune poussière ne pourra jamais ternir.

Elle dispose de 10 points de structure supplémentaires et irréductibles, elle ne peut donc pas se briser. De plus, sa légèreté et sa maniabilité accordent un bonus de 10% à la compétence de l'utilisateur.

Agent d'Arkyn

Fille d'une famille de juriste, elle a grandi dans les quartiers chics de Dhakos, la Cité des Flèches. Elevée pour devenir un loyal serviteur de la monarchie, elle était très intelligente mais un peu rêveuse.

Profondément dévot, elle préféra se tourner vers l'étude des vieux manuscrits de la Bibliothèque Royale plutôt que vers les rébarbatifs manuels de droit coutumier jharkoriens. Ses études lui permirent de se faire un nom au sein de la communauté érudite de la capitale et on lui laissa même l'accès aux bibliothèques de la Cathédrale de la Loi.

Abordé par un homme qui lui demanda de subtiliser un ouvrage pour lui, elle comprit vite qu'elle avait affaire à un des sombres serviteurs du Chaos. Avec l'aide de ses amis du temple, elle monta un guet-apens qui permit de l'emporter sur ce triste sire mais où elle faillit perdre la vie.

Sauvée in extremis par les clercs de la Loi, elle décida de rejoindre les rangs de l'Eglise en tant qu'agent du Seigneur Arkyn, qui l'accepta. Elle décida de parcourir le monde à la recherche de tous les manuscrits qu'elle pourrait trouver et rapporter à sa Cathédrale.

Jeune femme charmante à l'allure distraite, elle n'est pas très grande et pas très large mais possède un certain charme rêveur. Elle a le teint bronzé du Continent Sud, de longs cheveux bruns et de beaux yeux verts. Altruiste et généreuse, elle affiche toujours un grand enthousiasme.

FOR 14 CON 22 TAI 11 INT 17 POU 15
DEX 13 APP 13

Chaos 11 Balance 10 Loi 61

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : Bâton de Combat 96%, 1d8+1d4

Armure : 1d6-1(sans heaume) Cuir Souple

Compétences : Chercher 120% ; Ecouter 64% ; Esquive 61% ; Droit Jharkorien 98% ; Haut Idiome 30% ; Jeunes Royaumes 66% ; Langue Commune 85% ; Mabden 35% ; Médecine Rudimentaire 52% ; Melnibonéen 85% ; Million de Sphères 05% ; Orientation 50% ; Scribe 73+15%

Plume Bénie

Cette belle plume d'oie a été bénie par trois des cinq Chanceliers d'Arkyn du Jharkor. Elle accorde à son utilisateur un bonus de 15% en Scribe et un bonus de 10% dans toutes les langues qu'il connaît à l'écrit.

Agent de Goldar

Né à Menii au sein d'une famille de marchand, c'était le dernier fils d'une grande famille. Son père savait qu'il ne pourrait plus y avoir de place pour lui dans le commerce étant données les capacités de ses grands frères. Il décida donc d'en faire un prêtre et le confia à la garde du clergé de Goldar. Il gravit les échelons de la prêtrise jusqu'à devenir l'un des nombreux sous-curateurs de la Cathédrale.

Mais la vie cléricale n'était pas faite pour lui, il aimait la vie au grand air, la boisson, la bonne chair et les femmes généreuses des Cités Pourpres. Il conçut alors le dessein de devenir itinérant, voyageant de par le monde pour porter la parole de Goldar.

Il demanda à devenir agent et, à la surprise générale, fut accepté par le Seigneur du Profit. Désormais, il voyage, gagnant son argent en proposant ses services comme scribe ou intermédiaire.

Rondelet et jovial, de petite taille, son visage est toujours fendu par un large sourire. C'est un marchand redoutable, capable de vendre du sable à un nomade du Désert des Soupis.

FOR 12 CON 24 TAI 09 INT 15 POU 17
DEX 11 APP 14

Chaos 15 Balance 12 Loi 65

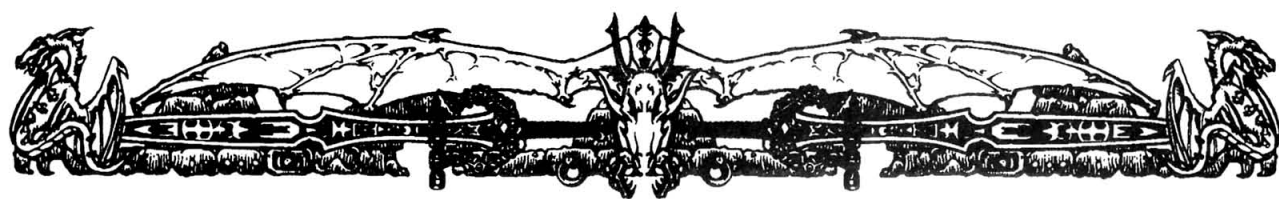
Points de Vie : 17

Armes : Dague 48%, 1d4+2

Armure : 1d6-1(sans heaume) Cuir Maritime

Sorts : Contribuer à la Vérité (1) ; Prix de la Loi (4) ; Volonté de Fer (3)





Compétences : Baratin 91% ; Chercher 37% ; Eloquence 62% ; Jeunes Royaumes 33% ; Langue Commune 75% ; Marchander 110+20% ; Sagacité 65% ; Sentir/Goûter 74%

Boucle d'Oreille Bénie

Ce bel anneau d'or est porté à l'oreille droite. Dans une conversation dont le but est la vente ou l'achat de quelque chose, il attire l'œil de l'interlocuteur et fait apparaître le porteur comme un être fiable en qui on peut avoir confiance. En outre, le porteur ne peut pas être percé à jour par un jet de Sagacité. Portant gravée en de multiples points la rune de la Loi, cette boucle d'oreille a été bénie par Garriol l'Elu.

Agent de Callandus

Fils de l'aristocratie lormyrienne, il a toujours voulu devenir un chevalier. Honneur, loyauté, vertus et fidélité sont les premiers mots qu'on lui a enseignés. Protéger les faibles et les opprimés, être humble et chaste, punir les mauvais et les injustes, voilà l'optique dans laquelle il fut élevé. Il apprit aussi le métier des armes.

En devenant plus vieux, il participa aux tournois et aux escarmouches contre l'Argimiliar, fit parfois la guerre aux turbulents voisins d'Oin et de Yu et devint un modèle pour ses semblables, parfois imité parfois moqué. Lors d'une bataille dans les plaines de l'Oin où il triompha d'un puissant serviteur de Mabelode, il décida d'aller mettre sa vie entre les mains de Callandus l'Epée, qui l'accepta auprès de lui. Il parcourt aujourd'hui le monde pour défendre ses idéaux.

Grand et bien proportionné, c'est un bel homme aux courts cheveux blonds et aux grands yeux bleu vif. Il porte en général de beaux vêtements blancs et bleus ou sa lourde armure de bataille. Juste et vertueux, il est l'incarnation des principes chevaleresques.

FOR 14 CON 28 TAI 16 INT 16 POU 16
DEX 14 APP 15

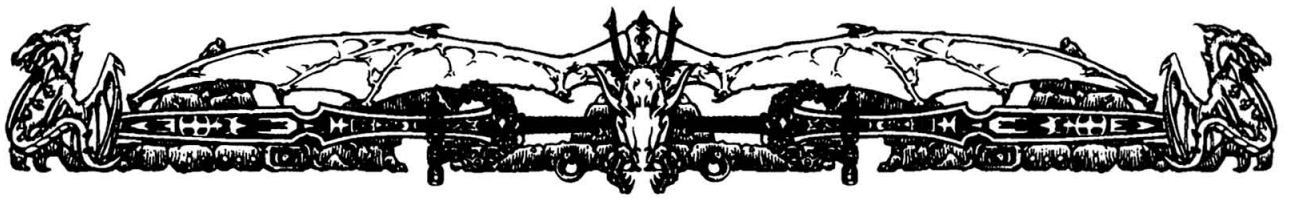
Chaos 03 Balance 14 Loi 86

Points de Vie : 22

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : Epée Longue 141%, 2d8+1d4 ; Lance de Cavalerie 122%, 1d8+1+3d6* ; Epée Large 92%, 1d8+1+1d4 ; Bouclier Entier 94%, R+1d4+1d4 ; Masse Légère 84%, 1d6+2+1d4 ; Arc de Chasse 78%, 1d6+1+1d2





Armure : 1d10+2(heaume porté) Plaques des Jeunes Royaumes

Sorts : Champ de la Loi (4) ; Contribuer à la Vérité (1) ; Dédain de la Loi (1) ; Moral (4) ; Restreindre Démon (3) ; Volonté de Fer (3)

Compétences : Art (Chant) 37% ; Art (Conversation Courtoise) 89% ; Art (Danse) 51% ; Art (Poésie) 49% ; Chercher 55% ; Ecouter 54% ; Eloquence 66% ; Esquive 51% ; Equitation 112% ; Jeunes Royaumes 29% ; Langue Commune 75% ; Médecine Rudimentaire 92% ; Orientation 71% ; Pister 73%

Amure de Plaques Bénie

Cette belle et majestueuse armure de plaques a été bénie par le très vénérable Cardinal Zothren du Lormyr. Elle n'apporte aucune protection supplémentaire mais lorsqu'elle est portée par un allié de la Loi, elle dégage immédiatement une aura comparable au sort de Moral.

De plus, même si les séides du Chaos réussissent à s'approcher du porteur, ils subiront un malus de 15% à toutes leurs compétences tant qu'ils seront au contact du porteur de l'armure.

Les Agents des Eléments

Vous trouverez ci-dessous différents agents des Eléments avec leurs caractéristiques. Vous pouvez vous en servir lors d'une simple rencontre ou comme personnage majeur de votre campagne.

Agent de Grome

Il a grandi à Oberlorn, plus exactement dans les faubourgs qui abritent les mineurs. A huit ans déjà, sa vie ne lui offrait d'autre horizon que la mine. Il a grandi dans les boyaux étroits où l'on envoie les jeunes mineurs exploiter le sang de Grome, l'or qui fait la fortune des riches nobles et bourgeois d'Oberlorn.

C'est dans cette atmosphère souterraine qu'il est devenu un homme. Il connaissait tous les couloirs de la mine, tous ses conduits et tunnels. Et puis un jour, il entendit la terre lui parler. Elle lui disait qu'il allait y avoir un malheur, que le Roi de la Terre en avait assez de voir son sang s'épancher, qu'il allait stopper l'hémorragie. Il stoppa alors son travail, alla chercher ses frères et ses proches et leur fit quitter la mine.

Alors que les fouets des contremaîtres allaient les contraindre à retourner sur ses pas, le vent de mort partit du ventre de la terre et fit s'effondrer les mines, emportant avec lui bien des hommes qui n'avaient pas la chance d'être aimés de la Terre. Il se rendit au temple, où les prêtres l'attendaient et lui proposèrent de devenir agent. Aujourd'hui, il accomplit les commandements de ses supérieurs, les Prêtres d'Oberlorn, et parcourt tout le Continent Nord pour servir Grome au mieux.

Grand et particulièrement carré, il présente un aspect étonnant. Sa barbe et ses cheveux sont toujours mêlés de poussière et semblent parfois présenter des reflets verts. Sa peau est burinée par les années passées à travailler la mine, et son regard vert met en valeur un visage qui sans cela serait un peu terne.

FOR 17 CON 18 TAI 17 INT 13 POU 15
DEX 11 APP 11

Chaos 11 Balance 69 Loi 13

Points de Vie : 18

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Grande Pioche de Guerre* 109%, 1d10+3+1d6 ; *Bagarre* 97%, 1d3+1d6 ; *Lutte* 79%, Spécial

Armure : 1d10 (sans heaume) Plaques des Jeunes Royaumes

Compétences : Artisanat (Exploitation Minière) 102% ; Chercher 88% ; Jeunes Royaumes 39% ; Langue Commune 65% ; Médecine Rudimentaire 41% ; Monde Naturel 72% ; Se Cacher 81%

Note : Il peut bien sûr appeler à lui un gnome en cas de nécessité

Agent de Straasha

Née à Utkel dans le quartier des docks, fille d'un pauvre marin toujours en voyage, son enfance s'est passée sur les quais d'un des plus grands ports de commerce du monde. Prise en affection par un vieux prêtre de la Chapelle Ondoyante, elle reçut une éducation bien au-dessus de son niveau social.

Quand elle n'était pas au temple, elle traînait sur les quais où elle devint rapidement la mascotte des dockers. Etrangement, lorsqu'elle était là, le temps était clément et les goélands venaient parfois jouer avec elle. Devenue adulte, elle était destinée à un

Les Hommes et les Dieux





jeune et beau marin lorsque son tuteur, le vieux prêtre de l'eau, mourut en mer, assassiné par un équipage pirate. Elle offrit alors sa vie à Straasha pour le venger, et le dieu l'accepta auprès d'elle. Désormais, elle ne passe jamais plus de trois jours dans le même port et ne dort plus que sur la mer.

Les boucles de ses cheveux prématurément blancs, couleur écume, encadrent son visage fermé et sévère. Petite mais assez carrée, elle est peu portée à la conversation et plutôt sèche, mais aucun marin n'oserait s'en prendre à elle de peur d'encourir la colère du Roi des Mers.

