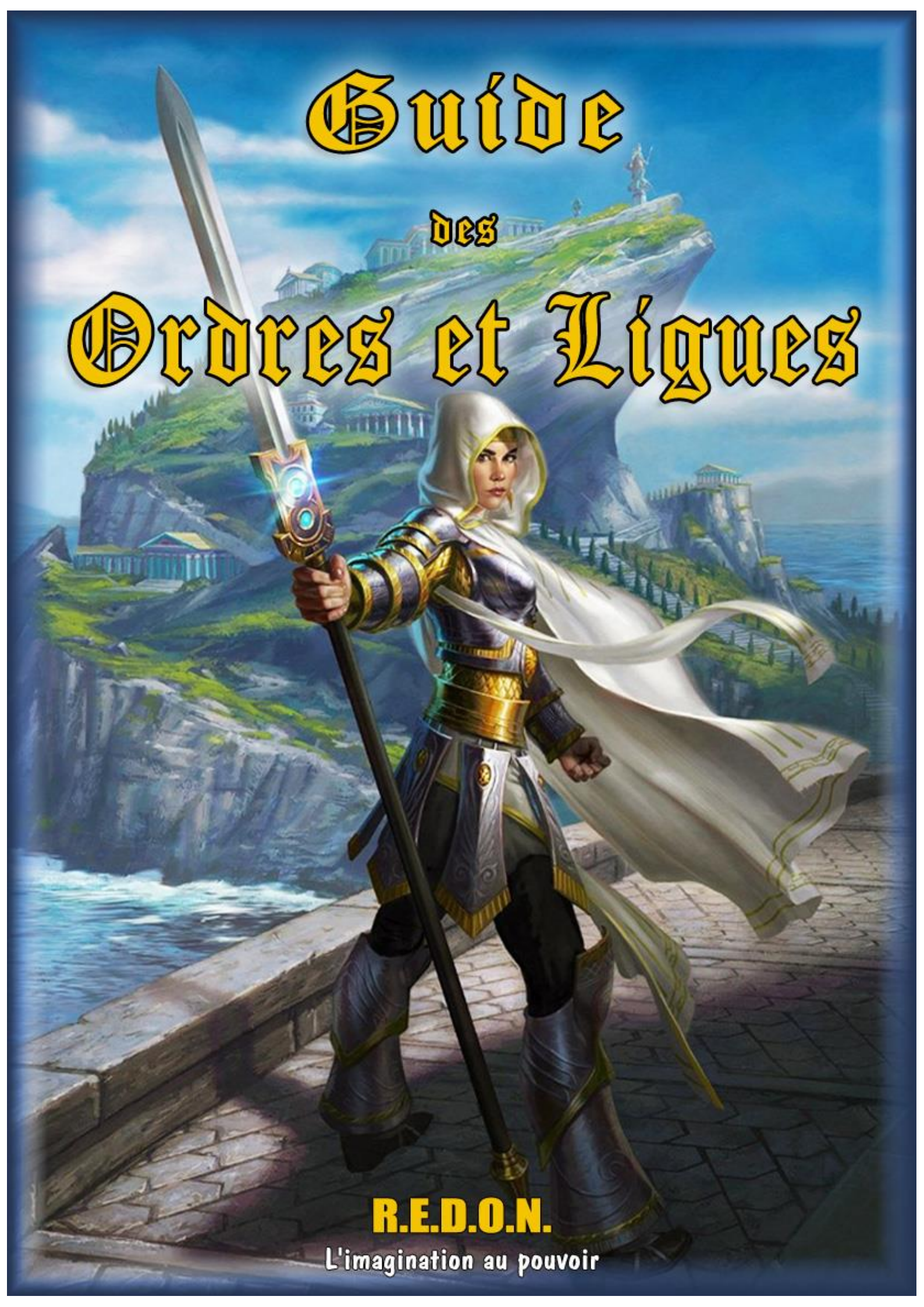
Guide des Ordres et Ligues



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Introduction

Le Guide des Ordres et Ligues est un support essentiel à la gestion du « décor de jeu » en Ilvanir. Il présente l'ensemble des types d'associations, religieuses ou non, sur le continent. On y retrouve détaillés les ordres monastiques, mais aussi tous les détails sur les Templiers de Los.
Cet ouvrage présente en outre une approche des guildes de voleurs et permet au Maître de Jeu de disposer d'un support détaillé sur la gestion de ces organisations.
Il est également un tour d'horizon, rapide, de quelques sectes présentent dans le monde connu des Aventuriers.

La consultation de ce Guide est utile à une bonne mise en relief des ambiances, particulièrement religieuse, dans les grandes villes.

Enfin, on accordera une attention toute particulière à deux ordres, laïcs, qui ont une influence importante sur le monde : les Chevaliers Certis et les Chevaliers Saraï, dont la lutte, permanente et séculaire, anime souvent en sous-mains bon nombre d'événements Ilvaniriens.

A toi lecteur, par delà le temps, très bonne lecture,

David Dierickx

Note : dans ce recueil l'abréviation PC désigne toujours le Premier Calendrier d'Ilvanir (qui commence en 0 du PC avec la fondation du Royaume d'Algalith). L'abréviation SC désigne elle le Second Calendrier Ilvanirien (le PC s'achève en 1353, l'année 1354 est donc l'année 1 du SC)

Table des Matières

Chassemor

Chevaliers Certis

Chevalier du Devoir Sacré

Chevaliers Saraï

Fous de la Mort

Guilde des Négociants Marins

Lyc-Anthropus (le cercle)

Ordres de Chevaleries liés à un culte

Ordres monastiques :

Ordres Monastiques : les St Andréïste
Ordres Monastiques : les moines Lossistes
Ordres Monastiques : les Théoduliens
Ordres Monastiques : les moines Zayelistes
Ordres Monastiques : les moines de St Guillaume
Influences des Ordres
Eléments

Les Sectes :

Eglise de Connétologie
Secte de l'Unicité
Secte du Grand Hésitateur

Les Templiers

Voleurs (Guildes et matériels)

*
* *



Chassemor

(La Société Secrète des…)



Ank de Maître Ambroise
(722~766 du SC)

Février 721 du Second Calendrier. Dans l'atmosphère glaciale de son donjon de granit le comte Varneck de Dokmicar (Royaume des Glaces) pénètre dans la chambrée de ses enfants. L'aube est encore lointaine. Mais un cri a retenti dans la nuit, chassant son sommeil et le conduisant haletant jusqu'à la couche de ses quatre héritiers.
Trop tard. Dans la pale lueur de la chandelle que tient une servante tremblante, les quatre enfants du Comte gisent inertes. Leur peau est d'un blanc-bleu étrange. A leur cou, tous portent la marque maudite des canines assoiffées d'un vampire.
Hébété, Varneck de Dokmicar lâche la lame inutile qu'il avait saisi dans un réflexe ensommeillé. La dague raisonne d'un son brillant sur les dalles. La mort cette nuit a fait son office dans le château des Dokmicar… Et la folie, en sœur fidèle, l'accompagne immédiatement, laissant le Comte prostré, à jamais muré dans son affliction.
Déchu de son titre, Varneck est remplacé par son jeune frère, Alaban, en Juin de la même année.
Seigneur avisé et constant, Alaban conduira le comté vers une stabilité et une prospérité respectable, avant de s'éteindre à son tour en 763 du S.C.
Mais ce n'est pas pour son aptitude à gérer son domaine que le Comte Alaban est particulièrement notable. Non, si l'histoire a retenu son nom, c'est parce qu'il est, sans doute en mémoire de ses quatre neveux, le fondateur d'une société secrète qui étend ses ramifications sur tout le continent Ilvanirien… Une société qui lui a survécu, et qui, encore de nos jours, continue son action : la Société Secrète des Chassemor.

Fondée en 723 du S.C., cette société à pour objectif de former des combattants spécialisés dans la traque et l'exécution de toutes les créatures mort-vivantes.
Toutes les races humanoïdes y sont acceptées, ainsi que tous les métiers dont les préceptes n'entrent pas en conflit avec la soumission à la haute autorité du Maître de la Société (on n'y trouve pas de Prêtre, pas d'Exorciste, pas de Druide…).

Chaque membre de la Société se doit de suivre de longs entraînements martiaux afin de se préparer à affronter des créatures aussi vicieuses que dangereuses.
Les lectures de traités sur les mort-vivants sont aussi largement encouragées, afin que les membres de la Société soient à même d'utiliser toute l'expérience des anciennes générations sur le sujet.

En 792 du S.C., la Société Secrète des Chassemor possède des établissements, nommés « **havre** » dans un grand nombre de cité. Certains sont officiels et connus de tous, d'autres au contraire sont tenus secrets, surtout afin de protéger la société des rancunes que lui vaut son combat auprès des magiciens nécromants, de certains prêtres de Boron…

- **officiels** : *Dokmicar* (*Royaume des Glaces*) – *Norfum* (*Royaume des Glaces*) – *Arn'Armor* – *Elarstim* (*Elarstan*) – *Libtiss* (*Gouvrance*) – *Regsburg* (*Salisie*) – *Laelith* (*Algalith*)

- **secrets** : *Sumor* – *Silk'Or* – *Ang'Mar* (cinq établissements en tout) - *Algalith*

Hiérarchie de la Société.

Les Chassemors sont très hiérarchisés. Un membre de la Société Secrète Chassemor commence toujours par un noviciat d'une année, avec le rang d'Etudiant.
Jusqu'en 763, la Société ne connaissait qu'un Grand Maître (Alaban, fondateur de la société) qui gouvernait en adressant ses ordres aux maîtres des différentes implantations. Depuis son décès, le mode d'organisation a changé, et le rang de Grand Maître a simplement disparu, laissant le pouvoir jadis détenu par cette fonction aux mains des Maîtres. Pour unifier et rendre cohérente la démarche de la Société, un Grand Conseil, composé des maîtres de tout le continent, se tient tous les deux ans les années impaires, vers le mois de juin.
Depuis 787 du S.C., toutes les grandes assemblées des maîtres Chassemor se font dans la cité de Libtiss.

- Etudiant de la Société des Chassemor.
Il faut être de Niveau 1 minimum dans son métier et être présenté à la Société par un membre avec le rang minimum de Rabatteur. Le postulant doit se soumettre à un interrogatoire (généralement conduit par un Maître). S'il est jugé digne d'entrer dans la Société des Chassemor, il devra prononcer son serment de fidélité.
Le rang d'Etudiant dure toujours une année complète.

- Rabatteur Chassemor.

Après la première année passée dans la Société des Chassemor, l'Etudiant est reçu par un petit groupe de membres (souvent 3 à 5 personnes) conduit par un Maître ou un Chasseur avec délégation. Des questions sont adressées à l'Etudiant, afin de tester ses connaissances, mais surtout sa motivation. Si l'entretien se passe correctement, il accède automatiquement au rang de Rabatteur (en cas d'échec de l'entretien, l'Etudiant est physiquement éliminé !).
Le nouveau Rabatteur doit renouveler son serment de fidélité.



- Traqueur Chassemor.
Il faut être de Niveau 5 minimum dans son métier, et être proposé à la promotion par un membre avec le rang minimum de Chasseur. Un nouvel entretien, passé devant quelques chasseurs conduits par un Maître, et visant à contrôler les connaissances du postulant, décide de la promotion.

- Chasseur Chassemor.
Il faut être de Niveau 8 minimum dans son métier et être proposé à la promotion par un Maître de la Société.
Ce rang est souvent difficile à atteindre, car il ouvre les portes de l'accès au rang de Maître.

- Maître Chassemor.
Il faut être de Niveau 12 minimum dans son métier, et pouvoir produire les preuves de l'élimination d'au moins trois mort-vivants considérés comme très dangereux

Cérémonies et Serment de l'Ordre.

Grand moment de la vie d'un Chassemor, le serment de fidélité à la Société Secrète est toujours entouré d'un grand sérieux, d'un cérémonial pompeux. Il doit correspondre à la formule suivante, écrite par Alaban vers 730 :

« Je déclare en totale possession de mes facultés de pensée et jugement, moi, _____ fils de _____, _____ (étudiant, rabatteur…) de toujours être fidèle à l'esprit de la Société Secrète des Chassemor.
Je sais qu'en trahir les secrets c'est ouvrir les bras à la mort.
Je sais que désobéir c'est embrasser la mort.
Je sais que mon devoir est de libérer l'âme des errants.
Jusqu'à mon dernier souffle, mon existence sera consacrée à l'élimination des abominations ».



Au terme du premier serment, le nouveau Chassemor reçoit un médaillon avec une ank, symbole de vie.

Devoirs et obligations des Chassemor.

- Un Chassemor doit obéissance totale à un membre de la Société Secrète plus élevé que lui.
- Le Chassemor doit chercher à former un nouveau membre pour la Société Secrète dès qu'il le peut.
- La lutte contre les abominations est une entreprise qui coûte cher. La Société Secrète des Chassemors est là pour subvenir aux besoins d'un membre. En contrepartie, un Chassemor doit avoir à cœur d'aider, à sa discrétion, mais dans la mesure de ses moyens, au financement des activités de la Société (les fonds sont généralement versés aux établissements officiels de la Société).
- Un Chassemor doit aide et amitié aux autres Chassemors s'ils en expriment le besoin.

Code de la Société Secrète.

- Jamais un compagnon, mort ou vivant, ne laisseras chez les Morts-vivants.
- Toujours éliminera un être susceptible de devenir un Mort-vivant (sauf si tu peux le sauver).
- Un être contaminé tu tenteras de sauver, ou élimineras.
- La source du mal toujours tu tenteras d'éradiquer.
- L'ordre toujours de tes découvertes tu informeras.

Pouvoirs et Avantages des Chassemors.

Par l'étude des disciplines martiales et des grimoires traitants des mort-vivants, le Chassemor, développe progressivement des facultés particulières, physiques et mentales.
Ces facultés sont de deux types distincts :
- celles qui évoluent en rapport avec le niveau du métier de base du Chassemor (Guerrier, Voleur, Moine-Guerrier…)
- celles relatives au Rang du Chassemor dans la Société Secrète

1°) <u>Facultés indexées sur le métier initial</u>

- **Combat à Main Nue**. Développement du combat à main nue, à l'identique du Moine Guerrier, mais avec une cadence prise avec deux niveaux de retard (second coup au cognant accessible au niveau 6 au lieu de 4 par exemple).
Par ailleurs les dégâts sont de 1D+2 seulement au Cognant, 2D au Pied Percutant et 2D+5 au Coup de Pied Sauté.
(Cf la classe du *Moine Guerrier*)

- **Aptitudes** : *Connaissance des Mort-Vivants* (V) (Sagesse) – *Acrobatie de Base* (III) – *Connaissance des Légendes* (III) (Sagesse malus de 3).

- **Bonus de dégâts.** Contre les morts-vivants : 1 point d'impact par 3 niveaux du métier principal (considéré depuis l'entrée dans la Société Secrète).

- **Bonus d'initiative.** Contre les morts-vivants : 1 point tous les 4 niveaux du métier principal (considéré depuis l'entrée dans la Société Secrète).

- **Résistance aux pouvoirs des mort-vivants** (paralysie des goules, drain de niveau des nécrophages, lèpre des momie, charme des vampires…). Elle est de 4% par niveaux du métier principal (considéré depuis l'entrée dans la Société Secrète).



2°) <u>Facultés relative au Rang du Chassemor</u>

Pour les Etudiants :

- **Terreur, Effroi, Peur**. Bonus de 2 points aux jets de Courage ou aux Jets de Sauvegarde face aux effets des Morts-vivants.
- **Science du Plat de l'Epée**. Permet d'occasionner des dégâts contondants aux squelettes avec une épée, une hache… Les dégâts normaux de l'arme sont amputés de 2 points, et les bonus magiques, de tranchant, …, ne sont pas pris en compte.

Pour les Rabatteurs :

- **Terreur, Effroi, Peur**. Bonus de 2 points aux jets de Courage ou aux Jets de Sauvegarde face aux effets des Morts-vivants.
- **Nyctalopie / Semi-Perception des Mouvements**. Entraînés aux combats nocturnes, les Chassemors acquièrent progressivement une perception des mouvements qui les entourent (plus ou moins inhibée si beaucoup de personnes se trouvent autour de lui). La perception s'étend à 1 m par niveau du Chassemor dans son métier principal (cons. Dep. l'entrée ds Soc. Secr.) avec une acuité de 3% par niv. (test possible tous les assauts si nécessaire). Le Chassemor doit être semi-concentré. Ce pouvoir permet éventuellement de percevoir les mouvements proches de créatures invisibles (malus de –1/-2 en cas de combat pour les assauts où le test est réussi).
- **Utilisation du Pieu de bois**. Le Pieu de bois, 1D P.I. (0/-4), correctement manié, peut constituer une arme très efficace. Face à un vampire, le Rabatteur possède 5% de chance, sur un coup de maître à l'as de planter le pieu directement dans le cœur de son adversaire (et donc de tuer le vampire sur le coup !).

Pour les Traqueurs :

- **Terreur, Effroi, Peur**. Immunité complète face aux effets des Morts-vivants.
- **Perception des spécificités d'un mort-vivant**. Par une simple épreuve de Sagesse réussie, le Traqueur est à même par une observation d'un ou deux assauts, de repérer une goule anormalement puissante, une momie curieusement intelligente…
- **Utilisation du Pieu de bois**. Face à un vampire, le Traqueur possède 10% de chance, sur un coup de maître à l'as de planter le pieu directement dans le cœur de son adversaire (et donc de tuer le vampire sur le coup !).

Pour les Chasseurs :

- **Combat Efficace.** Le Chassemor possède une 2nde parade (dont la valeur est d'1/3) face aux Mort-vivants.
- **Perception des spécificités d'un mort-vivant**. Par une épreuve de Sagesse avec bonus de 2 points, le Traqueur est à même par une observation d'un ou deux assauts, de repérer les spécificités anormales d'un Mort-vivant
- **Observation des faiblesses d'un Vampire**. Le Chassemor doit affronter le Vampire ou observer le Vampire en train de combattre. Par une épreuve de Perception et une épreuve d'Intelligence réussies, il pourra connaître, par déduction des réflexes de protection du Vampire, les faiblesses et les immunités de celui-ci. Il faut au moins 5 assauts pour tenter les épreuves.
- **Utilisation du Pieu de bois**. Le Chasseur possède 15% de chance, sur un coup de maître à l'as de planter le pieu directement dans le cœur de son adversaire (et donc de tuer le vampire sur le coup !).

Pour les Maîtres :

- **Combat Efficace.** Le Chassemor possède une 2nde parade (dont la valeur est d'1/2) face aux Mort-vivants.
- **Perception des spécificités d'un mort-vivant**. Automatique.

- **Observation des faiblesses d'un Vampire**. Automatique après 5 assauts d'observation.
- **Utilisation du Pieu de bois**. Le Maître Chassemor possède (15+Adresse)% de chance, sur un coup de maître à l'as de planter le pieu directement dans le cœur de son adversaire (et donc de tuer le vampire sur le coup !).

Signes et symboles de la Société Secrète des Chassemor.

- **Reconnaissance discrète** : en plaçant deux doigts sur la jugulaire, ou en touchant du pouce et de l'index les deux canines supérieures.

- **Insignes** : l'ank est le symbole essentiel de la Société. Elle est portée autour du cou, ou au dos d'un talisman, au revers de la veste en broche, en fibule…

Etudiant : une ank en cuivre
Rabatteur : une ank en bronze
Traqueur : une ank en argent
Chasseur : une ank en or
Maître : une ank en ivoire

*
* *



« *La mort est un état naturel, comme le sont le sommeil ou la vie. Mais l'errance morbide et maudite qui conduit les cadavres à sortir de leur tombeau, les corps à quitter leur linceul, cette malédiction elle doit être combattue et anéantie avec la dernière énergie.* ».

Alaban de Dokmicar
Gd Maître Chassemors *(701~763 du S.C.)*

Chevaliers Certis

(La Société Secrète des…)



La société des Chevaliers Certis est sans nul doute l'une des organisations secrètes, ou « discrètes », les plus puissantes. Nombre de ses membres ont infiltré les plus hauts lieux du pourvoir et siègent aux conseils de grands Rois, dirigent des guildes importantes, gèrent des provinces aux grandes ressources… Mais la force des Certis tient aussi au fait que dans des domaines plus modestes, mais à une échelle plus importante, un grand nombre de ses membres sont présents et noyautent les administrations les plus diverses. Ainsi, d'un bout à l'autre de la chaîne sociale, les Certis interviennent-ils, et dans la plus grande discrétion, dans le processus de prise de décision.
L'Ordre des Certis obéit à un certain nombre de lois, de règles, bref à un code d'honneur. Les Chevaliers en sont très fiers et lui accordent une grande importance. A cause de cela, et de la nécessaire fidélité sans faille exigée des Chevaliers, l'Ordre n'accueille en son sein ni druides, ni prêtres, ni moines, ni templiers, ni même de paladins. Hors ces métiers, les Certis peuvent appartenir à n'importe quelle classe, à condition surtout de n'être pas mauvais. Dans un même ordre d'idée, les Certis sont généralement des humains et des demi-humains, parfois des nains.

Les Chevaliers de l'Ordre Certis sont nés en 371 du S.C., durant l'ère de la « grande paix » (322~588), à Colombus en Algalith. Le père fondateur, Raymond des Certis (328~383) avait 43 ans lorsqu'il prit l décision de créer un ordre de Chevalerie pour veiller sur les intérêts des hommes, modestes ou nobles, et préserver la féodalité Ilvanirienne. Tout d'abord peu nombreux à rejoindre Raymond de Certis dans son « rêve universel », ils devinrent légion lorsque se rependit la geste du Seigneur de Certis qui , à la tête de vingt de ses fidèles, terrassa *Hugmor II*, Roi des Orques du Massif de Marcolan et plus de deux cents de ses guerriers. Mort au combat en 383, en affrontant le terrible Dragon noir *Bukefalde*, Raymond de Certis laissa derrière lui un Ordre naissant mais déjà respecté et en plein essor. L'ordre gagna d'ailleurs si vite en puissance et en richesse qu'il fut persécuté, autour de 450, par les autorités religieuses *d'Algalith* inquiètent de l'influence grandissante de cet ordre indépendant. Accusé d'hérésie, l'Ordre fut démantelé et ses membres durent choisir la clandestinité et la fuite. Cette dispersion des membres est à l'origine de la représentation continentale de l'ordre depuis cette époque, et de l'attitude secrète qui domine l'organisation aujourd'hui. Depuis cette époque, dans le recrutement des nouveaux membres, les Certis privilégient la qualité à la quantité et imposent le passage d'épreuves destinées à éprouver la fidélité et la détermination des candidats.