FOR 16 CON 17 TAI 10 INT 17 POU 13
DEX 12 APP 13

Chaos 08 Balance 71 Loi 16

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Sabre d'abordage* 69%, 1d6+2+1d4 ; *Couteau* 51%, 1d6+1d4 ; *Filet* 99%, Spécial

Armure : 1d6-1(sans heaume) Cuir Maritime

Compétences : Artisanat (Pêche) 88% ; Chercher 61% ; Grimper 65% ; Jeunes Royaumes 39% ; Langue Commune 85% ; Médecine Rudimentaire 53% ; Monde Naturel 67% ; Natation 901% ; Navigation 94% ; Orientation 69% ; Potions 31% ; Scribe 58%

Note : Elle peut appeler une ondine en cas de nécessité

Agent de Lassa

Né dans les grandes plaines du Shazar, dans un des nombreux haras du pays, il a vécu entouré par les chevaux et la tête dans les étoiles. Il rêvait qu'il serait chevalier, qu'il épouserait une princesse et qu'il volerait comme un oiseau. Mais les rêves des jeunes palefreniers ne se réalisent pas souvent, et en grandissant, il dut se contenter de s'occuper des chevaux de ses maîtres et de séduire les filles d'écurie par ses beaux chants mélancoliques.

Mais un jour, sa vie bascula lorsqu'un voyageur, venu à la ferme, entendit ses chansons. Il remarqua le talent du jeune homme et l'emmena avec lui au Grand Temple de l'Air de Lavana où il se rendait. Là-bas, le jeune homme devint l'un des garçons d'écurie du temple. Les prêtres ne tardèrent pas à remarquer qu'il avait des dons particuliers pour la sorcellerie et lui inculquèrent les bases de l'Aéromancie. Il put enfin réa-

liser ainsi un de ses rêves, voler dans les airs. C'est quelques années après qu'il devint agent de la Dame de l'Air et commença à arpenter le Continent Occidental au service de son temple.

Il est plutôt petit et pas très musclé, mais d'une réelle grâce et d'une grande habileté. Il a de longs cheveux roux qui flottent dans le vent et de grands yeux bleus. Sa peau est constellée de tâches de son.

FOR 11 CON 14 TAI 11 INT 17 POU 19
DEX 17 APP 16

Chaos 10 Balance 66 Loi 13

Points de Vie : 13

Armes : Lance 109%, 1d6+1 ; Lance projetée 94%, 1d6

Sorts : Ailes de Lassa (4) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Etreinte de Lassa (4) ; Orienter Air (4)

Compétences : Artisanat (Acrobatie) 88% ; Artisanat (Chant) 108% ; Chercher 75% ; Eloquence 31% ; Equitation 103% ; Esquive 83% ; Grimper 76% ; Jeunes Royaumes 27% ; Langue Commune 85% ; Monde Naturel 43%

Note : Il conserve en permanence sa sylphe, celle-ci restant invisible. On ne sent qu'un léger courant d'air autour de lui. Cela lui permet d'avoir toujours quelque chose avec qui discuter et de plus, elle lui rapporte sa lance quand il l'a projetée.

Agent de Kakatal

Elle a grandi dans le petit village qui constitue le cœur de son clan, perdu dans les collines du Pikarayd. Fille unique du maréchal-ferrant, cette belle plante sauvage et revêche a poussé au milieu des bruits du marteau et du soufflet, apprenant très tôt à forger. Lorsque les prêtres du Feu Destructeur remarquèrent la jeune fille, ils exigèrent de son père qu'il la livre au temple afin qu'elle y suive un apprentissage plus poussé. C'est là, dans les profondeurs du grand temple de Kakatal, qu'elle apprit à forger et manier les armes acérées qui font la renommée des armées du Seigneur du Feu. Reconnue pour son talent et sa foi, elle demanda à Thorad Ak'Inzith d'accéder au statut d'agent. Le grand prêtre lui autorisa à passer le test et elle fut reçue en son sein par le Maître du Soleil. Aujourd'hui, elle arpente le Continent Sud au service du Grand Prêtre.

Les Hommes et les Dieux





Assez grande et de forte carrure, elle porte de nombreux tatouages tribaux dont une rune de Kakatal inscrite au fer rouge sur son front. Elle a de longs cheveux noirs et des yeux sombres et fiévreux. Parfaitement ambidextre, elle se bat avec une arme dans chaque main.

FOR 19 CON 15 TAI 15 INT 12 POU 15
DEX 13 APP 13

Chaos 17 Balance 72 Loi 03

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée Large Main Droite* 117%, 1d8+3+1d6, 30 Points de Structure ; *Epée Large Main Gauche* 99%, 1d8+3+1d6, 30 Points de Structure ; *Lutte* 76%, Spécial

Armure : 1d8+2 (Heaume porté) Demi-plaques et anneaux

Sorts : tous les sorts chaotiques lui sont accessibles

Compétences : Artisanat (Forgeron) 108% ; Chercher 85% ; Déplacement Silencieux 82% ; Equitation 61% ; Esquive 78% ; Jeunes Royaumes 21% ; Langue Commune 60% ; Médecine Rudimentaire 39% ; Monde Naturel 57% ; Orientation 81% ; Pister 76% ; Se Cacher 91%

Note : Elle peut appeler à elle une salamandre en cas de nécessité. Elle possède deux épées larges forgées par les prêtres de son temple. Ces épées occasionnent 1d8+3 points de dégâts et disposent de 30 points de structure.

Quelques Champions

Prince Gaynor, Champion du Chaos

Le Prince Gaynor est l'ancien Prince de la Balance, et bien qu'il l'aime encore plus que tout, son destin l'oblige à affronter la Balance et ses Champions. Gaynor sert aujourd'hui le Chaos. Il est immortel et maudit. Il est possible que Gaynor le Damné soit en réalité un aspect particulièrement torturé du Champion Eternel. Bien qu'il n'ait jamais été vu sur les Jeunes Royaumes, sans doute parce que le Seigneur qu'il sert, Mashabak, l'éternel adversaire d'Arioch des 7 Ténèbres, ni a aucun intérêt, il est l'un des Champions du Chaos le plus puissant de tout le Multivers et l'adversaire d'Elric, le Prince des Ruines. Agé de plusieurs millénaires, Gaynor erre à travers

les Sphères, accomplissant la volonté de son maître recherchant la délivrance. Comme bien d'autres avant lui, sa perte sera provoquée par l'Albinos.

A la description donnée plus haut, il faut ajouter que Gaynor ne se défait jamais de son heaume, qui est fait d'une seule pièce et ne laisse transparaître que ses yeux. L'acier lisse et moiré de sa terrifiante armure semble contenir une vie propre, enfermée, aspirant à la liberté. Gaynor ne se nourrit plus, il n'en a plus le besoin.

"Le Prince Gaynor, dans un fauteuil noir sculpté au bout de la table qui était enveloppée dans une nappe cramoisie, tourna un casque énigmatique vers Elric et déclara qu'il s'en tenait toujours à certains critères, même quand il se battait ou commandait à des demi-brutes, ainsi que c'était souvent le cas, ces derniers temps."

- La Revanche de la Rose, II, 2.

"..., homme immense vêtu de la tête aux pieds d'une armure qui émet des reflets d'argent, d'or et parfois de gris bleuté. Sur son heaume se dresse un plumet jaune foncé, et sur son plastron sont gravées les armes sable et or du Chaos, les armes d'un esclave mental des Seigneurs de l'Improbabilité, qui sont huit flèches irradiant d'un moyeu central, représentant la variété et la multiplicité du Chaos."

- La Revanche de la Rose, I, 3.

FOR 25 CON 25 TAI 17 INT 17 POU 25
DEX 17 APP 1

Chaos 1 001 Balance 205 Loi 17

Points de Vie : 21

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Epée Large* 280%, 1d8+1+2d6 ; *Arc du Chaos** 110%, 1d8+1d6 ; *Bouclier Entier* 300%, R+1d4+2d6, 111 points de structure

** Si le résultat des dommages est un nombre impair, la cible subit 1d8 points de dégâts supplémentaires*





Armure : 4d8 (heaume toujours porté) Demi-plaques des Plans Supérieurs

Compétences : Art (Conversation) 120% ; Chercher 48% ; Déplacement Silencieux 90% ; Eloquence 130% ; Equitation 200% ; Esquive 55% ; Evaluer 77% ; Grimper 80% ; Haut Idiome 85% ; Lancer 60% ; Langue Commune 101% ; Marchander 110% ; Million de Sphères 44% ; Navigation 75% ; Orientation 101% ; Pister 120% ; Sagacité 89% ; Sauter 60%

Notes : En tant que Prince du Chaos, Gaynor peut lier un démon sans avoir besoin de dépenser de point de POU. A l'instar des melnibonéens, la limite d'INT de Gaynor est égale au double de celle des humains. Gaynor est totalement immunisé à la magie chaotique et aux attaques et facultés démoniaques.

A chaque fois que Gaynor décide de lancer un sort, convoquer un démon ou d'agir par l'intermédiaire d'un démon, il subit de dramatiques crises de remords et de dépression qui durent parfois des heures, voir des jours ; mais au total, il réprime toujours ses scrupules et choisit le Chaos.

Tylandus, Champion de la Balance

Tylandus de Solal est l'un des exemples des Champions itinérants de la Balance Cosmique. Rejetant le calme et la paix de Tanelorn après la mort de sa compagne, traîtreusement assassinée par des vassaux du Chaos, il a décidé de parcourir les Sphères au service de cette force créatrice qui est la base du Multivers.

Il a grandi sur Solal, un plan d'existence des Jeunes Royaumes mais ses pérégrinations l'y entraînent parfois, afin de déjouer les plans des Seigneurs Supérieurs, qu'ils soient de la Loi ou du Chaos.

Tylandus est un homme assez grand et solidement bâti. De courts cheveux auburn bouclés et de grands yeux noisette lui donnent un visage presque enfantin, souvent jovial. D'un caractère affable et amical, c'est un compagnon agréable mais il ne fait pas bon être son adversaire.

FOR 18	CON 19	TAI 16	INT 17	POU 17
DEX 18	APP 17			

Chaos 45	Balance 190	Loi 55
-----------------	--------------------	---------------

Points de Vie : 18

Modificateur aux Dégâts : +1d6



Armes : Epée Large Enchantée 205%, 1d8+1+1d6 ; Dague 120%, 1d4+2+1d6 ; Grand Bouclier Enchanté 185%, R+1d4+1d6

Armure : 1d10+5 (heaume porté) Plaques de Solal

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Amitié Animale (3) ; Barrière Spirituelle (5) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Compréhension (1) ; Convoquer Seigneur des Bêtes (5) ; Exorcisme (10) ; Lever de Lune (1) ; Œil de Buse (1) ; Présage (3) ; Soins (2) ; Transe Curative (variable) ; Vue de Sorcière (3)

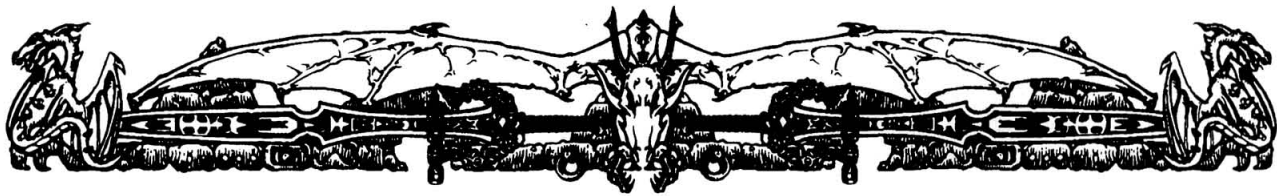
Compétences : Art (Poésie) 85% ; Chercher 85% ; Ecouter 85% ; Eloquence 115% ; Equitation 110% ; Esquive 85% ; Grimper 85% ; Jeunes Royaumes 35% ; Langue Commune 85% ; Marchander 65% ; Médecine Rudimentaire 85% ; Million de Sphères 25% ; Monde Naturel 120% ; Natation 85% ; Orientation 85% ; Pister 85% ; Potions 45% ; Royaumes Inconnus 25% ; Sagacité 55% ; Sauter 85% ; Scribe 85% ; Sentir/Goûter 85% ; Solal 85%

Le Bouclier des Balances

Ce grand bouclier rond est composé d'un métal léger et inconnu. Il est décoré de balances dessinées les unes sur les autres. Il offre 30 points de structure totalement irréductibles.

Les Hommes et les Dieux





L'Epée du Berger

Cette belle épée large à la lame délicatement effilée est particulièrement solide et légère. Sa garde est simplement garnie de cuir. Si elle frappe une personne dont le score de Chaos ou de Loi est supérieur à son score de Balance, l'épée occasionne 1d6 points de dégâts supplémentaires.

De plus, à moins de réussir un jet de POU contre le POU de Tylandus, la cible perd également 1d6 points dans son score d'allégeance le plus élevé, s'il ne s'agit pas de celui de la Balance. L'épée dispose de 90 points de structure.

Le Heaume de la Vérité

Ce très beau heaume intégral est classique dans sa forme mais pas dans sa composition, puisqu'il est entièrement fait d'une matière extrêmement solide et totalement translucide, ressemblant un peu à du verre poli. Son porteur ressent intuitivement si quelqu'un lui ment ou dissimule la vérité.

En retour, il est lui-même obligé de dire toujours la vérité. Le heaume possède 55 points de structure et ne modifie pas la protection apportée par une armure classique.

Le Pendentif de la Balance

Ce beau pendentif d'argent à l'image de la Balance permet à son porteur de connaître la Force que son interlocuteur sert (Loi, Balance ou Chaos).

Faucon, animal parèdre de Tylandus

Très beau spécimen de sa race, cet étonnant oiseau de proie reste pourtant particulièrement calme, sans même capuchon, lorsqu'il est à proximité de Tylandus. C'est un cadeau de son épouse.