Aujourd'hui, les maîtres de l'ordre se réunissent toujours dans la principauté de *Colombus*, mais l'ordre compte un Grand Maître dans les cités de *Pal'Or*, *Dimar*, *Gik'Salem*, *Bouxor*, et *Arn'Armor*.

Hiérarchie de l'Ordre.

- Aspirant à l'Ordre Certis.
Il faut être de Niveau 1 minimum et satisfaire à un test (énigme, ennemi à vaincre, démonstration de pouvoir simple…).
Un serment de fidélité doit être prononcé devant les paires de l'ordre qui assistent à l'intronisation. Une offrande à l'organisation est exigée à hauteur de 500 pièces d'argent (moins pour les plus modestes candidats).

- Initié Certis.
Il faut être de Niveau 5 minimum et satisfaire à une épreuve (énigme, ennemi à vaincre, démonstration de pouvoir…).
L'initié doit renouveler son serment de fidélité devant les paires de l'ordre qui assistent à l'intronisation. Une offrande à l'organisation est exigée à hauteur de 1.000 pièces d'argent (moins pour les plus modestes candidats). L'initié voit sa Sagesse augmenter d'1 point au terme de trois jours passés à recevoir l'enseignement philosophique de l'ordre.

- Chevalier Certis.
Il faut être de Niveau 7 minimum et satisfaire à une épreuve.
Le Chevalier initié doit renouveler son serment de fidélité.
Une offrande à l'organisation est exigée à hauteur de 3.500 pièces d'argent (moins pour les plus modestes candidats). L'initié voit sa Force augmenter d'1 point au terme d'une semaine passée à recevoir un entraînement physique au sein de l'ordre.

- Maître Certis.
Il faut être de Niveau 12 minimum et satisfaire à une nouvelle épreuve.
L'initié doit renouveler son serment de fidélité.
Une offrande à l'organisation est exigée à hauteur de 10.000 pièces d'argent. L'initié voit son Intelligence augmenter d'1 point au terme d'une quinzaine de jours passés à recevoir l'enseignement intellectuel de l'ordre.

- Grand Maître de l'Ordre des Certis.
Il faut être de Niveau 13 minimum.
Au décès d'un Grand Maître, les Grands Maîtres survivants de l'Ordre se réunissent en conseil et choisissent au sein des Maîtres un successeur à leur frère disparu.
Un don à l'organisation est demandé à hauteur de 20.000 pièces d'argent.

Cérémonies et Serment de l'Ordre.

Lorsque quelqu'un est reconnu et accepté officiellement comme Aspirant Certis, une cérémonie a lieu, au cours de laquelle il devra prononcer le Serment suivant :

> *« Moi, _____ fils de _____, _____ (initié, chevalier…) Certis, jure devant mes paires assemblé de toujours lutter pour la cause de l'Ordre, de secourir le pauvre, de guider le riche, de toujours aider un Certis et, en tout moment, de me souvenir du code d'honneur, droit et juste, qui fait la force des Certis. Je jure de la même façon de venger un Certis mort, et de tuer de mes mains celui qui aurait trahi les règles du glorieux Ordre des Chevaliers Certis ».*

Au terme de cette cérémonie, un Talisman en Argent lui est remis, sur lequel un aigle est représenté sur une épée et un bâton croisés.
Lorsqu'un Certis devient officiellement Chevalier de l'Ordre, c'est une hache de guerre à la lame en argent pur et un bouclier d'argent qui lui sont offert. Sur le bouclier, un aigle sur une épée et un bâton croisés sont gravés.

Devoirs et obligations des Certis.

- Chaque mois, le membre de l'ordre doit s'acquitter d'une somme fixe (aspirant :50 pa, innitié : 200 pa, chevalier : 500 pa, maître : 1000 pa, grand maître : 2000 pa).
- Un Certis ne doit pas tuer un autre membre de l'Ordre. Un traître, un félon, doit impérativement être déclaré renvoyé de l'Ordre par décision d'un Grand Maître avant qu'un verdict de mort ne puisse être prononcé et exécuté par des Certis.
-Un Certis doit aide et amitié aux autres Certis, avec promptitude.
- Chaque membre de l'Ordre peut se voir confier la mission de rechercher par tous les moyens à amener à l'Ordre des non-membres, afin qu'ils découvrent le bonheur d'être Certis.
- Un Certis doit obéissance totale à un membre plus élevé que lui dans l'Ordre.

Code de l'Ordre.

- la Chevalerie et la Féodalité je respecterai.
- L'homme, modeste ou riche, je protégerai.
- La justice et l'équité éternellement je servirai.
- Un combat pour l'honneur toujours j'honorerai.
- Le mal partout je poursuivrai et terrasserai.

Pouvoirs des Chevaliers et Maîtres.

Par l'étude des disciplines mentales, par sa maîtrise progressive des forces spirituelles, le Chevalier accède avec un peu d'entraînement aux pouvoirs suivants :

- **Télépathie** (maxi : 100 m) (à volonté) (épreuve d'Intelligence, en cas d'échec toute nouvelle tentative ne peut se faire qu'après 1 heure de repos).
- **Oracle** (1x/semaine). Le Chevalier peut interroger le monde des esprits pour poser une question, une seule, à laquelle une réponse par oui ou par non sera accordée.

Lorsqu'il accède aux secrets conservés par ses paires, le Certis qui devient Maître utilise les pouvoirs suivants :

- **Influence des esprits** (temps 1 assaut) (durée 1D8 minutes) (épreuve comme Hypnose). L'individu soumis à l'influence considère les ordres du Certis comme absolus et indiscutables, il obéit en tout.
- **Suffocation mentale** (temps 1 assaut) (durée 1D4 minutes) (épreuve comme Hypnose). Soumis à une suffocation mentale un individu (humain, semi-humain ou nain) ne peut plus agir ni parler et meurt étouffé en une à quatre minutes, sauf si le Certis relâche son contrôle mental.

N.B. : un Gd Maître Certis peut parler et marcher durant ce contrôle, mais pas un maître.

Signes et symboles de l'Ordre.

- Reconnaissance discrète : le signe de reconnaissance le plus courant entre des membres de l'Ordre est un doigt passé au dessus de la commissure droite de la lèvre supérieure.

- Insignes : pour marquer leur grade dans la hiérarchie de l'Ordre, les Certis arborent, dans leurs cérémonies rituelles un petit insigne. Cet insigne demeure caché d'ordinaire, au revers de la veste, dans une poche…

Aspirant : morceau de bois, cure-dent, porté sur le vêtement.
Initié : petite fleur en cuivre porté sur le vêtement.
Chevalier : poignard miniature porté près de la boutonnière (côté cœur).
Maître : une petite plume d'or et d'argent.

Grand Maître : un « insigne », bâton et épée croisés, en platine.

*
* *

« Bonheur pour tous et tradition féodale, telles sont nos préoccupations quotidiennes, telle est notre foi, tel est notre sacerdoce ».

Aldreban le Bossu (491~544 du S.C.)
Gd Maître *Certis*



Chevaliers du Devoir Sacré

(L'Ordre des…)



En 748 du Second Calendrier, *Frédéval Safanost* devient Sénéchal du village de *Kérivan*, une petite dépendance de la Cité Sainte d'Arias. C'est pour lui le couronnement d'une carrière de guerrier fort bien menée, la reconnaissance de ses mérites réels et une récompense d'une bataille victorieuse récente livrée aux *ensorcelleuses* pour ses seigneurs.
Las, à peine le Seigneur *Safanost* s'est-il installé dans le confort douillet de ses prérogatives seigneuriales, qu'une révolte de paysans éclate dans un hameau du nord de l'état Théocratique d'Arias. Les habitants de *Bourg Sanctis* entendent en effet protester contre la levée d'un nouvel impôt, et voudraient vivre, à l'égal de leurs semblables de la République du Sumor en hommes libres et propriétaires de leurs terres. *Safanost* se trouve mandé par le *Timocratore d'Arias* et envoyé, avec douze de ses soldats, ses meilleurs guerriers, ses compagnons de toujours, pour mater la jacquerie.
Le soulèvement, d'ailleurs sans envergures, est rapidement contrôlé par Sir *Frédéval*, et tout rentre dans l'ordre après un affrontement de quelques heures. Le seigneur *Safanost* promet aux paysans qui retrouveront leur calme qu'ils ne seront pas inquiétés si à l'avenir ils jurent sur les Quatre Eléments, sur les Quatre Temples, qu'ils ne remettront plus en cause l'autorité de leurs maîtres. Les paysans retournent aux champs dans le calme et *Safanost* rentre à Arias faire le rapport des événements au *Timocratore*.
Malheureusement, les promesses de *Safanot* ne sont guère du goût du maître de la Cité Sainte, et après une entrevue très sèche, le *Timocratore* renvoie *Frédéval* à *Kérivan*, et expédie discrètement une troupe de soldats raser le village de *Bourg Sanctis*, et en massacrer la population.
Lorsqu'il apprit le génocide des paysans de ce village, *Sir Frédéval* se mit en arme et partit, seulement accompagné de son écuyer, pour déclarer la guère au *Timocratore* d'Arias. Celui-ci voulut le faire arrêter, mais *Frédéval* se battit jusqu'au dernier souffle et mourut les armes à la main face aux soldats de la cité.
On raconte encore aujourd'hui que le grand seigneur abattit à lui seul douze chevaliers et plus de soixante soldats avant de mourir…
Plus tard, les douze compagnons de *Frédéval* connurent son destin et sa perte. Ils quittèrent *Kérivan* et chevauchèrent un temps dans le pays *d'Algalith*, tristes et troublés en leur cœur, ne sachant quelle attitude adopter à l'égard du pouvoir d'Arias. Ils trouvèrent finalement leur voie en rencontrant deux hommes, deux compagnons errants, le Moine et Philosophe *Sacrimon* et le Samouraï *Tuyi Sokuta*. De l'union des douze chevaliers et de ces deux hommes naquit un Ordre de Chevalerie en 751. Le groupe s'installa dans un ancien donjon depuis longtemps abandonné, dans les *Hauts-de-Cof*, et il entreprit de restaurer l'endroit et de le fortifier d'avantage.



Sacrimon enseigna aux chevaliers le combat sans armes, la méditation et l'art de se soigner. Il les initia aussi à la philosophie.
Tuyi Sokota leur apprit à connaître les forces secrètes de leur corps et leur enseigna le Kï, le moyen de libérer leurs forces secrètes, de focaliser dans un seul instant toute la puissance de leur volonté.
Le temps passant, les Chevaliers édictèrent un Code de Conduite et prirent un nom qui définit leur recherche absolue, leur quête depuis la mort de *Sir Frédéval* : l'**Ordre des Chevalier du Devoir Sacré**.
Sir Frédéval avait accomplie le sien et avait choisi d'être fidèle d'abord à son seigneur en allant mater le soulèvement, ensuite à lui même et à sa parole en mourrant dans un combat sans espoir.
Grâce à ses compagnons d'arme, par eux, ce message sacré fut délivré par le seigneur *Safanost* jusque dans sa mort. Il est l'exemple à méditer pour tous les Chevaliers du Devoir.

☙ Description de l'Ordre.

Hiérarchie : - il y a le Maître de l'Ordre, choisit tous les cinq ans par l'assemblée de ses paires.
- il y a tous les autres chevaliers, absolument égaux.