FOR 7 CON 12 TAI 6 INT 6 POU 9
DEX 20

Dep : Vol-14, Course-2

Points de Vie : 9

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : *Bec* 65%, 1d4 ; *Serres* 65%, 1d6+1-1d4 ; *Piqué* 65%, 2d6+3-1d4

Compétences : Chercher 95% ; Comprendre Tylandus 95% ; Esquive 80% ; Sentir/Goûter 25%

* Pour en savoir plus sur le piqué et les rapaces, se reporter à la page 218 du livre de base d'Elric

Uzud-Naor-Kaben de Nio, Champion de l'Eau

Né à Nio, la cité la plus septentrionale des Royaumes, ce fidèle serviteur tarkeshite de Straasha l'a servi avec dévotion pendant des années. Né dans un petit clan traditionaliste perdu dans les fjords du Tarkesh, Uzud a vite ressenti l'appel de la mer. Marin de talent et guerrier émérite, il a accompli bien des exploits avant de devenir agent, puis Champion du Roi des Mers.

Aujourd'hui, malgré son âge avancé, il reste la plus grande terreur des galères noires de Pan Tang et continue à organiser des expéditions répressives aux alentours de l'Ile, pour défaire ces sombres serviteurs de Pyaray le Tentaculaire. De nombreux serviteurs du Chaos ont péri en tentant de l'emporter avec eux, mais aucun, jusqu'à maintenant, n'a encore réussi cet exploit.

Ce géant nordique a désormais une barbe blanche, longue et fournie, de la même couleur que ses cheveux. Sa carrure imposante et son visage glacial où brillent ses deux yeux d'un bleu profond imposent le respect. Ce vieil homme fatigué n'a rien perdu de son charisme, de sa force, de son courage et de son goût pour la fête. Il peut être le compagnon le plus avenant comme l'adversaire le plus mortel.

FOR 17 CON 18 TAI 20 INT 15 POU 16
DEX 12 APP 13

Chaos 15 Balance 131 Loi 28

Points de Vie : 19

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Hache Maritime* 185%, 2d6+2+1d6 ; *Lance Projetée* 131%, 1d6+1+1d3 ; *Hache d'Armes* 112%, 1d8+2+1d6 ; *Bouclier Rond* 106%, R+1d3+1d6, 20 points de structure

Armure : 1d6+1(Casque Porté) Cuir et anneaux

Sorts : Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Élémentaire (1) ; Etreinte de Straasha (4) ; Générosité de Straasha (4)

Compétences : Chercher 65% ; Eloquence 88% ; Grimper 99% ; Jeunes Royaumes 65% ; Langue Commune 75% ; Marchander 45% ; Médecine Rudimentaire 56% ; Monde Naturel 110% ; Natation 105% ; Navigation 138% ; Orientation 116%

Notes : En tant que Champion de Straasha, Uzud dispose de nombreux pouvoirs. Il peut respirer sous l'eau





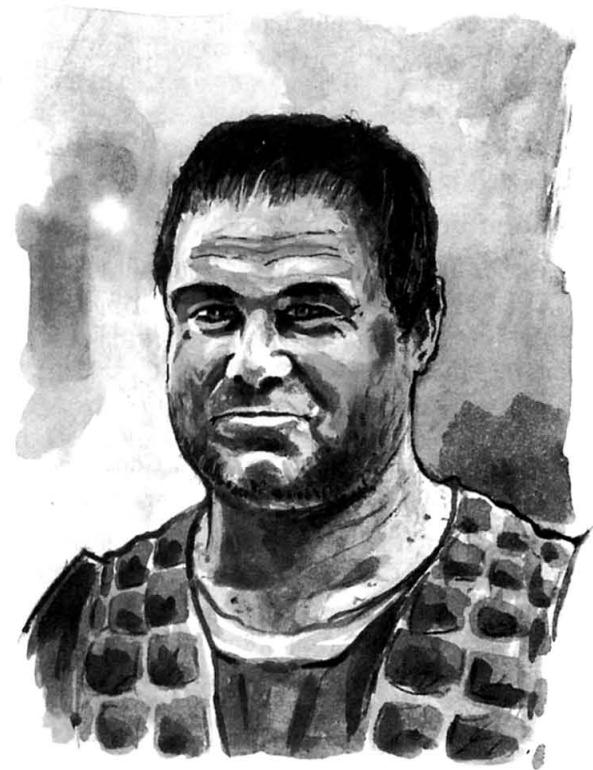
et ne peut pas couler, grâce à la protection immédiate des ondines s'il venait à tomber à l'eau. De plus, toute arme métallique non-magique entrant en contact avec son corps rouille immédiatement et s'émousse jusqu'à devenir inutile. Il connaît le vrai nom de quinze ondines mineures et de trois ondines majeures qu'il peut appeler à volonté.

En contrepartie, il ne peut jamais manger d'aliment cuit, et de préférence du poisson, des mollusques ou des crustacés, ainsi que des algues

De plus, il ne peut pas passer plus de douze heures sur la terre ferme et doit obligatoirement passer au moins une heure dans l'eau chaque jour.

Akulbar de la Flamme Eternelle, Champion du Feu

Akulbar est né dans un petit village du Jharkor, au sein d'une famille modeste. Les aléas de la vie et de multiples péripéties firent de lui un assassin efficace et un mercenaire redouté dans tout le Continent Occidental. Sa renommée était devenue telle qu'il dut finalement prendre le large et se faire oublier quelques temps.



Il choisit le Pikarayd. C'est là qu'il fit la connaissance de Kakatal, le Seigneur du Feu, et de ses préceptes. Vite séduit, il décida de suivre le prêtre qui l'avait initié jusqu'à son temple, la Flamme Eternelle, un des plus importants sanctuaires de Kakatal des Royaumes, construit dans le cratère d'un volcan.

Il y reçut une formation accélérée et devint l'agent du temple, puis le Champion du Feu. Aujourd'hui, il parcourt le monde au service du Grand Prêtre de son temple, Aginash Ginzin, accomplissant partout où il passe la volonté de Kakatal. Akulbar est un homme grand et massif, horriblement mutilé et brûlé. Son corps entier est marqué par la souffrance qu'il a du encourir pour devenir Champion. Son visage, à peu près épargné, présente le faciès d'un homme brutal aux yeux noirs et mauvais, portant de courts cheveux noirs. Grossier et violent, Akulbar n'est vraiment pas un homme fréquentable.

FOR 18 CON 19 TAI 17 INT 14 POU 19
DEX 16 APP 06

Chaos 49 Balance 119 Loi 16

Points de Vie : 18

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : Bagarre* 161%, 2d3+1d6+1d6+2 ; Dague 139%, 1d4+2+1d6 ; Arc de Chasse 99%, 1d6+1+1d3 ; Marteau de guerre 91%, 1d6+2+1d6 ; Bouclier Rond 89%, R+1d3+1d6, 20 points de structure

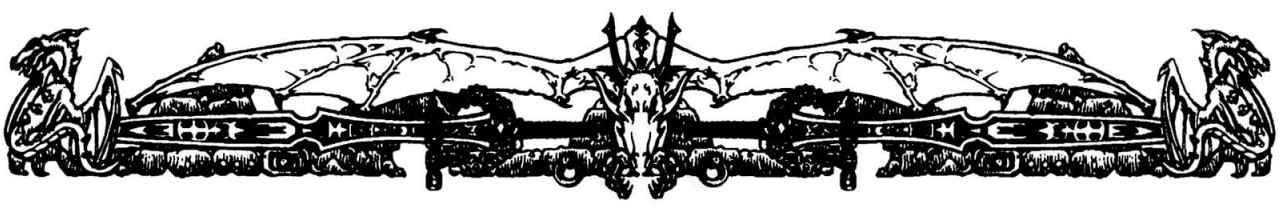
** Akulbar peut enflammer ses poings à volonté et occasionne ainsi 1d6+2 points de dégâts supplémentaires. De plus, les matériaux inflammables prennent feu, ce qui ajoute 1d6 points de dégât par round. Jet de Chance pour éteindre le feu.*

Armure : 1d10+6 (heaume porté) Plaques des Jeunes Royaumes et peau

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4) ; Chaîne de l'Existence (4) ; Convoquer un Elémentaire (1) ; Enjambée de Cran Liret (1-4) ; Etreinte de Kakatal (4) ; Flamme de Kakatal (4) ; Minuit (1) ; Orienter Feu (4) ; Soins (2) ; Sûreté de Cran Liret (1-4) ; Voile de Cran Liret (1-4) ; Vue de Sorcière (3)

Compétences : Chercher 78% ; Déplacement Silencieux 85% ; Ecouter 89% ; Evaluer 47% ; Esquive 106% ; Grimper 79% ; Jeunes Royaumes 46% ; Langue Commune 80% ; Marchander 41% ; Million de Sphères 03% ; Potions 86% ; Sauter 82% ; Se Cacher 95%



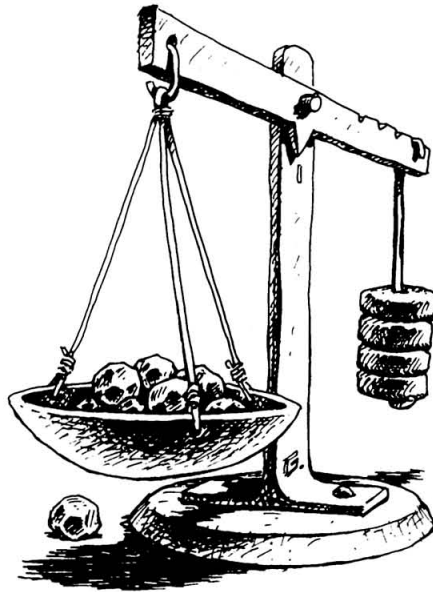


Notes : En tant que Champion du Feu, Akulbar jouit de nombreux pouvoirs accordés par Kakatal. Il n'est pas affecté par le feu ni par la chaleur, ni même la lave. Sa peau a été durcie par le feu de son Maître, lui accordant 4 points d'armure permanents.

Enfin, il a la possibilité d'embraser son corps à volonté provoquant un feu magique qui brûle tout ce qui se trouve autour de lui, à l'exception de ses propres biens. En général, il n'enflamme que ses poings pour se battre. En contrepartie, en plus de ses

contraintes d'agent, il ne peut se battre avec aucune arme autre que ses poings. Ses compétences d'armes indiquées plus haut sont donc présentées à titre purement indicatif.

De plus, il lui est strictement interdit de boire des boissons non alcoolisées. Il supporte la bière légère et veille à ne jamais être trop ivre pour rester capable de se battre. Enfin, il doit demeurer célibataire, sauf les dimanches où il peut alors s'en donner à coeur joie.





On ne badine pas avec la Foi des Crédules



Les reliques comptent peut-être parmi les objets les plus sacrés de la Loi. C'est du moins le cas au Jharkor. Ce scénario a pour cadre Dhakos, l'une des plus grandes cités des Jeunes Royaumes. Il entraîne les aventuriers dans une sombre enquête de trafic de fausses reliques, à la recherche d'un petit receleur beaucoup plus soucieux de sa fortune terrestre que du salut de son âme.

Ils découvriront qu'au-delà d'une affaire d'argent se trame une sinistre farce (bien évidemment orchestrée par le Chaos) visant à provoquer des remous dans les rangs de la Loi !

Dhakos, la Cité des Flèches

Dhakos, Joyau du Continent Occidental, est la capitale du Royaume du Jharkor. Cité d'art et de culture où l'architecture néo-melnibonéenne flamboyante resplendit, métropole portuaire enfiévrée aux rues étroites encombrées d'échoppes et d'amuseurs publics, où la Loi et la Couronne expriment leur présence par de nombreux monuments magnifiques, cœur d'un royaume à la puissance montante, Dhakos compte parmi les cités des Jeunes Royaumes où il fait bon vivre.

Abritant plus de 100 000 habitants, la cité est construite sur une petite éminence au bord de la mer, sur le golfe qui porte son nom. Originellement, la Vieille Ville, où l'on trouve le Palais Royal, la

Cathédrale de la Loi, les hôtels nobiliaires et autres grandes places célèbres, était entourée de hauts remparts. Toutes les habitations, celles des dieux comme celles des hommes, étaient hérissées de tours et de flèches, qui donnèrent son surnom à la Cité. Mais avec l'agrandissement, par trois fois déjà, la cité s'est développée hors du périmètre de ses remparts.

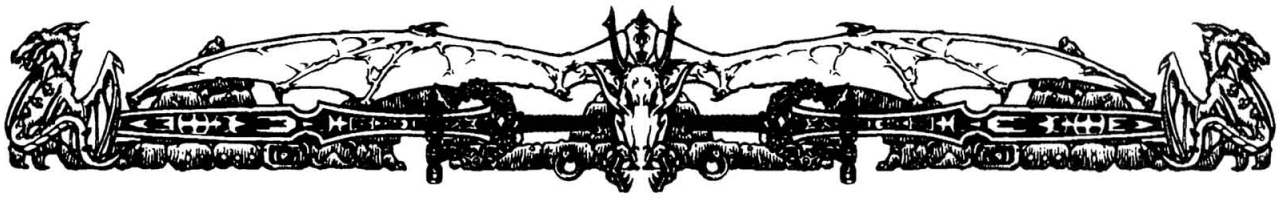
Désormais, trois beaux remparts protègent la cité, formant un cercle concentrique qui se heurte à la mer autour de la Vieille Ville. C'est dans ce cadre agréable que les aventuriers se reposent après un long voyage qui les a amenés à escorter un riche marchand de la ville jusqu'à sa cité, ou pour une toute autre raison qui conviendra davantage à votre dernière partie.

Assis à la terrasse ensoleillée d'une taverne animée de la capitale, sur la Place de la Comédie devant le Grand Théâtre Royal ou sur la Place du Marché aux Fleurs à l'air chargé de capiteuses senteurs, les aventuriers pourront assister tranquillement au petit manège qui se prépare. Un groupe d'une dizaine d'hommes d'armes escorte un jeune prêtre de la Loi âgé d'une trentaine d'années. Sa toge blanche rehaussée de broderies délicates laisse entrevoir qu'il n'est pas un prêtre ordinaire.

En effet, il s'agit du Procureur Nolien, un des nombreux jeunes clercs arrivistes qui entourent le Cardinal du Jharkor. Un des membres de l'escorte, un jeune garde à l'allure d'officier, s'installera sur un étalage ou une estrade quelconque, aidé par les autres soldats portant la blanche livrée de la Cathédrale de la

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





Loi, où l'on peut également reconnaître les armoiries de la royauté. Il haranguera alors la foule, s'aidant en cela d'une sorte de petit objet conique qu'il porte à la bouche et qui permet à sa voix de se faire clairement entendre de tous, sous le regard du Procureur :

"Oyez ! Oyez et soyez attentifs ! Son Eminence le Cardinal Azilim de Pharte s'adresse aux habitants bien intentionnés de notre belle cité de Dhakos et à ses visiteurs ! Notre Sainte Eglise est à la recherche d'âmes justes et charitables qui puissent l'épauler dans une affaire qui nécessitera certainement autant de poigne que de bon sens. La Cathédrale ouvrira ses portes dans l'après-midi aux personnes se jugeant intéressées par notre proposition et saura les récompenser à la hauteur de leur mérite. Puissent les Souverains Seigneurs de la Loi veiller sur votre Salut !"

Si les aventuriers sont croyants, cet appel peut les motiver ; sinon, laissez-les se désintéresser du sujet, ils y reviendront bien assez tôt... Un peu plus tard dans la journée, alors qu'ils déambulent à la recherche d'une auberge, faites en sorte qu'un étrange personnage les aborde, un vieil homme excentrique, un genre de marchand à la sauvette. Celui-ci les entraînera dans une ruelle et leur exhibera sa marchandise, drogues exotiques et autres objets insolites, parmi

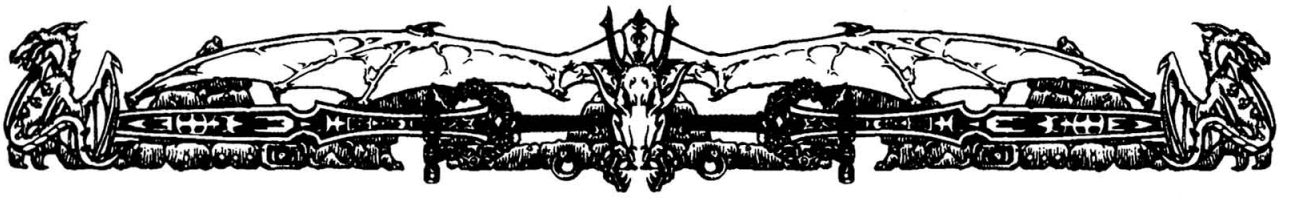
ceux-ci, une bague qu'il prétend magique et un poignard supposé béni par le Cardinal lui-même. Certes, c'est une fort belle lame particulièrement aiguisée mais elle n'a rien de remarquable ; quant à la bague, elle porte un symbole de Grome gravé sur l'avvers mais c'est sa seule particularité. Pendant que les joueurs examinent la marchandise du vieil homme, la Garde Municipale intervient et les arrête, eux et le revendeur. La Garde est nombreuse, motivée et bien armée. On peut envisager de se battre avec eux, mais mieux vaut régler le quiproquo dans la diplomatie si on ne veut pas finir ses jours pendu. Un petit séjour dans une prison de la capitale jharkorienne permettra aux personnages joueurs de constater qu'elles sont aussi tristes que la ville est attrayante.

L'épisode de l'arrestation n'est pas indispensable. Si les personnages ont semblé intéressés, ils pourront se rendre l'après-midi même à la Cathédrale. Ils ne seront manifestement pas les seuls à avoir entendu l'appel. Ils seront reçus dans une petite salle par le Procureur Nolien. Celui-ci leur expliquera alors succinctement la situation. L'Eglise de la Loi a été informée d'un odieux trafic, sans doute pratiqué par de sombres et peu scrupuleux personnages. Sans pouvoir en dire plus pour le moment, il recherche des hommes



On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





capables et résolus, prêts à enquêter sur ce trafic et à le démanteler, dans le secret le plus absolu. Il pense que les risques ne sont pas très importants. Cette tâche ne peut-être confiée à un serviteur du temple qui serait trop aisément identifié par les trafiquants.

Au terme de l'entretien, où les aventuriers devront donner une impression favorable, le clerc leur demandera d'attendre quelques temps qu'il ait fini de recevoir toutes les personnes présentes pour faire son choix. Il leur proposera par exemple d'aller prier ou visiter la Cathédrale.

Si les personnages ont été arrêtés, le Procureur viendra les tirer de prison car un groupe de mercenaires étrangers manifestement incarcérés sans réel motif, lui semble parfait pour remplir cette mission à moindre frais. Evidemment, il ne libèrera pas de prison n'importe qui et il s'attend tout de même à un minimum d'égards de la part de ses interlocuteurs. Il a des arguments forts, la justice jharkorienne est très lourdement procédurière, et sans appui il faudra peut-être plusieurs semaines aux personnages pour sortir de prison et être reconnus non coupables. Il peut les aider, et même les récompenser. Quoi qu'il en soit, si l'impression générale du jeune Procureur est favorable, les aventuriers seront rapidement mis à contribution.

Entrevue avec un Cardinal

S'ils se sont présentés à la Cathédrale, un jeune Acolyte viendra les chercher après quelques heures d'attente pour les emmener de nouveau vers le lieu où ils ont été reçus. Le Procureur les y attend pour leur annoncer qu'ils ont été retenus et leur proposera de venir avec lui.

Ils quitteront alors la Cathédrale pour traverser la grande Place Royale, de nouveau escortés par un groupe d'hommes d'armes, et pénétrer dans le Palais Royal. S'ils ont été arrêtés, c'est sous bonne garde que les personnages quitteront la prison et seront conduits vers le Palais. Nolien leur expliquera alors que malgré son emploi du temps chargé, le Cardinal va prendre le temps de les recevoir personnellement.

Les Léopards Blancs qui gardent l'entrée laisseront entrer le groupe sans faire d'histoires. Si besoin, deux Léopards quitteront leur poste pour escorter le petit groupe. A travers les couloirs du Palais, leur guide les

conduira jusqu'à un grand bureau très richement meublé et décoré, où il les fera asseoir. Peu de temps après, une porte s'ouvrira laissant le passage à un homme d'une petite cinquantaine d'années. Magnifiquement vêtu d'une toge écarlate aux broderies d'or, souriant et extrêmement charismatique, le Cardinal Azilim prendra le temps de saluer les aventuriers avant de s'asseoir derrière son imposant bureau.

Personnage majeur du royaume, futur premier ministre de la future Reine Yishana, Azilim est le chef suprême du clergé jharkorien et membre du conseil du roi. Figure religieuse de premier plan, homme de pouvoir au statut politique incontestable, le Cardinal est un homme qui en impose immédiatement, sûr de lui et de sa puissance, aimable et souriant. Le Procureur Nolien présentera alors à son Eminence le groupe qu'il a retenu pour la mission que l'Eglise veut leur confier. Le Cardinal prendra alors la parole :

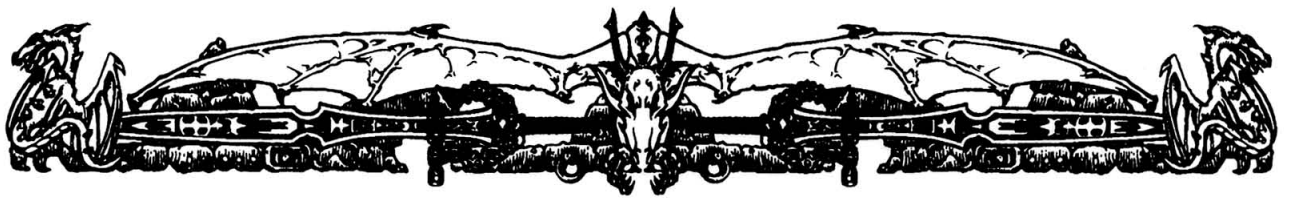
"Messieurs, nous vous sommes reconnaissants d'avoir répondu avec tant d'empressement à notre appel. La situation est la suivante. Il est récemment parvenu jusqu'à nos oreilles qu'un jeune noble de la Cour, le Baron Ludio, faisait courir le bruit qu'il avait depuis peu chez lui un trésor d'une grande valeur. Interrogé sur le sujet, il restait évasif. Alors qu'il donnait une petite fête dans sa résidence de la capitale pour fêter l'anniversaire de sa chère mère, il se laissa convaincre par son altesse la Princesse Yishana de lui montrer son mystérieux trésor. Qui oserait déplaire à la demi-sœur du Roi ?

S'exécutant, il revint quelques instants après portant religieusement dans ses mains un petit buste d'albâtre pas plus grand qu'une dague figurant Althéus, Fondateur de notre Sainte Eglise et premier de ses Cardinaux. Ce type de représentation n'étant pas rare, la Princesse l'interrogea sur le pourquoi de son mystère. Il lui révéla alors que loin d'être un simple buste, il s'agissait d'un véritable reliquaire contenant un éclat du crâne de notre Saint Cardinal. Joignant le geste à la parole, il dévoila à la Princesse une cache secrète, un petit écrin de velours rouge où reposait en effet un fragment d'os.

Connaissant la rareté de ce genre d'objet, la Princesse eut la bonté de m'informer de l'existence de celui-ci. Or, à ma connaissance, seuls trois reliquaires de ce type existent et j'en connais les lieux de

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





conservation. Aucun d'eux n'ayant récemment disparu, je fis momentanément saisir et examiner l'objet. Quelle ne fut pas ma surprise d'apprendre que cet objet datait sans doute tout au plus de quelques mois et que le fameux fragment provenait à n'en pas douter du crâne d'un homme mort voilà moins de vingt ans ! De plus, accompagnant l'objet, un parchemin signé de la main d'un de nos Chanceliers de Donblas certifiait l'origine de la relique. Ce document s'est également avéré être un faux, certes d'une très bonne qualité.

Le malheureux Baron, interrogé, m'apprit qu'il avait payé cet objet près de 80 Léopards d'or à un marchand qui l'avait secrètement contacté. En effet, le goût du Baron pour le faste et l'apparat est bien connu à Dhakos, ainsi que sa pitié. Quelle meilleure victime, et suffisamment riche, pouvait-on embobiner avec pareille astuce ! Il me dit aussi qu'il gardait son trésor secret jusqu'à l'arrivée cet automne du prochain Jour des Trois où il comptait offrir son précieux reliquaire à sa Majesté le Roi. Voilà toute l'affaire.

Je crains malheureusement que ce dangereux faussaire ne sévisse encore et qu'il ait déjà vendu, qui sait, d'autres fausses reliques de ce genre à des fidèles trop naïfs. Retrouvez-le et démantelez son réseau, et l'Eglise vous récompensera dignement. On ne se joue pas de la foi des crédules !

Voilà en substance les propos du Cardinal. Suivant les circonstances qui les ont amenés dans son bureau, il proposera aux aventuriers de les récompenser. S'ils sont venus de leur plein gré, il peut leur proposer de recevoir, outre sa bénédiction, son aide dans n'importe quelle affaire courante qui les retiendrait à Dhakos, son intervention auprès de telle ou telle personne, en faveur d'un prêt ou d'un mariage, ou également une récompense en monnaie, par exemple 5 Léopards d'or.

Aux fidèles de la Loi, il peut proposer l'apprentissage d'un sort ou bien même de faire graver une rune sur une de leur possession. A ceux qu'il a sorti de prison, le Cardinal peut proposer la libération totale et sans contraintes judiciaires. Il peut également alléger la peine de ceux qui auraient eu la mauvaise idée de s'attaquer à la Garde. Il hésitera à aider les personnages ayant fait usage de sorcellerie ou ayant blessé mortellement un garde, mais il peut tout de même leur éviter l'échafaud. Si on le convainc que

les aventuriers sont vraiment innocents, il ira jusqu'à leur proposer une petite somme d'argent en dédommagement de leur peine, de 2 ou 3 Léopards d'or. Discuter ce prix fixé par Azilim n'est pas réellement envisageable, ce n'est pas un employeur comme les autres.

Si les personnages acceptent, ce qu'ils ont dans tout intérêt à faire, Nolien leur fournira l'adresse du Baron Ludio pour commencer leur enquête et une lettre d'introduction.

Le Procureur exprimera également le souhait de connaître l'auberge des aventuriers afin de pouvoir les contacter en cas de besoin. Si jusque alors ils étaient prisonniers ou qu'ils n'en avaient pas, Nolien leur indiquera une auberge où ils pourront être logés. Dans les deux cas, il promettra que les frais de nourriture et d'hébergements seront pris en compte par l'Eglise, dans les limites du raisonnable. Il les préviendra aussi que le jeune aristocrate est relativement agacé par sa totale déconvenue et qu'ils risquent fort de recevoir un accueil plutôt froid.

Le Baron Désappointé

Le Baron Ludio de Tholk, jeune héritier d'une puissante famille noble, dispose en ville d'une luxueuse résidence dans les environs immédiats de la Place Royale. Symbole de son statut social et de sa réussite, une belle tour domine sa propriété. Relativement proche du pouvoir en place, bien vu du Roi et de sa sœur, il est plus que mécontent de se retrouver au centre d'une bien malheureuse aventure. Le fait d'avoir perdu près de 80 000 Bronzes n'est d'ailleurs pas ce qui le chagrine le plus dans l'affaire, mais il sait que déjà des bruits se sont répandus à la Cour à son sujet. On dit même que Tréviol Keng, un pamphleteur à la plume acérée, serait sur le point de porter toute l'affaire à l'oreille du public.