Cette absence de structure hiérarchique fait de l'Ordre des Chevaliers du Devoir Sacré un pôle attractif pour les guerriers désirant par nature rester très indépendants.
En fait, la philosophie enseigne aux Chevaliers du Devoir de se choisir un Seigneur (à la façon des Samouraï), afin d'entrer à son service et de le servir avec honneur et fidélité, sans enfreindre les règles de l'ordre.

➢ Serment d'intronisation.

Moi _____, fils de _____, homme libre, n'ayant jamais fait l'objet d'une condamnation grave, annonce choisir de mon plein gré mon entrée au sein des Chevaliers du Devoir Sacré. Je fais le serment de servir l'Ordre fidèlement, de me soumettre à ses règles et aux commandements du Maître, ou de mourir.

➢ Règles de l'ordre.

- La parole du Maître
« Il n'y a pas de bien, il n'y a pas de mal,
Il y a la parole du maître,
Il n'y a pas de bon, il n'y a pas de mauvais,
Il y a les ordres du maître. »

- Un Chevalier du Devoir n'abandonne jamais !
Il recule parfois, mais ne s'enfuie pas. Rompre le combat n'est possible que pour mieux le reprendre ensuite.

- Respect et entraide sont de rigueur entre les Chevaliers de l'Ordre.

- On fait un combat pour l'honneur, pour l'ordre, ou pour la gloire, jamais simplement pour l'or !

- La parole du Maître est la voix du destin. Mourir pour lui est un devoir et un honneur.

- Un Chevalier n'existe pas seul. Seul un Seigneur donne une raison, une dimension et un sens à la vie du Chevalier. Etre fidèle à un seigneur, c'et tout le devoir du bon Chevalier, tant que ce devoir ne va pas à l'encontre des préceptes ou des intérêts de l'Ordre et du Maître.

➢ Les Chevaliers techniquement.



L'Ordre accepte les guerriers de toutes races, de toutes confessions, de tous alignements. La tolérance est de rigueur et bon ou mauvais se côtoient sans heurts. Seuls les Chaotiques et les Neutres mauvais sont écartés d'emblée de l'Ordre.
Chaque chevalier sait pertinemment que trahir un membre de l'Ordre, c'est trahir l'Ordre et s'exposer à son courroux.
Les pouvoirs des Chevaliers s'obtiennent après environ deux mois complets d'étude, et se perfectionnent au fil des niveaux du personnage.
Il est à noter qu'un guerrier arrivant à l'Ordre au niveau 9 de sa carrière commencera à voir ses pouvoirs grandir après deux mois d'étude, mais en prenant pour base ce niveau. Ainsi 9 = 1 dans le calcul des pouvoirs de ce Chevalier.

- La Méditation. Elle permet de se reposer deux fois plus rapidement que lors d'un sommeil vrai. Par ailleurs le méditatif reste conscient du monde extérieur.

- Le Kï. Il permet au Chevalier de libérer (son niveau dans l'Ordre de fois par jour) une puissance enfouie en lui.
Lorsqu'il pousse un Kï, le Chevalier ajoute son niveau (dans l'Ordre) au chiffre de ses dégâts. Cet effet dure un assaut et ne peut être prit en compte avec une arme à distance (à noter que la Force du sujet augmente sur cet assaut d'1/3 de la valeur du niveau considéré).

- Les Arts Martiaux. Le chevalier utilise les arts martiaux comme le moine. On considère son niveau dans l'Ordre pour le calcul de sa connaissance de ces arts.

- Les Soins Spéciaux. Une fois par jour, en une mini méditation de quinze minutes, le Chevalier peut récupérer (1D6 + 1/niv dans l'ordre) points de vie.

Il est laissé au choix de chaque Chevalier de revêtir n'importe quel type d'armure ou protection à sa convenance. Cependant, le symbole de l'Ordre doit être arboré en permanence (sauf si le Chevalier est en mission secrète pour l'Ordre). Chaque demi-sphère symbolise un élément, « les éléments gravitant autour du Devoir ».

*

« Quand vient l'heure de l'affrontement, seule nous suffit la certitude de la justesse de notre engagement.
Si la mort est au bout du combat, notre vie n'est pas perdue en vain ! »

Sigurien le Preux (733~768 du S.C.)
Chevalier du Devoir Sacré



Chevaliers Saraï

(La Société Secrète des…)



En 742 du Second Calendrier Ilvanirien, dans la puissante cité de Colombus, un jeune guerrier du nom de Argus YEVOH se présente à la société secrète des Chevaliers Certis. Hélas, au terme des épreuves imposées par l'ordre, Yevoh n'est pas retenu et son attitude au moment de son éviction de la liste des candidats conduit même les Certis à ordonner son élimination physique.
Précipité du haut d'une falaise de près de 20 mètres et laissé pour mort par trois chevaliers certis, Argus Yevoh est recueilli par un ermite du nom de Kurace.
Le vieil homme le soigne alors durant près d'un an de ses multiples fractures dont personne n'aurait pené qu'elles ne fussent pas mortelles… Pourtant en une dizaine de mois, Argus est de nouveau sur pieds et résolu à se venger. Après quelques tentatives de meurtres, plus suicidaires qu'efficaces, contre des membres de l'ordre des Certis, Argus décide en 744 d'organiser une société secrète regroupant toutes les personnes désirant leur nuire. Parmi elles des voleurs, des assassins, mais aussi des marchands lésés par l'influence des Chevaliers Certis auprès des différentes courts d'Ilvanir, et surtout des candidats malheureux à l'entrée dans l'ordre des Certis…

Fait d'un congloméra de mauvais garçons, de commerçants floués et de rejetés aigris, on comprend aisément que l'ordre Saraï n'ait pas de véritable philosophie, pas de dogme particulier…
En fait le Saraï ne se définit que par opposition au Certis.
La chute de cet ordre, si elle devait avoir lieu, comme le souhaitent les membres de l'ordre Saraï, provoquerai du même coup leur propre destruction…

Pour être Saraï il faut être Chaotique neutre ou Chaotique mauvais. On trouve parfois des Neutres mauvais et très exceptionnellement des Loyaux mauvais et des Neutres absolus.
L'Ordre est ouvert à tous les corps de métiers, à l'exception des prêtres bons et des paladins évidemment.

Comme son concurrent, l'Ordre des Chevaliers Saraï est un ordre secret, ou pour le moins discret à certaines périodes.

Aujourd'hui, les maîtres de l'ordre se réunissent toujours clandestinement dans la principauté de *Colombus*, mais l'ordre compte un Grand Maître dans les cités de *Citrine, Percolan, Dimar, Norfum, Tynaria, Pavis et Arn'Armor.*

Hiérarchie de l'Ordre.

- Aspirant à l'Ordre Saraï.
Il faut être de Niveau 1 minimum et prêter serment à l'ordre devant les pairs de l'ordre qui assistent à l'intronisation. Dès son entrée dans l'ordre, l'Aspirant subit un entraînement de 48 heures qui augmente son Courage de 1 point.

- Initié Saraï.
Arrivé au niveau 5 de son métier, le personnage, s'il est déjà aspirant, peut accéder sur proposition de ses supérieurs au rang d'initié Saraï. Il doit alors renouveler son serment à l'Ordre.
Il reçoit ensuite un entraînement intensif d'un mois qui lui accordera un gain d'un point de Force.

- Chevalier Saraï.
Pour accéder à ce rang, sur proposition d'un Maître, il faut être de Niveau 7 au minimum. Il doit renouveler son serment de fidèlité.
Durant deux semaines, des enseignements lui sont dispensés dans le cadre d'une maison de l'ordre. Le sujet en retire une augmentation d'un point de sa Sagesse.

- Maître Saraï.
Un Saraï ne peut accéder, sur proposition d'au moins deux Maîtres, au rang de Maître que s'il a atteint au moins le niveau 12 de son métier.
Au terme de deux mois de retraite en compagnie d'un autre Maître, il acquiert les pouvoirs propres aux Maîtres détaillés un peu plus loin.

- Grand Maître de l'Ordre des Certis.
A partir du niveau 14, et sur l'accord de tous les autres Grands Maîtres, le personnage peut accéder au rang de Grand Maître de l'Ordre. Il doit alors passer de nouveau deux mois près d'un autre Grand Maître qui lui enseignera les principes définitifs de l'Ordre et l'initiera à la maîtrise des pouvoirs spéciaux de ce rang.

Cérémonies et Serment de l'Ordre.

Lorsque quelqu'un est reconnu et accepté officiellement comme Aspirant Saraï, une cérémonie a lieu, au cours de laquelle il devra prononcer le Serment suivant :

« Moi, _____ , (initié, chevalier…) Saraï, je jure fidélité et obéissance à l'ordre des chevaliers de Yevoh, et cela quelques puissent être les sacrifices qui me seront demandés. Je respecterai mes devoirs et exécuterai les ordres de mes supérieurs.
Je jure de même par Saint Kurace la chute de l'ordre maudit des certis et la mort de tous les chiens qui le servent ».

Au terme de cette cérémonie, l'emblème des Saraï est offert au chevalier nouvellement promu.
Ce symbole est porté discrètement par les membres de l'ordre. Le plus souvent on le trouve au revers d'un talisman, sur la poitrine des membres, caché, mais parfois aussi de façon plus ostentatoire en bague.

Devoirs et obligations des Saraïs.

- Chaque mois, le membre de l'ordre doit s'acquitter d'une somme fixe (aspirant :50 pa, innitié : 500 pa, chevalier : 1.500 pa, maître : 5.000 pa, grand maître : 10.000 pa).
- Un Saraï doit obéissance totale à un membre supérieur de l'Ordre.
- Le recrutement des Saraïs est de la responsabilité des Chevaliers et des Maîtres, en aucun cas des Aspirants ou des Initiés.

Code de l'Ordre.

- Pour le grand rayonnement de l'Ordre tu mourras.- De Certis vivant jamais ne laissera.
- La vie d'un Saraï tant que possible tu protégeras. - Ta vie vainement tu ne risqueras mais de peur jamais tu n'auras.
- La foi en St Kurace et la gloire de Yevoh partout tu propageras.

Tout Saraï manquant au code de l'Ordre est immédiatement mis à mort. Il est condamné par contumace s'il ne peut être atteint immédiatement !

Pouvoirs des Maîtres et des Grands Maîtres.

Par l'étude des disciplines mentales, par sa maîtrise progressive des forces spirituelles, le Maître accède avec un peu d'entraînement aux pouvoirs suivants :

- **Soin ou Blessure** (au touché) (3x/j), le maître Saraï peut à volonté redonner ou retirer 2D8 points de vie par un simple toucher.
- **Paralysie** (à vue) (8 m) (1x/j). Un Maître Saraï peut comme un Illusionniste de 9ème niveau paralyser une créature (voir le sortilège « Paralysie Musculaire »).

Lorsqu'il accède aux secrets conservés par ses paires, le Certis qui devient Grand Maître utilise les pouvoirs suivants :

- **Suffocation mentale** (temps 1 assaut) (durée 1D4 minutes) (épreuve comme Hypnose). Soumis à une suffocation mentale un individu (humain, semi-humain ou nain) ne peut plus agir ni parler et meurt étouffé en une à quatre minutes, sauf si le Saraï relâche son contrôle mental.
N.B. : un Gd Maître Saraï peut parler et marcher durant ce contrôle, mais pas un maître.

Signes de reconnaissance de l'Ordre.