Voilà pourquoi nos aventuriers seront reçus plutôt froidement à son domicile lorsqu'ils viendront y chercher davantage d'informations. Ses domestiques hésiteront à les faire rentrer et il faudra beaucoup de persuasion et de courtoisie, ainsi que la lettre du Procureur, pour être introduit dans la demeure. La maison est grande, comporte plusieurs étages et une cour intérieure. Un de ses angles supporte une haute tour de près de quinze mètres de haut. Richement décorée, on comprend vite que l'on est ici dans le

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





monde de la plus haute noblesse du Royaume. C'est dans son grand bureau situé dans cette tour que le Baron Ludio acceptera de recevoir les aventuriers.

Son explication est assez simple. Il y a un peu plus de deux mois, à l'occasion de la préparation d'un petit banquet entre amis, son intendant était sorti accompagné de quelques valets faire les courses au grand marché de Dhakos. Il a alors été abordé par un homme.

Celui-ci lui a dit qu'il connaissait son maître de réputation, qu'il le savait pieux et amateur de belles choses, ce qui est vrai. Il lui a fait miroiter une forte récompense s'il apportait à son maître la plus belle pièce de sa collection et lui a donné rendez-vous le soir même dans une auberge de la ville, la Grappe d'Or.

Là-bas, l'homme lui parla de son affaire, un buste reliquaire du Cardinal Althéus, tout chargé de sainteté, et du meilleur goût. Il lui montra un beau coffre qui contenait la pièce et lui dit qu'il serait là de nouveau le lendemain. Dès que son intendant lui en glissa un mot, le jeune noble fut emballé à l'idée de pouvoir acheter une pièce telle que celle-ci et le lendemain soir, le Baron vint au rendez-vous. C'est là, dans le secret d'une alcôve, qu'il découvrit pour la première fois le Buste. Un parchemin d'origine ecclésiastique identifiait l'objet comme authentique.

Il voulut immédiatement l'acheter. L'homme hésita quelques instants et lui indiqua alors qu'il ne se séparerait pas de sa relique à moins de 78 000 Bronzes, prix qu'il ne discuta pas. Le temps de rassembler une pareille fortune, rendez-vous fut pris cinq jours après, vers minuit sous les arcades de la Place de la Comédie. C'est que ce genre de transaction doit en général rester secrète.

Au rendez-vous, l'homme était accompagné de deux gardes du corps car les rues ne sont pas sûres le soir. L'échange se fit rapidement et chacun s'en retourna chez soi. Il voulut d'abord garder pour lui le secret de cet achat car il voulait en faire cadeau au Roi. Puis, petit à petit, n'y tenant plus, il se mit à parler à demi-mot de ce fabuleux trésor qu'il gardait chez lui, éveillant l'attention de ses amis. Puis, il y a deux semaines, il a donné cette fête où la Princesse a vu l'objet. Le lendemain, le Cardinal le lui a confisqué et près d'une semaine plus tard, il a appris que c'était un faux. Depuis, il vit dans l'angoisse que

cette histoire n'éclate au grand jour et a quasiment plongé dans la paranoïa. Il s'attend à être la risée de toute la Cour. Les aventuriers ne pourront pas voir son intendant s'ils en émettent le souhait car celui-ci a été envoyé sous bonne garde loin de Dhakos dans un de ses domaines familiaux pour ne surtout pas qu'il parle.

Le Baron peut fournir aux personnages une description assez succincte de l'homme, car il n'y a pas porté très attention. Il s'agissait d'un homme d'une quarantaine d'années, un Jharkorien, plutôt enrobé avec un visage assez joufflu, portant une courte barbe brune, des cheveux bruns et des yeux sombres. C'était, il s'en souvient, un habile vendeur... Evidemment, il est inutile de dire que le Baron recommande la plus grande discrétion sur toute cette affaire. Un personnage futé pourrait profiter de la détresse du Baron pour le soumettre à un petit chantage, mais il ne faut pas oublier qu'ils travaillent au nom du Cardinal Azilim de Pharte qui, s'il en était informé, pourrait bien en être plus que mécontent.

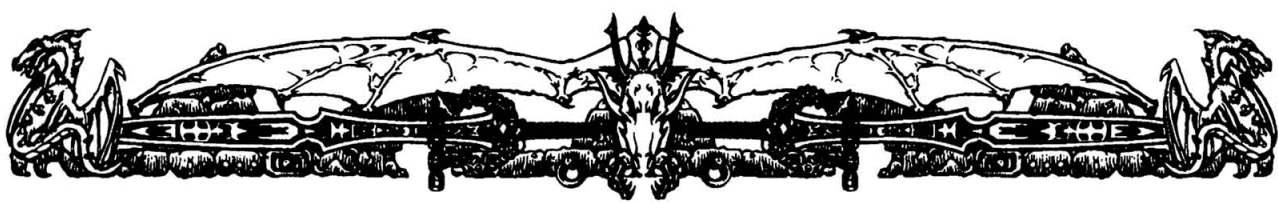
Un Escroc dans la ville

Voilà tout ce dont les joueurs disposent pour commencer leur enquête. Ils ont une description et deux lieux de rendez-vous, rien de plus. Comme il a été dit, Dhakos est une ville immense, l'une des plus grandes cités des Jeunes Royaumes comptant plus de 100 000 habitants, autant dire que les informations fournies sont plutôt légères. Retrouvé un gros marchand barbu dans une métropole de cette taille tient de la gageure. Quant au rendez-vous sous les Arcades de la Comédie, il n'y a pas une nuit qui s'y passe sans qu'un couple d'amoureux ne s'y attarde ou qu'un ivrogne aviné aille y cuver son alcool. Autant dire que personne ne se souviendra d'un pareil rendez-vous et que surveiller tous les passages est impossible. De plus, les Jharkoriens composant un peuple naturellement porté sur l'intrigue et les complots, il y a plus d'un soir de la semaine où un groupe de personnes vêtues de noir se retrouvent sous les Arcades pour chuchoter. La seule piste un peu solide est donc celle de l'auberge.

Voici, à l'intention du Meneur, une partie de la vérité. Maître Gurond Luil, marchand de son état, est un escroc de bas de gamme. Spécialiste des coups fourrés, contrebande et autres activités illicites, il n'a

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





malheureusement jamais rencontré une grande réussite dans ses affaires, car en plus d'être un filou, il est relativement malchanceux. Cependant, il ne faut pas s'y méprendre, ce n'est pas un amateur, et il sait s'entourer de sécurité, même si par le passé les circonstances ont joué contre lui.

Il a déjà effectué un petit séjour dans les geôles royales. Il a été contacté dernièrement par un homme qui s'est engagé à lui fournir illicitement de la marchandise de premier choix qu'il pourrait revendre à prix d'or et dont il tirerait une grande fortune. Il s'agit de reliques de la Loi, contenant fragments d'os, dents ou cheveux de grands cardinaux du passé ou de bienheureux fondateurs de Monastère. Même si un vieux fond de superstition religieuse l'a d'abord fait hésiter, la conclusion de son affaire avec le Baron Ludio l'a définitivement converti à ce commerce. Son associé, loin d'être gourmand, a négocié avec lui un contrat plus qu'avantageux puisqu'il lui permet d'empocher 45% des bénéfices.

Convaincu que le cycle de la malchance a pris fin, il a déjà vendu 5 reliques de la Loi, dont celle du Baron. Son curieux associé semble pouvoir lui en fournir indéfiniment. Loin d'être un sot, Gurond a bien quelques soupçons sur l'authenticité de ces reliques, mais l'affaire lui ayant déjà rapporté plus de 150 Léopards d'or, une somme qu'il n'aurait jamais pensé posséder un jour, il a définitivement jeté ses scrupules aux orties. De plus, chaque relique est toujours accompagnée d'un document officiel provenant de l'Eglise de la Loi, du moins le pense-t-il. Vendre des reliques n'est pas franchement interdit, même si théoriquement ce genre de transaction s'accomplit sous l'œil attentif de l'Eglise de la Loi. Qui qu'il en soit, la contrebande a toujours existé. Et du moment qu'elles sont authentiques, le crime n'est pas si grave...

A la Grappe d'Or

L'établissement connu sous le nom d'Auberge de la Grappe d'Or se trouve dans le quartier des artisans, près du port, au delà des premiers remparts de la Vieille Ville. C'est un petit bâtiment dans un pâté de maison qui comporte un étage où l'on peut trouver une dizaine de chambres individuelles et un dortoir. Le rez-de-chaussée est occupé par une salle qui semble plus vaste qu'il n'y paraît de l'extérieur, l'aubergiste ayant racheté la surface au sol de plusieurs

des bâtiments mitoyens et fait abattre les cloisons. De nombreuses tables y sont occupées par une population qui, sans être riche, n'en est pas pour autant infrequentable. On trouve ici des artisans et leurs apprentis venus se reposer de leur journée de travail, quelques boutiquiers et également quelques marins, le tout dans une ambiance plutôt bon enfant.

Un musicien tente en vain de se faire entendre au milieu du brouhaha des rires et des conversations. Certains l'écoutent d'une oreille distraite. On voit également une bonne dizaine de gros rideaux bruns dissimuler des alcôves où les citoyens de Dhakos, friands de secrets, viennent se rencontrer discrètement pour discuter ou encore se donner des rendez-vous galants.

C'est dans le secret de l'un de ces petits réduits que les deux rencontres, celle de l'intendant et celle du Baron, ont eu lieu. Le personnel de l'auberge, constitué d'un aubergiste, d'un cuisinier, d'un mitron, de cinq serveuses, de deux valets de chambre et d'un palefrenier, ne sait rien sur ces entrevues et leurs protagonistes.

Bien sûr, il y a des clients réguliers, mais les gens se réfugiant dans les alcôves y vont précisément pour ne pas être vus ou reconnus. La description n'éveillera donc rien en eux. Et pour cause, Maître Gurond, par souci de sécurité, choisit à chaque fois une auberge différente ! Dans ces conditions, comment retrouver ce fameux marchand ?

Une Nouvelle Relique

De passage à leur auberge, les aventuriers y retrouveront le Procureur Nolien. Ce dernier les informera qu'une autre fausse relique a été identifiée. Un grand marchand étranger récemment installé, soucieux de s'attirer les faveurs d'un des Chanceliers de Goldar, lui a offert l'objet il y a cinq jours.

Il s'agit cette fois d'une petite statue d'or contenant un gros éclat du tibia de l'Abbesse Solemnia, fondatrice du Monastère de Jericy et de l'ordre de moniales connu sous le nom des Humbles Rossignols de Théril. A nouveau, le Cardinal a été mis au courant, le reliquaire examiné et identifié comme faux.

Le marchand, Maître Ludovico Forli, originaire de la lointaine Ilmar, attend leur visite. Son domicile, une très belle résidence construite aux pieds des rem-

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





parts de la Vieille Ville, témoigne là encore d'un niveau social plus qu'aisé. Armateur, il commerce entre le Continent Occidental et le Continent Septentrional. Dotée également d'une tour, plus petite toutefois que celle du Baron Ludio, sa demeure indique un homme bien installé dans la société.

Les aventuriers seront reçus par le marchand dans son bureau, où il se trouve en compagnie d'un secrétaire. Richement vêtu, il semble nettement embarrassé et craint les complications judiciaires que pourrait entraîner cette affaire. Des concurrents peu scrupuleux pourraient l'accuser d'être le faussaire ou d'être impliqué dans le trafic. Toute enquête est nuisible à son image et il appréciera donc la discrétion des personnages. Il répondra avec empressement à toutes les questions que l'on pourra lui poser. L'histoire, pour lui, a débuté ainsi.

Ayant rendez-vous avec un membre du Haut Clergé jharkorien avec lequel il espérait passer un fructueux contrat, il savait qu'il n'était pas le seul candidat en lice. Pour assurer la transaction, il voulut offrir un cadeau éclatant au Chancelier de Goldar. Ecumant le quartier des marchands, les boutiques de luxe, tailleurs, bijoutiers, ébénistes et autres, il fit courir la rumeur qu'il recherchait quelque chose de vraiment exceptionnel, si possible d'unique.

C'est au terme de sa quatrième journée de recherche qu'il fut abordé par un homme lui annonçant qu'il avait peut-être ce qu'il cherchait. Il lui fixa rendez-vous le soir même au Bon Chai, une fameuse taverne du quartier de la Comédie. C'est un endroit assez populaire dont le tenancier, Maître Cadou Léglon, est connu pour l'amour qu'il porte au théâtre et aux acteurs qui y ont toujours table ouverte.

Voilà pourquoi une foule assez dense s'y presse, car on sait que la plupart des maîtres de Compagnies de Théâtre, acteurs et actrices de la Capitale s'y attardent. C'est dans ce cadre bruyant, à l'abri des regards, que notre bon Maître Forli a vu pour la première fois la fameuse statuette. Un manuscrit signé de l'actuelle Abbesse de Jerce identifiait le reliquaire comme authentique.

Comme précédemment, ce document s'avéra être un faux. Il aurait bien pris le temps de le faire vérifier, mais l'affaire était pressante. La description qu'il fait de son interlocuteur recoupe celle du Baron Ludio. Il est même un peu plus précis. D'après lui,

l'homme avait entre quarante et quarante cinq ans, était de taille moyenne pour une corpulence assez forte, sans être obèse, et avait un visage assez rond. Ses cheveux étaient bruns, courts et bouclés, à l'image de sa barbe, et il avait des yeux intelligents et un bon sens des affaires.

Cependant, l'homme semblait être le sujet de suées qui collaient parfois ses boucles brunes à son front épais. Ses vêtements montraient qu'il était manifestement assez aisé mais pas d'un très grand goût. Il aurait juré dans une assemblée de notables. Lorsqu'il sortit de l'auberge, il portait une lourde cape noir de comploter et une capuche. Deux hommes, qui semblaient attendre des ordres, lui emboîtèrent le pas. Des mercenaires, sans aucun doute.

Le reliquaire d'or lui fut proposé pour le prix de 65 Léopards d'or, prix qu'il tenta plus ou moins de marchander, mais son interlocuteur semblait inflexible et difficile de faire jouer la concurrence dans ce cas... Rendez-vous fut donc pris pour le surlendemain, dans la nuit, dans le petit parc qui se tient dans le prolongement du jardin du Palais Royal.

C'est là que l'affaire fut conclue. Maître Forli, lui aussi accompagné de plusieurs de ses domestiques, reçut le reliquaire en échange de son argent. Le vendeur, Maître Gurond puisqu'il s'agit bien de lui, était encore escorté de deux hommes de main. C'est à peu près quinze jours plus tard qu'il obtint son rendez-vous avec le Chancelier à qui il remit le reliquaire, il y a maintenant cinq ou six jours, selon la vélocité de vos aventuriers.

Si les aventuriers souhaitent interroger le personnel du Bon Chai, ils peuvent s'y rendre. L'endroit est certes bruyant mais très plaisant. Souvent, un acteur s'y livre à une petite exhibition, comme la reprise de l'une de ses tirades favorites tirée de sa pièce du moment, sous le regard attentif d'un public fasciné, dont le plus fervent admirateur est le maître des lieux, Cadou Léglon.

Lui et ses serveurs ne se souviennent guère de l'homme en question. A l'évidence, tellement de gens transitent dans cet établissement qu'il semble difficile de retenir chaque visage. De plus, il est toujours bon d'oublier ce que l'on voit dans les alcôves pour travailler dans une auberge jharkorienne. Cependant une serveuse, Soyeuse, se rappellera avoir servi plusieurs carafes de vin à Gurond qu'elle recon-

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





naîtra formellement pour avoir déjà eu affaire avec lui, dont une alors qu'il parlait à quelqu'un répondant à la description de Maître Forli. Ce qu'ils se sont dit, elle ne saurait s'en souvenir. De toute façon elle n'écoutait pas. Elle se souvient aussi avoir vu Gurond partir flanqué de deux solides gaillards.

1 L'Acheteur Imaginaire

Ces éclaircissements sont pour les aventuriers un bon moyen d'avancer dans leur enquête. Et ils ont maintenant les moyens de prendre contact avec le faussaire. En effet, ils n'ont qu'à s'inspirer du moyen mis en œuvre par Maître Forli, c'est-à-dire courir les boutiques de luxe en jouant les clients à l'affût de l'exceptionnel (au besoin, mettez-les sur la voie). Si les aventuriers se montrent suffisamment habiles et qu'ils n'arpentent pas les rues de la capitale en criant à la relique, ils ont 30 % de chance cumulative par jour, à partir du second, d'être contacté par Gurond. Evidemment, les aventuriers peuvent décider dès maintenant de s'attaquer à lui et de le traîner, de gré ou de force, au Palais. Cependant, cela serait une grossière erreur car il plaidera immédiatement non coupable, et aucune preuve ne pourra être retenue contre lui. Son domicile, dont il donnera complai-

samment l'adresse ne contient évidemment aucune relique. Pour lui, ces reliques étaient véritables et les manuscrits les authentifiant indiscutables. Aucune loi officielle ne vient condamner la vente de ces reliques, même si ce n'est pas l'usage. Un long procès public devant un tribunal ecclésiastique pourrait être mené, mais il est peu probable que Maître Forli vienne témoigner, étant donné la mauvaise publicité, et encore moins le Baron Ludio. Il vaut donc beaucoup mieux attendre. De plus, si les personnages se comportent conformément à ses attentes, Maître Gurond leur donnera rendez-vous le soir au Bon Corsaire où il leur promettra de leur amener l'objet de leur rêve.

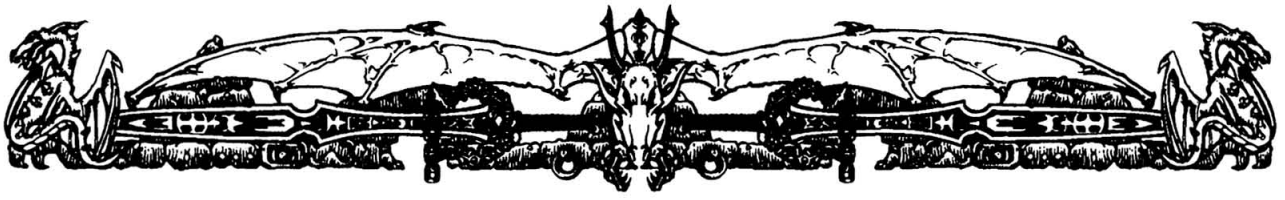
1 Le Bon Corsaire

Situé sur le port, cette taverne est la plus célèbre de toute la rade de Dhakos. Fondée par Sozan le Corsaire en l'an 232 JR, c'est une des plus vieilles tavernes de la Capitale. Aujourd'hui tenue par Maître Gonthier, ancien capitaine de caraque, car il est de tradition que ce soit un marin au long cours qui tienne cet endroit, l'activité y est presque aussi débordante qu'au Bon Chai. Des matelots et capitaines de toutes les nationalités y sont attablés ; certains jouent ou chantent alors que d'autres se contentent de



On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





boire et de manger. Toute la taverne résonne des rires et des chansons des marins. Sans compter les odeurs de poisson qui proviennent de la cuisine ou les vapeurs étranges s'échappant des pipes de quelques vieux loups de mer. C'est dans cette ambiance animée que Maître Gurond fera son apparition immédiatement suivi de ses deux mercenaires. Ce sont deux grands gaillards, des Jharkoriens portant de simples armures de cuir souple et des armes au côté. A l'abri des regards, dans l'une des petites salles habituellement réservées aux capitaines désirant mener quelques discrètes tractations, Maître Gurond leur montrera l'objet, une statue d'argent de près de quarante centimètres.

Elle représente Saarlit le Champion, le plus célèbre Champion de la Loi jharkorien, debout et brandissant son épée dans une posture victorieuse. Sur le socle, sous un petit couvercle de verre et dans un petit écrin de velours bleu, on découvre un os humain, sans doute tarsien ou carpien. Un rouleau de parchemin, signé une fois encore par un Chancelier de Donblas, semble authentifier la relique. Le prix que Maître Gurond propose ne se discute pas ; il en veut 89 Léopards d'or, pas un groat de moins. Les aventuriers peuvent réagir de deux manières différentes. Soit ils tentent de mettre immédiatement Gurond hors d'état de nuire. Dans ce cas ils risquent de provoquer une rixe dans un lieu où, même au-dessus de 60 ans, chaque homme porte un sabre ou une hache d'abordage. C'est à leurs risques et périls, d'autant plus que Gurond pourra obtenir le soutien immédiat de ses deux mercenaires. Les personnages peuvent également lui donner rendez-vous dans les jours qui viennent pour l'attaquer plus discrètement à l'abri des regards. S'ils optent pour la deuxième solution, qui reste la plus raisonnable, Gurond leur donnera rendez-vous pour le soir qui leur conviendra, vers minuit, sous les arcades qui entourent le bâtiment de la Capitainerie du Port.

Le Piège se Referme

Au soir du rendez-vous, les aventuriers se rendront aux abords du port, à l'endroit convenu. Ils peuvent y aller avec ou sans argent. S'ils ne disposent pas des fonds nécessaires, cas le plus probable, ils devront s'en passer. Si les joueurs décident de s'y rendre pour arrêter Gurond sans autre forme de discussion, une bataille risque d'avoir lieu entre eux et

les quatre hommes de main de Gurond. En effet, si Gurond ne semble avoir que deux gardes du corps, il prend toujours soin, pour les rendez-vous de nuit, de s'entourer de quatre hommes afin de surprendre ses adversaires potentiels. S'il doit y avoir combat, ces deux hommes supplémentaires arriveront sur les lieux au bout de cinq rounds.

Dans tous les cas, il vaut mieux pour les aventuriers qu'ils capturent Gurond vivant ou ils ne connaîtront jamais son associé. Le marchand tient trop à la vie pour se lancer dans un combat à mort.

Vous pouvez improviser une poursuite sur le port, avec bagarre sur les quais, chutes dans l'eau froide de la rade et autres interventions de marins éméchés, ou opter pour un combat plus conventionnel opposant les joueurs au marchand et à ses hommes de main. Qu'ils capturent immédiatement Gurond ou qu'ils le suivent, les personnages finiront par connaître l'emplacement de son repaire. A cet endroit, on ne trouvera aucune preuve matérielle du trafic de reliques.

Alors qu'en est-il du mystérieux associé fournissant ces fameux objets et ces faux documents ? Un interrogatoire devrait convaincre les aventuriers que Gurond ne saurait être la seule tête pensante d'une telle organisation. Gurond sera prêt à en dire un peu plus contre par exemple la promesse d'une remise de peine. Il avouera alors n'être que le diligent intermédiaire du fournisseur des fausses reliques.

A l'exception de leur première rencontre, ils se sont à chaque fois entretenus dans l'auberge relais de la petite bourgade de Pierse, à cinquante kilomètres de la Capitale (soit une petite journée de cheval vers l'intérieur des terres). Son prochain rendez-vous doit avoir lieu dans trois jours. C'est à ces occasions qu'il lui donne l'argent des ventes précédentes. Puis, le fournisseur le fait attendre deux petites heures, le temps d'aller chercher une nouvelle relique.

Et si...

Les personnages, qu'ils soient originaires de Dhakos ou non, mercenaires ou voleurs, n'apprendront rien sur ce trafic par leurs contacts habituels. Personne n'est encore au courant de cette histoire de vente de reliques. Evidemment, ce genre de contrebande existe, mais ne concerne généralement qu'une seule relique rarement fausse. Les aventuriers ne peu-

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





vent par apprendre le nom de l'homme qu'ils recherchent que par l'intermédiaire de Maître Gurond. Ce dernier pourra éventuellement aider les personnages et les mener à Pierse pour de leur montrer discrètement le faussaire. Bien sûr, le Cardinal devra donner son accord à toute transaction passée avec Gurond.

Où l'on Comprend la Raison de Tout Cela

Céril est un Agent du Seigneur Ariocho. Il a monté ce petit commerce, conscient qu'un jour ou l'autre, Gurond se ferait prendre. Son objectif premier est de détourner l'attention de l'Eglise de la Loi en lui donnant du grain à moudre.

Cela lui permet de mener plus tranquillement ses propres affaires, création de cultes secrets de son Seigneur dans le pays, enlèvement et revente de femmes jharkoriennes aux voisins dharijoriens. Il en tire des sommes substantielles et s'amuse particulièrement en profitant des travers du culte de la Loi.

Si n'importe quel idiot peut vendre de simples statues contenant des vieux bouts d'os contre des montagnes d'or en prétendant qu'il s'agit de reliquaires, cela démontrera à tous la crédulité et la bêtise des dévots de la Loi. En effet, si les ancêtres et les tombes sont le plus souvent respectés au sein des cultes du Chaos, les reliques sont une habitude typiquement loyale. La propagande de la Loi accuse les Chaotiques d'être des superstitieux, des ritualistes, des sorciers et des païens ; quelle belle ironie de voir l'élite du pays adorer de vieux os rongés !

Certes, il sait que certaines reliques de la Loi sont chargées de pouvoirs, tel le reliquaire de Vil Valario dans la nef de la Cathédrale de Vilmiro, dont on dit que nul adorateur du Chaos ne peut s'approcher à moins de dix mètres. Mais la majorité d'entre elles ne sont que de beaux ornements sans autre attrait qu'un certain impact sur l'inconscient collectif de la communauté des croyants.

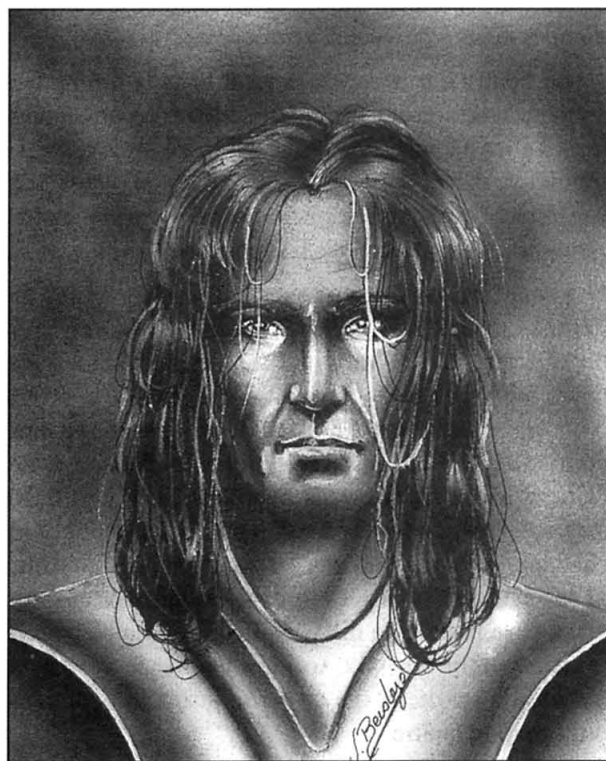
Toujours est-il que le déroulement de son plan le satisfait pleinement. Jusqu'à maintenant, cinq reliques ont été vendues, et une sixième est "commandée". Pour l'heure, il laisse la gestion de ce commerce à l'un de ses serviteurs.