- Reconnaissance discrète : le Saraï se gratte le lobe de l'oreille gauche avec le pouce et l'index de la main gauche.
- Reconnaissance de cérémonie : les deux chevaliers Saraïs heurtent leur poing droit en portant la main gauche à leur épée (ou leur arme en règle générale) et se regarde droit dans les yeux.

*
* *

« Et s'il n'en reste qu'un… Il ne sera certainement pas Certis ! ».

Argus Yevoh (720~782 du S.C.)
Fondateur de l'ordre *Saraï*

Guilde des Négociants Marins



La Guilde des Négociants Marins (GNM) est la plus puissante guilde commerciale d'Ilvanir.
Fondée en 732 du Second Calendrier par Maître *Guillaume Théodan Boltur* dans la cité d'*Arpig* (Marche d'*Algalith*), la guilde s'est lentement développée pour devenir en 784 la plus puissante des sociétés de commerce privée en Ilvanir, devançant pour la première fois sa rivale, la *Société Dimaroise des Echanges* (en 794 la GNM réalise un chiffre d'affaire annuel double de celui de la SDE).


Guillaume Théodan Boltur
685~762

La force de la Guilde des Négociants Marins réside toute entière dans l'esprit « communautaire » qui domine l'organisation. Les dirigeants travaillent sans relâche à ce que chaque membre de la société ait une conscience aiguë de l'intérêt commun et du nécessaire essor de la GNM.
De fait, on a souvent comparé la GNM à une sorte de secte tant l'esprit qui y règne semble proche de celui qui domine les ordres religieux.

« De la prospérité commune, chacun tirera les bénéfices d'un labeur méritant ! ». Ainsi parlait GT Boltur lorsqu'il s'adressait à ses associés. Et force est de constaté que son discours, allié à un charisme rude mais efficace, a montré des merveilles d'efficience. De fait, Guillaume T Boltur fut tant aimé de ses associés, qui trouvèrent un intérêt mercantile évident à sa fréquentation, que son corps fut congelé au moment de sa mort, pour être conservé dans une crypte fortement gardée du siège de la Guilde, afin d'être, un jour peut-être, ramené à la vie…

Après la mort de Boltur, la Guilde a connu un temps de « flottement », lié à la disparition d'un élément particulièrement fédérateur. Mais le ralentissement n'a pas duré, et quelques années plus tard, la GNM a repris une croissance forte.

Organisation de la Guilde des Négociants Marins.


Ober Odriak
Maître de la Guilde depuis 788

La Guilde des Négociants Marins est fondée sur le principe de la participation financière d'actionnaires. Les termes employés sont issus de la transformation des terminologies de la marine de commerce. On voit ainsi la guilde comme un navire.

Lexique :
Barrant : membre dirigeant une région administrative de la GNM. Au nombre de 6.
Cale : unité de mesure. Une cale est égale à 3% des actions de la GNM.
Cargaisants : membre actionnaire possédant au moins une demi cale.
Conseil de Vigie : grande assemblée de la GNM. Elle regroupe tous les tonnants et désigne, pour 6 ans, les barrants.
Matelants : membre actionnaire possédant au moins 1/10ème de cale.
Tonnants : tout autre membre de la Guilde.

1°) les Dirigeants ou « barrants »
Grosses fortunes de la Guilde, les barrants sont des « tonnants » qui possèdent au moins 1 « cale » de la GNM et qui ont été désignés, pour 6 ans par le « Conseil de Vigie » pour assumer le rôle de dirigeant des affaires de la Guilde dans un secteur géographique précis. Ce sont ceux qui « tiennent la barre » de la guilde. Ils sont au nombre de 6 :
1 barrant responsable de la région Est de l'Algalith et Percolan
1 barrant responsable de la région Ouest de l'Algalith
1 barrant responsable de la région Silk'Or
1 barrant responsable de la région Arias-Berc'Of-Marance
1 barrant responsable de la région Salisie-Salem
1 barrant responsable de la région Elarstan-Esarnil-Royaume des Glaces



Même s'ils se déplacent régulièrement pour inspecter leur périmètre, les barrants vivent et travaillent au siège de la Guilde, à Arpig (Algalith).

2°) les Associés ou « tonnants »
Ce sont des membres de la Guilde qui détiennent au moins ½ cale.
Ils sont généralement maîtres d'une Guilde professionnelle régionale ou nationale (comme

Benjamin Lordinet Maître de la Guilde des Orfèvres d'Arias).

3°) les Participants ou « matelants »
Ce sont des membres de la Guilde qui détiennent au moins 1/10ème de cale.

4°) les Intéressés ou « cargaisants »
Ce sont tous les autres membres de la Guilde des Négociants Marins.

Le Conseil de Vigie

Il est formé par l'assemblée des Mattelants et des Cargaisants.
Le Conseil de Vigie se réuni une fois par an, le plus souvent dans la Cité de Percolan.



Le Conseil de Vigie désigne pour six ans les Barrants qui auront pour charge une région administrative de la GNM.

C'est aussi le Conseil de Vigie qui est seul habilité à valider l'affiliation à la Guilde d'un nouveau membre ou d'une nouvelle autre guilde.

Adhésion à la GNM

Pour l'essentiel, les artisans et commerçants membres de la Guilde le sont parce que leur propre guilde a décidé de s'engager auprès de la GNM. Les adhésions sont donc très largement collectives.
Pourtant, il existe des affiliations individuelles à la Guilde, environ 12% des membres de la GNM) et ce sont essentiellement des producteurs d'arme (forgerons d'Andurias en Elarstan, ou de Brissac en Arn'Armor) ou des artisans de précision (horlogers de Laëlith – Algalith).

Les Maîtres Cartographes

Connaître le monde, et le connaître avec précision revêt une importance capitale pour les commerçants d'une Guilde qui agit à l'échelle du continent, et même au-delà, dans des liens commerciaux avec des comptoirs situés par exemple en Eriasie, ou dans l'Empire Kumanian.
Cette importance stratégique de l'information géographique a conduit la GNM à accorder d'importants crédits aux cartographes qu'elle emploie.
Ces « Maîtres Cartographes » sillonnent les mers, les campagnes, les villes, pour repérer les reliefs, les courants marins, répertorier les climats et les vents, mais aussi prendre note des profils ethniques, des mœurs, des coutumes…
Ils sont le plus souvent escortés par de discrets mais efficaces gardes du corps durant leurs déplacements.

Leur statut est important au sein de la Guilde, et leurs rapports sont toujours scrupuleusement pris en compte.

Les Négociateurs

Les Négociateurs sont les représentants de commerce de la Guilde.
Ce sont des hommes au charisme sûr, qui maîtrisent parfaitement toutes les informations sur une région, tant dans ses aspects culturels, qu'économiques ou historique.

Les Pacificateurs

Le commerce ne fleurit que dans la paix.
C'est à partir de cet adage que la Guilde des Négociants Marins a décidé de la création, en 758, d'une fonction particulière en son sein, celle de « Pacificateur ».



Les Pacificateurs sont toujours recrutés parmi les combattants expérimentés (rarement d'un niveau inférieur à 8). Ils sont souvent biclassés (guerrier/voleur, guerrier/assassin, guerrier/magicien).
Ils interviennent sur ordre du Conseil de Vigie ou à la demande d'un Barrant.
Ils ont le plus souvent pour mission de ramener la paix par tous les moyens dans une ville, une région, un Etat…
Pour parvenir à cela, tout est bon, et les Pacificateurs, qui sont d'habiles diplomates, ne manquent pas d'être aussi régulièrement de très efficaces « exécuteurs ».

*

Les Grands flux commerciaux « organisés » par la GNM

1°) le commerce des armes forgées à Andurias.
Production : à Andurias (Elarstan) par des maîtres forgerons affiliés.
Transport des armes par le fleuve Erdarhuin jusqu'à Commaras.
Transport des armes par la mer vers les lieux de vente principaux : *Norfum* (Royaume des Glaces), *Idzamis* (*Salisie*), différents ports d'*Algalith* et différents ports du *Silk'Or*.

2°) le commerce des produits agricoles
Productions : un peu partout sur le continent
Transport selon les besoins, souvent par voies maritimes.

3°) le commerce des vins
Productions : Silk'Or (vallée de l'Occédon) et Percolan.
Achat à Pal'Or et à Percolan des vracs disponibles.
Transport vers Commoras (Elarstan), Idzamis (Salisie), Norfum (Royaume des Glaces)

4°) le commerce des tissus
Productions : Laelith et région, Silk'Or (province d'Athéronie, Marche de Métras, et en général dans l'intérieur des terres), Arias.
Transport vers Ber'Cof des matières bruts pour production de tissus de coton. Ainsi que vers différents points du continent.



Implantations majeures de la Guilde des Négociants Marins en 794 du SC

Lyc-Anthropus

(Le Cercle…)



En 784 du Second Calendrier, Morianton Moriatus, Druide de Mère Nature responsable de la région ouest de l'Elarstan, découvre sur les rives du Lac Salé, à quelques kilomètres de la Cité de Furnir, un homme d'une vingtaine d'années, inconscient et portant des cicatrices profondes sur le dos et les jambes. Dans un état avancé d'inanition, le jeune homme est au seuil de la mort. Moriatus le recueille et l'installe dans l'un de ses ermitages forestiers, où il lui dispense des soins.
Après quelques jours d'un traitement à base de potions curatives, le jeune homme reprend conscience.
Il dit s'appeler Adrien Porcopolo, être sujet Silk'Oréen et ne se souvenir de rien d'autre. Tout juste se rappelle-t-il être venu en Elarstan pour y commencer une nouvelle vie quelques mois auparavant… Il implore Moriatus de l'aider encore et de lui permettre de devenir Rôdeur afin de rembourser sa dette envers lui.
Moriatus accepte et confit le jeune Adrien à l'un de ses amis, rôdeur dans la région au Sud d'Andurias.
Plusieurs semaines passent, et Moriatus, tout occupé aux affaires de Mère Nature n'a plus de nouvelles d'Adrien qu'il imagine étudiant l'art de la protection des bois et forêts… Tout bascule lorsqu'un soir, alors que Moriatus s'en revient d'une visite dans un hameau de l'Est de son territoire, Adrien reparaît. Il est agité, d'une extrême nervosité. Fébrile, il demande à Moriatus de le conduire au plus vite dans sa demeure la plus proche et de l'y enfermer au plus profond d'une cave à la porte la plus solide qui soit ! La folie qui se lit facilement dans le regard d'Adrien ne laisse guère de choix au Druide. Il conduit Adrien dans un lieu clos, la crypte d'une chapelle abandonnée de la campagne Furniroise. Sur l'injonction du jeune homme, il le laisse seul dans ce sous-sol et en condamne la porte pour la nuit.
Ce qu'il entend cette nuit là ne lui laisse plus de doute… Le jeune homme si simple, si doux qu'il a sauvé quelques mois auparavant, n'est autre qu'un Loup-Garou.
Fasciné plus qu'apeuré, le Druide, qui délivre Adrien au matin, le presse de questions, auxquelles du reste le malheureux ne peut guère apporter de réponse.
Convaincu que Mère Nature n'a pas mis Adrien sur sa route par hasard, Moriatus entreprend alors d'étudier le jeune homme en vue de parvenir à la soigner…
Très vite, fasciner par l'évolution de la maladie (force croissante du sujet, capacité progressive à provoquer ou stopper les transformations…), Moriatus décide de consacrer sa vie entière à une grande œuvre : percer le secret de la lycanthropie et le mettre au service du culte de Mère Nature.
Pour parvenir à percer plus vite l'ensemble des mécanismes lycanthropiques, Morianton Moriatus recrute progressivement des Druides et des Rôdeurs. Sous le couvert du plus parfait secret (tous les sujets pressentis qui refusent de collaborer avec Morianton sont impitoyablement éliminés), Morianton crée une secte Druidique complète : **le Cercle Lyc-Anthropus**…
Il en est le maître, le sergent recruteur et l'exécuteur.