Le Relais de Pierse

La bourgade de Pierse abrite près de mille personne. C'est un bourg de campagne respectable sur la route menant de la province royale de Dhakos jusqu'à la province de Gharavian, terre de la Princesse Yishana. C'est par cette route que l'on rejoint la petite bâtisse qui sert de relais auberge. Le corps du bâtiment comprend un étage et une écurie y est attenante ; au rez-de-chaussée, une grande salle permet aux voyageurs de passage de trouver le gîte et le couvert pour la nuit. Maître Gurond fera une description de son associé aux personnages.

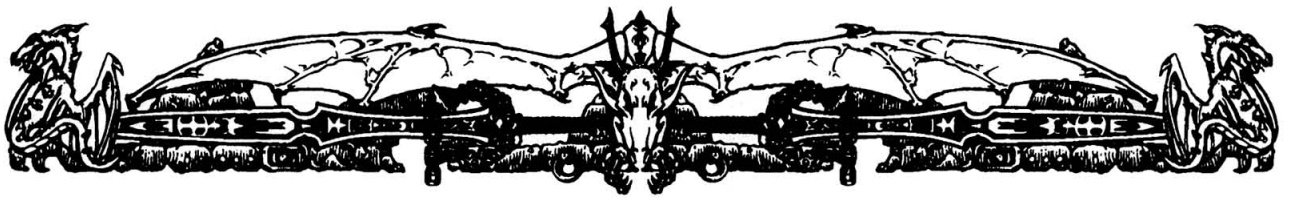
Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années, assez grand, les traits sévères où les traces de l'âge se font nettement sentir. Bien sûr, il ne s'agit pas de Céril, mais de son acolyte qu'il envoie régler ses affaires car il ne souhaite avoir aucun contact avec Gurond. De plus, de nombreuses sollicitations l'ont d'ors et déjà poussé à entreprendre bien d'autres activités depuis le début de cette histoire.

Le jour du rendez-vous arrive. Il pleut à grosse goutte. Quand les aventuriers arriveront au relais, ils verront un homme répondant à la description qu'on leur a donné. Il arrivera, trempé, aux alentours de



On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





l'heure du repas. Si les joueurs entreprennent de l'aborder, ils se heurteront à un homme peu causant se tenant sur ses gardes. Il finira par chasser les importuns d'une parole hautaine et désagréable. Si on le laisse tranquille, il finira par quitter la salle aux alentours de onze heures, manifestement excédé. Dehors, la pluie aura cessé. On pourra alors le suivre, mais il conviendra d'être discret, car il restera méfiant. Il est plus prudent de le laisser prendre de l'avance et de se contenter de suivre ses traces fraîches dans la terre imbibée d'eau.

Le Domaine de Céril

Au bout d'une petite heure de chevauchée, les personnages parviendront jusqu'à une belle propriété, une grosse ferme comptant tous les appendices traditionnels, grenier, étable, écurie, poulailler... Le corps du bâtiment est une imposante maison, toute en longueur, ne comptant manifestement qu'un seul étage.

Plusieurs possibilités s'offriront aux joueurs. S'ils arrivent immédiatement après l'homme, ils pourront voir celui-ci entrer dans la maison. Peu de temps après, une lumière s'allumera à l'étage et une conversation commencera. Si les joueurs arrivent quelques temps après, il n'y aura plus de lumière dans le bâtiment. Tout semblera calme et silencieux à l'exception des bêtes légèrement agitées.

Le maître des lieux est présent dans la ferme. Un coup de main récent lui a permis de faire prisonnier trois belles jeunes femmes. Elles sont retenues prisonnières, dans l'attente d'être vendues au marché de Lashmar. Céril les retient dans cette ferme isolée avant de les emmener vers le Dharijor.

Il ne faut pas oublier que Céril est un Agent du Chaos. Dès que les joueurs s'approcheront trop près du bâtiment, c'est-à-dire dans un rayon de moins de trente mètres, il sera immédiatement réveillé et averti d'un danger imminent. Il ne lui faudra pas longtemps pour faire le lien entre ce danger et l'absence de Gurond à son rendez-vous hebdomadaire. Dès qu'il sera prévenu de la présence d'intrus, Céril quittera sa chambre et se rendra dans les sous-sols de la ferme. Si les aventuriers pénètrent dans la demeure, ils devront faire preuve de discrétion car les combles abritent la cuisinière, six solides valets de ferme et Sylvius, le serviteur, qui se battra jusqu'au bout pour protéger son maître.

La Fabrique Secrète

C'est dans le cellier que se trouve l'entrée du sous-terrain qui abrite les activités illégales de l'Agent du Chaos. Il s'y est réfugié. En l'explorant, on peut notamment y trouver quatre cellules. L'une d'elles abrite deux sculpteurs que Céril retient prisonniers, les fabricants de reliques. En face, une autre cellule contient deux squelettes manifestement vieux d'une vingtaine d'années, auxquels ils manquent quelques morceaux. C'est évidemment sur ceux-ci qu'ont été prélevés les ossements utilisés pour la fabrication des reliques. Les trois jeunes filles apeurées sont enfermées dans une troisième cellule.

Elles ont toutes trois une vingtaine d'années et semblent en bonne santé. Ceux sont les futurs esclaves que Céril comptait vendre à Lashmar. Enfin, une quatrième cellule est vide. On trouve également un atelier où sont créées les fausses reliques. Un beau buste d'argent, représentant manifestement un moine de la Loi, y est entreposé.

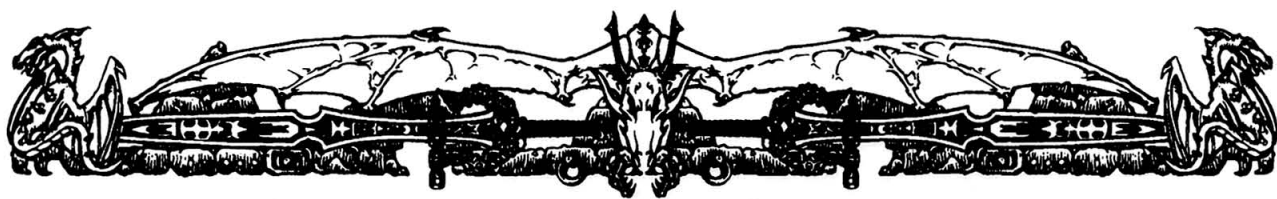
Il s'agit de l'Abbé Gédéal, fondateur du grand Monastère qui porte son nom et d'un ordre de moines contemplatifs de Donblas. Les joueurs trouveront trois dents humaines dans le socle. Il s'agit bien sûr de la nouvelle relique qu'avait fait préparer Céril à l'intention de Gurond. Directement attenante à cette pièce, un bureau est meublé d'une petite bibliothèque, un genre de casier où sont rassemblés des rouleaux de parchemin, et d'un gros pupitre.

C'est ici que Sylvius prépare consciencieusement les faux certificats d'authenticité en se basant sur des documents réels. Il dispose d'un matériel assez élaboré lui permettant de reproduire à la perfection les sceaux des différents grands personnages. Une dernière pièce sert de chapelle à l'Agent du Chaos et de lieu d'invocation. On y découvre un sombre octogone tracé sur le sol et une très belle statue représentant Arioch des 7 Ténèbres. C'est certainement à cet endroit que Céril attendra les joueurs. Attention, c'est un adversaire coriace. Il a fait appel à un démon de combat. De plus, s'il est en difficulté et qu'il en a le temps, il aura recours à la téléportation pour se retrouver en sécurité. Céril tient bien trop à la vie pour risquer de la perdre dans un combat inutile.

S'il s'en sort, il n'exercera pas de représailles à l'encontre des aventuriers. Ses but ont été atteints. Il

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





donnera aux pamphleteurs les plus acerbes de la Cité des Flèches de quoi railler l'Eglise de la Loi. Cette histoire lui a rapporté pas mal d'argent, mais il commençait à s'en lasser. Tel son maître divin Arioch des 7 Ténèbres, Céril est versatile.

Cependant, sa mansuétude connaît des limites et si sa route venait à croiser de nouveau celle des personnages, il pourrait alors se souvenir du jour fâcheux où ils l'ont obligé à fuir sa maison en pleine nuit après une âpre lutte.

Conclusion

Le receleur mis sous les barreaux, le cerveau du trafic en fuite ou mort, les fausses reliques saisies grâce aux aveux du trafiquant, l'Eglise de la Loi a rétabli l'ordre par l'intermédiaire des aventuriers. Le Cardinal récompensera comme promis ses enquêteurs. Il ira même jusqu'à grâcier ceux pour qui il avait des hésitations. S'ils sont blessés, des soins leurs seront apportés.

De plus, si des joueurs ont agi à votre sens presque uniquement par dévotion envers l'Eglise de la Loi, récompensez-les par l'obtention de 2 points d'Allégeance. Bien évidemment, le Cardinal incitera les personnages à rester discrets sur toute cette affaire. Malgré son influence, il ne parviendra pas à empêcher Céril (s'il est encore en vie) de divulguer à tout Dhakos les événements, ce qui risque d'entacher passablement la réputation de l'Eglise de la Loi pour les années à venir.

Les Protagonistes

Maître Gurond Luil

Ce marchand peu scrupuleux est âgé de 43 ans

FOR 12 CON 16 TAI 10 INT 15 POU 08
DEX 13 APP 11

Chaos 11 Balance 03 Loi 06

Points de Vie : 13

Armes : *Epée Courte* 58%, 1d6+1

Compétences : Baratin 65% ; Dissimuler un Objet 51% ; Evaluer 83% ; Jeunes Royaumes 26% ; Langue Commune 75% ; Marchander 88% ; Sagacité 37% ; Scribe 29%

Mercenaires de Maître Gurond

Ces mercenaires de bonne qualité sont au nombre de quatre. Leur équipement est le même pour chacun d'entre eux.

FOR 15 CON 15 TAI 14 INT 11 POU 10
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armure : 1d6-1 (sans heaume) Cuir Souple

Armes : *Masse Légère* ou *Sabre* 76%, 1d6+2+1d4 ;
Dague 57%, 1d4+2+1d4

Compétences : Chercher 41% ; Déplacement Silencieux 56% ; Ecouter 47% ; Grimper 53% ; Langue Commune 55% ; Se Cacher 61%

Sylvius

Agé d'une cinquantaine d'années, c'est un serviteur diligent et dévoué.

FOR 13 CON 13 TAI 14 INT 15 POU 16
DEX 14 APP 13

Chaos 27 Balance 05 Loi 04

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache d'Armes* 91%, 1d8+2+1d4 ; *Bouclier Rond* 87%, R+1d3+1d4

Sorts : Confusion (1) ; Lever de Lune (1) ; Rasoir Infernal (1-4) ; Vue de Démon (1)

Compétences : Baratin 68% ; Chercher 71% ; Ecouter 73% ; Esquive 75% ; Evaluer 56% ; Jeunes Royaumes 35% ; Langue Commune 70% ; Marchander 64% ; Médecine Rudimentaire 59% ; Sagacité 37% ; Scribe 102%

Valets de Ferme

Ces valets n'ont pas froid aux yeux. Ils sont au nombre de cinq.

FOR 14 CON 10 TAI 13 INT 09 POU 10
DEX 12 APP 09

Points de Vie : 12

Modificateur aux dégâts : +1d4

Armes : *Bâton de fortune* 60%, 1d6+1+1d4 ;
Fourche 45%, 1d8+1d4

On ne Badine pas avec la Foi des Crédules





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

TAITORU (ANEMONE)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Omoriel*, jour intercalé, voir plus bas.

TUTHAI (LOTUS)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

*

* *Atalu*, jour intercalé, voir plus bas.

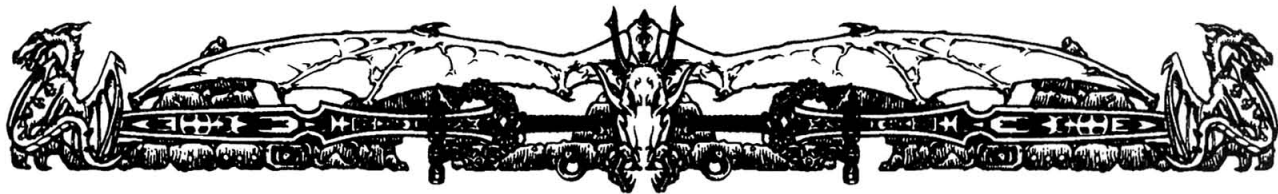
* Omoriel (Nouvel Année)

Ce jour est le premier de l'année, un des jours intercalés ; il ne fait partie d'aucun mois. Talonnant Rie Iba (ou fin d'Année), c'est une journée de commémoration et de joie calme. En général, les Melnibonéens fêtent leur anniversaire le jour d'Omoriel.

* Atalu (Fin de l'Été)

Un festival qui marque la fin de l'été et le début de l'automne. C'est une journée de contemplation placide et de rituel morbide. De petites cérémonies ont souvent lieu lors d'Atalu, au cours desquelles on pleure et enterre des esclaves, vivants parfois, pour commémorer le décès du monde une année de plus.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

NANTIRAN (CHRYSANTHEME)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Le Kritoshu-Chaeric-Vanai, voir plus bas.*

KELSHAAN (ROSE)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

*

* *Othro-ep-Chalai, voir plus bas.*

* Le Kritoshu-Chaeric-Vanai

(Carnaval Octanial Céleste) a lieu tous les huit ans et dure deux jours. Il se produit entre Nantiran et Kelshaan. Le prochain carnaval se tiendra en 10 046 AS.

* Othro-Ép-Chalai (Jour des Morts)

La fête de l'hiver, de la mort et des ténèbres, pendant laquelle on se souvient des ancêtres en grande pompe et visite leur tombe. Souvent, les cadavres des Melnibonéens particulièrement révéérés sont sortis de leur sépulture, habillés de toges et de bijoux de parade, et transportés dans des chaises à porteurs ou installés sur des trônes pour leur donner l'impression de faire encore partie des vivants.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

CHENSHA (FLEUR DE PECHER)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Othro-ep-Chalai*, voir plus bas.

ICHINO (LYS)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

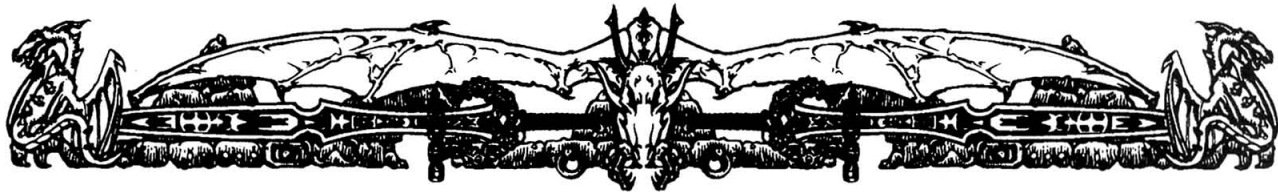
*

* *Anai-ep-Shoto*, voir plus bas.

* Anai-Ép-Shoto (Fête des Fleurs)

Ce jour célèbre le retour du printemps et la renaissance du monde. Si Anai-ép-Shoto se passe bien, alors l'été se passera bien et les récoltes seront bonnes. S'il pleut lors d'Anai-ép-Shoto, dit la tradition, cela annonce une année de tempêtes.





UNE ANNEE MELNIBONEENNE : 10 040 AS

LIEM (ORCHIDEE)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45			

* *Anai-ep-Shoto*, voir plus bas.

HOITARU (MAGNOLIA)

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

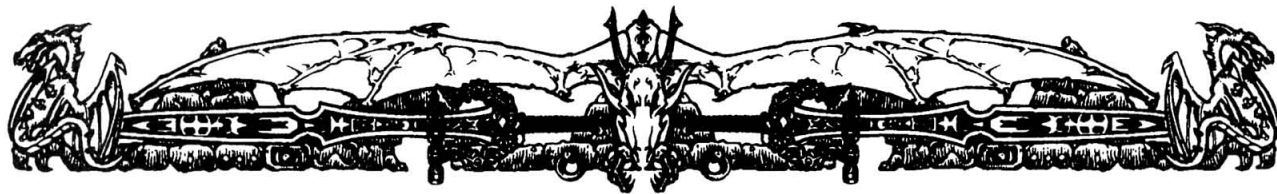
*

* *Rielva*, voir plus bas.

* Rielva (Fin d'Année)

Le dernier jour de l'année et des réjouissances célébrant l'année à venir. C'est la fête la plus débauchée et la plus hédoniste du calendrier melnibonéen, hormis les mariages, les funérailles et le Carnaval Octanial Céleste.





UNE ANNEE LORMYRIENNE : 400 JR

ELORDAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40	41	42				

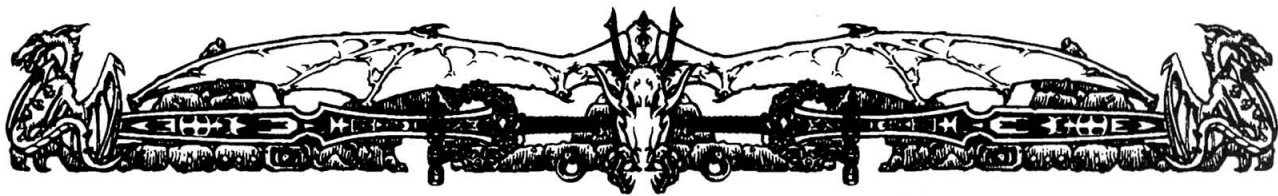
SIGMURSAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40						

THEOFRIC

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	





UNE ANNEE LORMYRIENNE : 400 JR

AUBECIAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41		

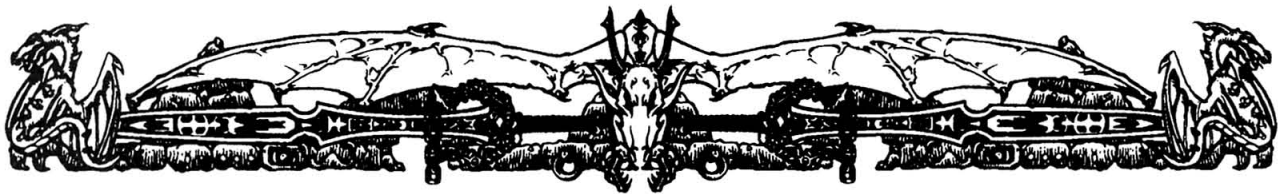
MONTFATH

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37
38	39	40				

MYRSAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40						





UNE ANNEE LORMYRIENNE : 400 JR

SATHRAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41

ARKENAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	

DONBLAN

<i>S</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>T</i>	<i>A</i>	<i>F</i>	<i>E</i>
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41		



ELRIC

Feuille de Personnage

Allégeance

☐ Chaos☐ Balance☐ Loi

Nom du Joueur

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts _____ Nom _____
CON ____ Lieu de naissance _____ Sexe ____ Age ____
TAI ____ Allure, Attitude _____
INT ____ x 5 = Idée ____ % _____
POU ____ x 5 = Chance ____ % _____
DEX ____ x 5 = Dextérité ____ % _____
APP ____ x 5 = Charisme ____ % _____

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%)	____	☐ Equitation (35%)	____	☐ Monde Naturel (25%)	____
☐ Art (05%)	____	☐ _____	____	☐ Natation (25%)	____
☐ _____	____	☐ _____	____	☐ Navigation (15%)	____
☐ _____	____	☐ Esquive (DEXx2%)	____	☐ Orientation (10%)	____
☐ Artisanat (05%)	____	☐ Evaluer (15 %)	____	☐ Pister (10%)	____
☐ _____	____	☐ Grimper (40%)	____	☐ Potions (00)	____
☐ _____	____	☐ Jeunes Royaumes (15%)	____	☐ Répar./Concevoir (DEX x4%)	____
☐ Baratin (15%)	____	☐ Lancer (25%)	____	☐ Royaumes Inconnus (0%)	____
☐ Chercher (20%)	____	☐ Langue Etrangère (0%)	____	☐ Sagacité (15%)	____
☐ Crocheter (05%)	____	☐ _____	____	☐ Sauter (25%)	____
☐ Déguisement (15%)	____	☐ _____	____	☐ Scribe (0%)	____
☐ Déplt. Silencieux (20%)	____	☐ Langue Mater. (INTx5%)	____	☐ Se Cacher (20%)	____
☐ Dissimuler Objet (25%)	____	☐ Marchander (15%)	____	☐ Sentir/Gouïter (15%)	____
☐ Ecouter (25%)	____	☐ Médecine (30%)	____	☐ _____	____
☐ Eloquence (05%)	____	☐ Million de Sphères (0%)	____	☐ _____	____

Points de Vie

Inconscience

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49			

Points de Magie

Inconscient	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58
59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82
83	84	85			

Magie Mémorisée

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Bagarre (50 %)	____	____	____	____	____
☐ Lutte (25 %)	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____

Armure, Bouclier

Armure	Heaume	Sans Heaume	Rounds
Absorp. / % Affect	Absorp. / % Affect	Charge	pour Revêtir
____ / ____	____ / ____	____	____
☐ Bouclier	____ %	Dégâts	____
D	P	E	G
Pourcentage Initial	____ %	PDS	____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ _____	____	____	____	____	____
☐ _____	____	____	____	____	____

ELRIC

Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom _____

Lieu de Résidence _____

Famille et Amis _____

Ennemis _____

Matériel de Voyage

Equipement _____

Cheval de Selle _____ Espèce/Type _____

CON ____ FOR ____ TAI ____ INT ____ POU ____ DEX ____ DEP ____

Armure _____ Modificateur Dégâts _____ PV _____

Compétences _____

Grimoires, Notes

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Richesses

Bronzes Transportées _____

Terres _____

Revenus _____

Propriétés _____

Trésor _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR ____ Modificateur aux Dégâts _____

CON ____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

DEP ____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR ____ Modificateur aux Dégâts _____

CON ____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

DEP ____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR ____ Modificateur aux Dégâts _____

CON ____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

DEP ____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

ELRIC

Feuille de Personnage non Joueur

☐ Chaos ☐ Balance ☐ Loi

Nom _____ Sexe _____ Age _____
Allure, Attitude _____

Caractéristiques		Sorts	Points de Magie	Points de Vie
FOR _____	Modif. aux Dégâts _____	_____	Inconc. 0 1 2 3 4	Inconscient
CON _____	_____	_____	5 6 7 8 9 10 11 12	M. -2 -1 0 +1 +2 3 4
TAI _____	_____	_____	13 14 15 16 17 18 19 20	5 6 7 8 9 10 11 12
INT _____ x 5 =	Idée _____ %	_____	21 22 23 24 25 26 27 28	13 14 15 16 17 18 19 20
POU _____ x 5 =	Chance _____ %	_____	29 30 31 32 33 34 35 36	21 22 23 24 25 26 27 28
DEX _____ x 5 =	Dextérité _____ %	_____	37 38 39 40 41 42 43 44	29 30 31 32 33 34 35 36
APP _____ x 5 =	Charisme _____ %	_____	45 46 47 48 49 50 51 52	37 38 39 40 41 42 43 44
		_____	53 54 55 56 57 58 59 60	45 46 47 48 49 50 51 52
		_____	61 62 63 64 65 66 67 68	53 54 55 56 57 58 59 60
				61 62 63 64 65 66 67 68

Compétences		Armes de Contact	
☐ _____	☐ _____	Arme	Pourcent. Dégâts Pts Structure Long. Main
☐ _____	☐ _____	☐ _____	_____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	_____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	_____
☐ _____	☐ _____		
☐ _____	☐ _____	Armes de Jet	
☐ _____	☐ _____	Arme	% Dégâts Portée Att./Round Pts Structure
☐ _____	☐ _____	☐ _____	_____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	_____

ELRIC

Feuille de Démon ou Élémentaire

Nom _____

Race _____ Pts pour Convoquer _____
Apparence, Besoins _____

Caractéristiques		Compétences	Points de Magie	Points de Vie
FOR _____	Modif. aux Dégâts _____	☐ _____	Inconc. 0 1 2 3 4	Inconscient
CON _____	_____	☐ _____	5 6 7 8 9 10 11 12	M. -2 -1 0 +1 +2 3 4
TAI _____	_____	☐ _____	13 14 15 16 17 18 19 20	5 6 7 8 9 10 11 12
INT _____ x 5 =	Idée _____ %	☐ _____	21 22 23 24 25 26 27 28	13 14 15 16 17 18 19 20
POU _____ x 5 =	Chance _____ %	☐ _____	29 30 31 32 33 34 35 36	21 22 23 24 25 26 27 28
DEX _____ x 5 =	Dextérité _____ %	☐ _____	37 38 39 40 41 42 43 44	29 30 31 32 33 34 35 36
APP _____ x 5 =	Charisme _____ %	☐ _____	45 46 47 48 49 50 51 52	37 38 39 40 41 42 43 44
		☐ _____	53 54 55 56 57 58 59 60	45 46 47 48 49 50 51 52
		☐ _____	61 62 63 64 65 66 67 68	53 54 55 56 57 58 59 60
				61 62 63 64 65 66 67 68

Facultés		Armes de Contact	
_____	_____	Arme	Pourcent. Dégâts Pts Structure Long. Main
_____	_____	☐ _____	_____
_____	_____	☐ _____	_____
_____	_____	☐ _____	_____
_____	_____		
_____	_____	Armes de Jet	
_____	_____	Arme	% Dégâts Portée Att./Round Pts Structure
_____	_____	☐ _____	_____
_____	_____	☐ _____	_____



Les Architectes du Destin

les Dieux et les Hommes

"Il vit alors un visage tranquille et beau penché sur lui. Celui de l'homme tellement plus grand que lui... Et il sut alors que ce n'était pas un homme mais un dieu qu'il contemplait."

- La Sorcière Dormante, II, 4.

Les Architectes du Destin est un supplément complètement consacré aux rapports complexes qu'entretiennent les humains des Jeunes Royaumes avec les différents dieux qu'ils soient de la Loi ou du Chaos. Grâce à lui, vous serez enfin capable de maîtriser complètement cet aspect essentiel du monde d'Elric. Les Architectes du Destin sont divisés en quatre grandes parties :

- Les trois premières détaillent les différentes divinités du Chaos, de la Loi et des Eléments. Vous y découvrirez également où l'on vénère les dieux et suivant quels rites et spécificités. Enfin, une présentation exhaustive du clergé des différentes religions, de leurs temples et de leurs héros boucle ces chapitres.
- Une partie plus particulièrement destinée aux personnages joueurs leur permettra de devenir les représentants privilégiés des grandes forces qui s'affrontent pour la possession de la Terre. Mais vous pourrez également consacrer votre main à préserver l'équilibre et défendre la Balance.
- Un scénario mettant en scène un Agent d'Arioch, revendeur de fausses reliques, permettra au maître de jeu d'introduire ces nouveaux éléments dans sa campagne et lui apportera une idée sur la façon de les utiliser afin d'opposer de nouveaux défis à ses joueurs.