Dogme du Cercle Lyc-Anthropus

- les Druides sont des prêtres et des templiers de la Nature.
- leur foi en Mère Nature ne saurait souffrir de limites ou de brimades.
- la lycanthropie est un don encore mal connu. Il convient de le dompter tel un étalon sauvage, afin d'en faire un Art au service de la Verte Déesse.
- grâce à la métamorphose lycanthropique, le Druide pourra demain assurer la protection des bois et des forêts qui sont les cathédrales de Dame Nature.
- lorsque viendra l'heure de la connaissance, lorsque la lumière de la connaissance inondera nos esprits, nous fonderons la Sainte Légion Druidique qui portera la clarté sur toutes les terres qui reviennent naturellement à Mère Nature.
- les travaux du Cercle doivent être tenus secrets tant que les résultats obtenus ne sont pas probants. Ensuite, lorsque les observations deviendront une science, la révélation sera faite à nos maîtres Druides.

Effectifs du Cercle Lyc-Anthropus

(les chiffres présentés sont ceux revendiqués par Morianton Moriatus)

784 : 7 membres	787 : 35 membres
785 : 12 membres	789 : 42 membres
786 : 26 membres	791 : 46 membres

Le Cercle s'est implanté dans trois régions :
1°) dans le village de Brossette, 26 km au Sud-Est de Furnir.
2°) dans le village de Hougadin, domaine d'Orgistain, (Gouvrance).
3°) dans le village de Dravank, Comté d'Urtanss, Nord Ouest Arn'Armorois.

Dans ces trois régions, des Druides observent le comportement quotidien des cobayes volontaires infectés par le virus de la lycanthropie.

La Maladie de Lycanthropie observée par les Druides du Cercle

C'est une forme légèrement dégénérée de la lycanthropie qu'observent à ce jour la majorité des Druides.
De la souche originelle portée par Adrien (toujours en observation dans le domaine de Brossette), Moriantus à obtenu une version moins « sauvage » afin de pouvoir être observée plus facilement.
Les sujets n'en demeurent pas moins extrêmement dangereux, mais sont pourtant plus sensibles aux drogues que leur administrent les Druides.

« Dés les premières vingt-quatre heures qui suivent la contamination, le corps et l'esprit du sujet subissent des modifications profondes et durables. La Constitution et la Perception augmentent de 1 point, alors que la Sagesse et le Charisme baissent de 1 point. Petit à petit, et avant même la première véritable métamorphose, la bête prend lentement possession d'une partie de l'humain.
Dans sa vie quotidienne, le sujet devient un peu plus violent, irascible, moins patient. Il sera un peu plus prompt à s'emporter…
Risque de transfert de la maladie sur un autre sujet :

Blessures	Risque de contamination
1 blessure (quelque soit le nb de pts de vie perdus, mais avec écoulement de sang)	0,5%
de 1 à 20% des points de vie de base perdus durant le combat	1%
de 21 à 40% des points de vie de base perdus durant le combat	3%
de 41 à 65% des points de vie de base perdus durant le combat	8%
de 66 à 100% des points de vie de base perdus durant le combat	15%
En cas de coma survenu durant le combat	50%

N.B. : les Druides du Cercle Lyc-Anthropus sont capables de diagnostiquer avec (70+niveau)% de chance la contamination effective ou non d'un sujet

➢ La Transformation involontaire.

Elle intervient en situation de stress (perte de points de vie par exemple), ou en période proche de pleine lune.

Situation	Risque de métamorphose
couché du soleil, 1 ou 2 jours avant la pleine lune	**65%**
Pleine lune	**80%**
couché du soleil, 1 ou 2 jours après la pleine lune	**50%**
Situation de Stress	**Variable**
danger avec Sujet à 50% de ses points de vie	**15%**
danger avec Sujet à 20% de ses points de vie	**30%**
danger avec Sujet à 5% de ses points de vie	**60%**

Dans de telles circonstances, le sujet peut, s'il a au moins atteint la Classe B (Cf. le développement de la bête), tenter de contrôler cette métamorphose, soit pour atteindre un état hybride, soit pour tenter de rester humain.

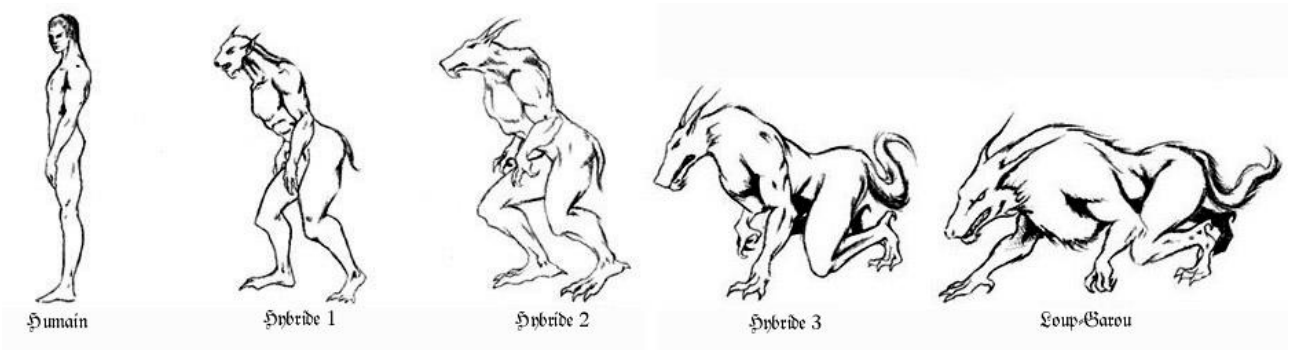
➢ La Transformation Volontaire

S'il a au moins atteint la Classe B (Cf. le développement de la bête), le sujet peut provoquer une métamorphose de son corps, afin d'accéder à un état d'hybride ou de loup-garou. Il devra alors réussir un jet de pourcentage sous sa capacité de « contrôle » de la bête.
N.B. : pour arrêter sa transformation à un état hybride, le sujet doit réussir un second jet de « contrôle ».

Les étapes de la transformation.

Entre l'état d'homme et celui de bête il y a des différences importantes.
- L'homme est généralement bipède alors que le loup-garou est essentiellement quadrupède.
- L'homme possède un système pileux restreint alors que le loup-garou est couvert d'une épaisse toison.
- L'homme possède des ongles et des dents alors que le loup-garou est pourvu de griffes puissantes et de crocs acérés.
- L'homme est le plus souvent pondéré et raisonné alors que le loup-garou est une créature chez qui domine impulsivité et émotivité.

Les croquis ci-dessous montrent le schéma de l'évolution de la forme du sujet lycanthrope. Cinq dessins ont été reproduits pour décrire toutes les étapes physiques de cette métamorphose. Ils permettront à tout un chacun de se faire une idée précise de ce que subie alors un corps humain.
Ils permettront aussi de comprendre que contrairement à l'idée commune, le sujet n'est pas ou humain, ou loup-garou, mais qu'il peut, avec un peu d'expérience, conduire sa transformation et atteindre à sa volonté un état hybride particulier.



Notons cependant que seuls les types hybrides 1 et 2 peuvent être maintenus par le sujet. Dans tous les cas, et quel que soit le degré d'expérience du sujet, l'hybride 3 constitue un point de non retour qui conduit inévitablement a la transformation complète en loup-garou.

Temps de transformation.

De la forme humaine à la forme hybride 1 :	3 assauts
De la forme hybride 1 à la forme hybride 2 :	3 assauts
De la forme hybride 2 à la forme hybride 3 :	2 assauts
De la forme hybride 3 au loup-garou :	2 assauts

Durant cette transformation, le lycanthrope est vulnérable… Sa vitesse de déplacement antérieure (humaine lors du passage à hybride…) est divisée par 3. Il ne peut effectuer de parade, et seules des esquives lui sont autorisées.

Retour à la forme humaine

Pour revenir à sa forme humaine, le loup-garou doit soit perdre connaissance, soit attendre le lever du soleil (si sa transformation est inhérente au cycle lunaire), soit réussir un jet de « contrôle ».

N.B. : un jet de contrôle ne peut être effectué que toutes les 10 minutes maximum.

Le développement de la bête.

Tout comme il collecterait des points d'aventure pour son métier d'origine, le sujet frappé de lycanthropie doit maintenir une comptabilité exacte de son expérience de loup-garou. Il n'évoluera pas en fonction d'un critère de niveaux, mais selon un principe de « classe » assez proche, bien que plus restreint.
Cinq « classe » sont ainsi définies, qui regroupent les loups-garous selon le danger qu'ils représentent, selon leur capacité à contrôler leur état…

Classe A. Il s'agit là de la première étape des loups-garous. Inexpérimentés, ils ne peuvent contrôler leur métamorphose, qui sera toujours complète, et sont soumis aux influences de la lune et de leur stress.

Classe B. Un peu plus expérimentés, les loups-garous de cette classe ont généralement compris à l'état humain la malédiction qui les frappe. Ils sont parfois capables de contrôler leur métamorphose, mais de manière encore bien maladroite. Ils peuvent déjà accéder parfois aux états hybrides de la transformation. C'est pourtant le rang le plus bestiale des lycanthropes, celui durant lequel la bête est omniprésente, et où elle domine complètement la raison durant l'état de loup-garou.

Classe C. C'est le début de la maîtrise réel des métamorphoses. La bête relâche un peu son emprise sur le sujet. La puissance brutale est déjà grande, mais la raison revient lentement pour piloter les décisions de la créature.

Classe D. Pour les loups-garous de ce rang, l'état de lycanthrope est généralement bien intégré (ceux qui ont connus des troubles mentaux, ou moraux, sont généralement mort bien avant d'avoir atteint ce stade). Ils contrôlent bien leurs métamorphoses, et sont aussi bien capable d'empêcher une transformation accidentelle, que de la provoquer.

Classe E. C'est le stade de maîtrise presque absolue de la malédiction. Le sujet contrôle ses métamorphoses et peut évoluer facilement sous toutes les formes (hybrides ou loup-garou). Il possède une puissance démesurée qu'il sait mettre au service d'une raison qu'il maîtrise bien mieux. Même sous sa forme de loup-garou, il est bien moins souvent la bête sauvage qu'il a longtemps été.



Evolution des caractéristiques.

Hybride 1

	Nb de pts d'avent.	Contrôle	Fo & Con	Att, Co, Ad & Per	Protect.	Prd	In	Ch & Bea	Sag	Vitesse (m/sec)	Nb Pts vie en +	Cadence	P.I. (ajouter bonus Fo)
Classe A	0	Non accessible	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non accessible	Non accessible	Non accessible
Classe B	200	(10 + (int+sag)) %	+1	/	1	-1	-2	-2	-2	6	+1D+1 bonus constit	2 griffes + 1 mors.	grif : 1D, mors : 1D+2
Classe C	600	(20 + (int+sag)) %	+2	/	2	-1	-1	-2	-1	6	+2D+2 bonus constit	2 griffes + 1 mors.	grif : 1D, mors : 1D+3
Classe D	1500	(40 + (int+sag)) %	+2	+1	2 à 3	-1	-1	-2	-1	7	+2D+2 bonus constit	3 griffes + 1 mors.	grif : 1D+1, mors : 1D+3
Classe E	5000	(50 + (int+sag)) %	+3	+1	3	-2	0	-2	-1	8	+3D+3 bonus constit	3 griffes + 2 mors.	grif : 1D+2, mors : 1D+4

Hybride 2

	Nb de pts d'avent.	Contrôle	Fo & Con	Att, Co, Ad & Per	Protect.	Prd	In	Ch & Bea	Sag	Vitesse (m/sec)	Nb Pts vie en +	Cadence	P.I. (ajouter bonus Fo)
Classe A	0	Non accessible	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non access.	Non accessible	Non accessible	Non accessible
Classe B	200	(10 + (int+sag)) %	+3	/	2	/	-4	-3	-5	8	+1D+2 bonus constit	2 griffes + 1 mors.	grif : 1D+1, mors : 2D+1
Classe C	600	(20 + (int+sag)) %	+3	+1	2	-1	-3	-3	-4	8	+2D+3 bonus constit	2 griffes + 1 mors.	grif : 1D+2, mors : 2D+2
Classe D	1500	(40 + (int+sag)) %	+4	+1	3 à 4	-2	-2	-3	-4	9	+2D+4 bonus constit	3 griffes + 1 mors.	grif : 1D+3, mors : 2D+3
Classe E	5000	(50 + (int+sag)) %	+5	+2	5	-2	-1	-3	-3	10	+3D+3 bonus constit	3 griffes + 2 mors.	grif : 1D+4, mors : 2D+4

Loup-Garou

	Nb de pts d'avent.	Contrôle	Fo & Con	Att, Co, Ad & Per	Protect.	Prd	In	Ch & Bea	Sag	Vitesse (m/sec)	Nb Pts vie en +	Cadence	P.I. (ajouter bonus Fo)
Classe A	0	/	+3	+1	2	-1	-4	-5	-6	8	+2D+2 bonus constit	1 griffe + 1 mors.	grif : 1D+3, mors : 3D
Classe B	200	(10 + (int+sag)) %	+4	+2	2 à 3	-2	-5	-5	-7	10	+3D+3 bonus constit	2 griffes + 1 mors.	grif : 1D+4, mors : 3D
Classe C	600	(20 + (int+sag)) %	+5	+3	4 à 5	-2	-4	-5	-6	11	+4D+4 bonus constit	2 griffes + 1 mors.	grif : 1D+5, mors : 3D+1
Classe D	1500	(40 + (int+sag)) %	+6	+4	6 à 7	-3	-3	-5	-6	12	+5D+5 bonus constit	3 griffes + 1 mors.	grif : 1D+5, mors : 3D+2
Classe E	5000	(50 + (int+sag)) %	+8	+4	8 à 10	-3	-2	-5	-5	14	+6D+5 bonus constit	3 griffes + 2 mors.	grif : 1D+6, mors : 3D+4

Récupération vitale - Le sujet lycanthrope développe une forme de régénération permanente de ses tissus.
Sous forme humaine, cette récupération vitale est de 1 point de vie par heure (à partir du lendemain de sa première transformation en loup-garou).
Sous forme Hybride, le sujet récupère 1 point tous les tours.
Sous forme de Loup-garou, la récupération progresse avec l'expérience.
Ainsi, un sujet de Classe A récupère 1 point toutes les minutes, puis 1 tous les 15 ass. en classe B, 1/10ass. en classe C, 1/5ass. en classe D et 1/ass. en classe E.
N.B. : à 0 points de vie, ou moins, le Loup-garou tombe dans l'inconscience. Il ne reprend conscience qu'une fois revenu à 1/3 des ses points de vie
Même non bandé, un Loup Garou ou un Hybride ne perd pas de points de vie s'il est dans un coma en dessous de 0 point de vie.
Un membre perdu repousse dés que le sujet repasse sous forme loup-garou (sauf s'il a été tranché par une arme en argent, ou magique +1 ou mieux).

Faiblesses
- La crémation, la décapitation ou toutes solutions empêchant la régénération, sont de bons moyens de se débarrasser d'un loup-garou.
- Toutes les blessures causées par des armes en argent ou magique +1 ou mieux, ne peuvent être régénérée par le moyen de la régénération normale des loups-garous.
- Une **arme en argen**t occasionne doubles dégâts contre les loups-garous.

N.B. : instinctivement, et même sous sa forme humaine, un lycanthrope ne s'équipera pas d'objets en argent (anneaux…).

Vêtements et objets - Lors de sa métamorphose, les volumes du corps du sujet, et leur répartitions, se modifient considérablement. Ces modifications peuvent occasionner des blessures non-négligeables au lycanthrope.

Objet	Dégâts	Objet	Dégâts
Protection matelassée	1D	Anneau	1~2
Protection de cuir	1D+2	Chaîne (cou…)	1~4
Maille	1D+8	Bracelets	1D
Ecaille	1D+6		
Armure	1D+8		
Armure complète	1D+10		
Armure Intégrale	1D+12		

Modifications physiques - En quelques jours, après la contamination, le sujet se transforme en son corps. Un ou deux légers détails se modifient, qui donnent, si on y fait attention une allure plus… bestiale à l'individu. Ces modifications varient d'un sujet à l'autre, mais avec le temps, le lycanthrope fini par présenter presque tous les symptômes physiques suivants.

- **Cheveux** : la chevelure s'orne d'une mèche blanche ou grise, qui se dresse comme une crinière sur le milieu du crâne. Plus épais et plus drus que les autres cheveux, ces poils ont aussi tendance à pousser plus vite.
- **Croissance des sourcils** : les sourcils s'épaississent et se rejoignent au-dessus de l'arête du nez.
- **Hirsutisme** : des poils drus poussent sur tout le corps, le sujet devient excessivement velu.
- **Grypose** : les ongles se renforcent et prennent une courbure accentuée, comme des griffes.
- **Dents pointues** : les dents s'aiguisent, notamment les canines et les incisives.

Modifications Psychologiques - Certains comportements de la bête ont tendance à s'imposer à l'esprit humain. Cela se traduit par une ou plusieurs phobies et par une éventuelle modification de l'alignement…



Phobie :
Claustrophobie : le sujet ne supporte pas d'être enfermé. Les lieux clos le mettent mal à l'aise, et il peut même refuser d'entrer dans un endroit trop exigu.
Ochlophobie : le sujet n'aime pas la foule. Il évitera les places de marché, les salles bondées,…
Hydrophobie : le lycanthrope a une peur morbide de l'eau. Il s'imagine que son contact lui est fatal. Il ne veut donc pas en boire, il refuse de se laver, ou même de monter sur un navire de peur de tomber à l'eau par accident (cette phobie disparaît curieusement quand le lycanthrope est sous forme bestiale).
Pyrophobie : le personnage a peur du feu. Ce n'est pas la chaleur ou la lumière qui l'indispose, mais les flammes elles-mêmes.

Alignement :
Se savoir lycanthrope est une expérience pour le moins déroutante. Etre susceptible, contre

son gré, de se métamorphoser en une bête violente et sans morale, à tout instant, être capable de devenir une créature assoiffée de sang, peut provoquer chez les esprits les plus équilibrés une modification légère ou profonde de l'alignement.

Influence du Druide du Cercle Lyc-Anthropus

Lors de leur enseignement au sein du Cercle, les Druides qui sont amenés à devenir des observateurs de cobayes reçoivent une formation particulière, apparentée au dressage et à la psychologie.
Cet apprentissage leur confère un ascendant majeur sur les sujets victimes de lycanthropie, à la condition qu'elles considèrent préalablement (sous leur forme humaine) le Druide comme un allié, un ami.

1°) Paroles de calme
Elles sont destinées à conduire le cobaye vers un seuil de stress moins important, en vue de lui permettre de reprendre sa forme humaine.
Epreuve : [20 + (niveau du Druide x 2)]%
Temps : 1/2 assauts avant de pouvoir faire effet.

→ jet de contrôle autorisé avec bonus de 20% (soit 20% pour un cobaye de classe A)
Renouvelable tous les 5 assauts.

2°) Paroles d'excitation et d'incitation à la métamorphose
Elles ont le pouvoir de provoquer chez le cobaye un sentiment de stress propre à le conduire à une transformation.
Epreuve : [10 + (niveau du Druide x 2)]%
Temps : 2 assauts avant de pouvoir faire effet.

→ effet identique à un « danger avec Sujet à 5% de ses points de vie » (60%)
Renouvelable tous les 5 assauts.

3°) Paroles d'ordre
Elles permettent au Druide de se faire obéir du lycanthrope, de lui donner des ordres impérieux.
Epreuve : [20 + (niveau du Druide x 3)]%
Temps : 1 assauts avant de pouvoir faire effet.

→ le lycanthrope obéit à l'ordre, sauf s'il ne le désire pas fondamentalement, en ce cas, il a droit à un jet de contrôle pour résister et désobéir.
Renouvelable tous les 5 assauts.

Potions connues du Druide du Cercle Lyc-Anthropus

Les Druides apprennent aussi à élaborer des potions, à base de plante, qui permettront de mieux contrôler le cobaye, ses réactions, ses transformations…

- Potion de Résistance à la Transformation d'influence lunaire.
2 plantes différentes (Bastit et Flousse) et 2 gr de sel rouge : 1 semaines d'usage quotidien.
Le Cobaye doit boire quelques gouttes de cette potion durant l'un des repas de la journée, à compter du troisième jour qui précède la pleine lune. Dans ce cas, les risques de transformation deviennent :

Situation	Risque de métamorphose
couché du soleil, 1 ou 2 jours avant la pleine lune	**25%**
Pleine lune	**40%**
couché du soleil, 1 ou 2 jours après la pleine lune	**10%**

- Potion de Contrôle accrut.
2 plantes différentes (Toreape et Sherpur) et 5 gr de sel rouge (quantité suffisante pour 3 doses).
Le Cobaye doit boire un peu de cette potion avant le coucher du soleil, et seulement une dose par soir.
Après la troisième prise, le sujet développe pour 2 semaines une capacité de contrôle de ses transformations renforcées de 10%.

N.B. : la Toreape ne peut être cueillie que dans les saisons Printemps et Eté…

- Potion de Souvenir.
2 plantes différentes (Hartonge et Saraceco) et 1 gr de sel rouge (quantité suffisante pour 15 doses).
Le Cobaye doit boire quelques gouttes de cette potion au réveil. Il augmente alors pour la journée en cours sa Sagesse de 1 point (et récupère ainsi sa Sagesse d'avant la lycanthropie).

N.B. : la Saraceco ne peut être cueillie qu'en été…

Ordres de Chevaleries liés à un Culte

Les Ordres

Plusieurs cultes ont suscité des Ordres de Chevalerie en Ilvanir.
Certains sont très populeux, d'autres au contraire comptent leurs membres sur les doigts de quelques mains. Tous ont en commun de réunir des hommes animés par une ferveur religieuse et une dévotion exemplaires. C'est sur ces ordres qu'entend revenir le présent chapitre.

Ordres de Chevalerie de Praïos

Les Légionnaires du Soleil.

Ce sont les soldats de la garde particulière du Messager de la Lumière (le chef du culte de Praïos). Ils lui sont totalement dévoués et prêts à mourir pour lui.

La Lance Blanche.

Ordre militaire fanatique composé de guerriers aguerris (niveau 8 minimum), dont les membres, trois centuries en tout, parcourent le continent en tout sens pour y combattre la magie noire.
Chaque capitaine de centurie porte une lance blanche, une relique divine, portant l'étendard de Praïos, et devant laquelle aucun mortel ne peut mentir !

Ordres de Chevalerie de Rondra

Le Culte est marqué par l'existence d'un grand nombre d'ordres laïcs « affiliés » au clergé lui-même. Ce sont pour l'essentiel des ordres de chevalerie qui organisent les preux pour structurer leurs interventions dans le monde et rendre leurs efforts pour la défense du monde plus rationnels.
Notons par ailleurs que beaucoup d'ordres de chevalerie liés au Culte de Rondra voient le jour et disparaissent dans un temps plutôt court, bien souvent dans un bain de sang navrant…
Ne sont présentés ici que les Ordres dont la stabilité a été démontrée par le temps.

Les Epées de Solundar

Ordre de Chevalerie créé en 417 du S.C., par *Urien* II Comte de *Palfanor*. Il compte une bonne cinquantaine de Chevaliers dans tout le continent ilvanirien, et quelques-uns dans les comptoirs d'Eriasie.
L'ordre possède trois forteresses. Une dans le nord de l'Ilvanir, en Arn'Armor, une dans le sud, en Algalith, et une en Eriasie.
L'ordre des Epées de Solundar accorde une attention toute particulière à la formation de ses chevaliers.
Ainsi, pour être initié il faut avoir atteint, au moins, le niveau 4 de Guerrier et être parrainé par un Chevalier de l'ordre. L'instruction dure alors six mois, au cours desquels la recrue reçoit un enseignement théologique intensif, ainsi qu'un entrainement physique et martial. Au terme de cette instruction, elle doit satisfaire à une rencontre avec le maître d'une des forteresses de l'ordre, qui testera tant ses capacités morale que ses aptitudes au combat. Si l'initié est jugé digne de rejoindre l'ordre, alors on lui confère le rang de Novice, sinon on le chasse purement et simplement. Le noviciat dure en général 6 mois, après quoi on accède normalement au rang d'Ecuyer de l'Ordre. Après environ 1 an, un Ecuyer est le plus souvent reçu au rang de Chevalier.



Un Initié possède les aptitudes suivantes : Protocole (III) - Lecture et Ecriture (II) – Equitation (II) – Théologie (III)
S'il possédait déjà l'une d'entre elle, celle-ci se voit bonifiée de 1 degré (maximum 5).
En outre, l'initié bénéficie d'un bonus de 1 point sur tous les Jets e Sauvegarde.
Enfin, l'initié aura généralement appris une botte de guerrier (Contre d'arme, …).

L'Ordre des Chevaliers du Temple de Pavis



Fondé en 558 du S.C., par le Chevalier *Nordebert* de *Minéac* (baronnie du duché de *Pavis, Arn'Armor*), l'Ordre est très actif dans tout le nord du continent et principalement dans le Royaume des Glaces où il s'est souvent opposé à l'autorité de la dynastie des *Aarkin*.
Fort d'un peu plus de quarante Chevaliers, le commandement de l'Ordre du Temple de Pavis est aujourd'hui installé dans la forteresse d'Urtham, dans l'est du Royaume des Glaces, Comté de Rocra. Depuis de nombreuses années, les maîtres de l'Ordre sont successivement les Barons d'Urtham. Ils détiennent un pouvoir politique important et traitent d'égal à égal avec le Comte.

Les Fidèles de Quidril

Quidril est né en 682 du S.C. dans la cité de *Dimar*. Excellent combattant, il fit une carrière exemplaire dans l'armée mar'angoise de 700 à 713. Devenu Chevalier (sans fief) *d'Ang'Mar* en 709 du S.C., il entama une vie de chevalier errant, parcourant *Ilvanir* pour en redresser les torts.
Sa vie, faite d'honneur et de combats vaillants, s'acheva par un combat épique contre le dragon rouge *Soss'Tish,* sur les flancs de *l'Epée d'Airain* en 724. Son existence suscita l'admiration de nombre de chevaliers et est souvent cité en exemple dans les temples de Rondra qui le canonisa en 733. L'Ordre des Fidèles de *Quidril* fut fondé en 734. Son siège est installé à *Arias*.

Ordres de Chevalerie de Boron

Deux ordres religieux dépendent de l'église de Boron et de son Patriarche :

Les Serviteurs du Destin



Ce sont des laïcs, fidèles de Boron, dont les compétences se situent sur le plan psychologique. Ils interviennent pour aider les amnésiques à guérir de leur affection, et plus fréquemment, pour aider les vivants à accepter le départ vers l'au-delà de leurs proches. Leurs services sont gratuits, et le fonctionnement de l'ordre est assumé par l'église de Boron.

La Main Noire

La Main Noire regroupe des assassins qui ont juré fidélité absolue à Boron et au Patriarche. Laïcs, ils interviennent partout en *Ilvanir* où le culte de Boron a souffert une offense, pour en châtier les coupables. Ils acceptent aussi régulièrement des « contrats » pour exécuter des hommes de mauvaise vie (N.B. : tous ces contrats sont soumis à approbation du Patriarche).

Ordres de Chevalerie d'Hésinde

Les Gardiens du Savoir



Ordre de chevalerie composé exclusivement de Guerriers-Magiciens. Ils répondent devant le Haut Conseil de l'Esprit et accomplissent des quêtes religieuses qui consistent essentiellement en récupération d'objets magiques mal employés.

Les Sœurs de Mada

Ordre laïc affilié à l'Eglise d'Hésinde. Les Sœurs de Mada sont des femmes, souvent deuxième ou troisième filles de familles de basse et moyenne noblesse, dont la mission sur Dère est de « faire reculer l'ignorance ». Elles sont présentent essentiellement dans les Cités et les grandes villes.
Les progrès de l'hygiène notamment leur doivent beaucoup.

Ordres de Chevalerie de Pérex

La Main Invisible

Ordre de chevalerie de Pérex dont la seule fonction est la protection du Noctambule (dirigeant du culte de Pérex). Dirigée par le Cardinal d'*Arn'Armor* (charge attachée à l'évêché de la ville), elle est composée de Voleurs et d'Assassins de haut niveau.

N.B. : la naissance de la main invisible est directement liée au fait que les cas ne sont pas rares dans l'histoire de Noctambules qui furent assassinés par l'un de leurs Evêques dans l'espoir de prendre sa place…

Ordres de Chevalerie de Dagoth

L'Anthrace, la Légion Anthracite.



L'ordre religieux de l'Anthrace est constitué de guerrier totalement dévoués à l'église de Dagoth. Vêtus de gris sombre, les Anthraces portent deux armes : le sabre dentelé à lame noire et la faucille. La première est une arme d'attaque et ils utilisent la seconde pour parer (bonus de 2 sur la valeur de parade et 20% de chance de bloquer l'arme pour gêner la parade prochaine de l'adversaire de 4 points).
« Aucune pitié pour les penchants », telle est leur devise (*penchants* : ceux qui vont vers le bien ou vers le mal).

Anathön

Les Fous de la Mort



La légion des Fous de la Mort fut créée en 731 du S.C. Elle est composée de guerriers particulièrement aguerris et entraînés. Ils sont recrutés très jeunes par les prêtres d'*Anathön* dans la plupart des régions Ilvaniriennes au sein des castes guerrières (certains sont d'origine barbare), puis éduqués, entrainés, et surtout galvanisés pour la plus grande gloire du Dieu *Anathön*.
Ils forment ensuite des troupes d'élite qui sont louées comme mercenaires par les prêtres d'Anathön aux commanditaires les plus offrants.

Jamais aimés par les peuples, souvent pourchassés ou au moins mis à l'écart, les membres du culte d'Anathön impressionnent toujours énormément.
Du fait du « Kalire » qu'ils ingèrent régulièrement, les Fous de la Mort ont une espérance de vie qui n'excède que rarement les quarante ans. Mais en fait ils sont bien peu à décéder des suites des cancers intestinaux consécutifs à cette absorption, et la plupart meurent au champ de bataille.

Le Culte d'Anathön

Anathön est un fils de Dagoth. Mais, comme plusieurs Dieux de ce panthéon, il a choisi il y a bien longtemps de faire « cavalier seul » et de quitter l'autorité de Dagoth.
Il est le Dieu des Combats Vigoureux et du Trépas.
Anathön réside dans *Garadar*, la puissante forteresse de cuivre, au cœur du semi-plan du Chaos des Trépassés. Jadis, ce semi-plan fut une partie d'une Abysse démoniaque qu'*Anathön* arracha lui-même au Prince Démon Orcus (Seigneur des Morts-Vivants). C'est aujourd'hui un séjour d'ombre et de lumière parcouru par les quelques Angelots et Anges de l'entourage d'*Anathön*.

Le culte d'*Anathön* est Neutre et fort peu répandu. Il s'établissait jadis surtout dans la péninsule de la botte (au sud des terres *d'Arn'Armor*). En 795 du S.C., quelques nouvelles implantations existent dans le centre et le sud du continent.
Anathön est un Dieu impitoyable, et ses prêtres ont hérité de ce trait de caractère. Ils se montrent exigeant vis à vis de ceux qui sont à leur service. La Légion des *Fous de la Mort* est un exemple de discipline et de ferveur, rare chez des mercenaires.

Estimation 795 du S.C. : le culte *d'Anathön* rassemblerait près de 43.000 fidèles en *Ilvanir* (dont environ 350 prêtres).

Le Recrutement

Les guerriers qui composent la « légion des Fous de la Mort » sont issus de tous les milieux sociaux.
Toujours recrutés très jeunes (entre 12 et 16 ans), ils disposent généralement d'un niveau intellectuel « moyen », qui demeure tel, puisque les instructeurs ont pour mission de ne surtout pas éveiller leurs élèves.
Evidemment, ce profil intellectuel particulier permet aux prêtres du culte de manipuler au mieux les jeunes recrues et de leur inculquer plus facilement les préceptes et commandements du culte qui mettent particulièrement en avant la docilité et l'obéissance.

La Formation et l'Endoctrinement

La formation martiale d'une recrue des Fous de la Mort est l'une des plus difficiles qui soit. Elle est nommée « Anathis Primus » et dure près d'une année, au cours de laquelle les élèves endurent des privations régulières de sommeil, des conditionnements multiples, à la fois de leurs réflexes physiques et de leurs dispositions mentales, ainsi que des frustrations diverses destinées à les endurcir.
Pendant toute cette période, et durant leurs courtes nuits de sommeil alors, des phrases leur sont susurrées et inlassablement répétées, jusqu'à ce qu'elles pénètrent au plus profond de leur subconscient.

Il faut noter que les Fous de la Mort ne sont effectivement mercenaires qu'entre leur niveau 4 et leur niveau 9. Avant le niveau 4, ils assurent la sécurité de la Cité d'*Anathis* (péninsule de la botte). Au-delà de leur niveau 9, les Fous de la Mort reçoivent une nouvelle période d'instruction, « l'Anathis Altus », cette fois-ci destinée à leur transmettre des qualités plus intellectuelles. Au terme de celle-ci, les meilleurs deviennent instructeurs pour les jeunes recrues.
Certains entreront encore dans les rangs des « Gardiens de la Mort », une troupe de maîtres guerriers qui entourent le *Garadien*, le chef du culte d'*Anathön*.

Les pouvoirs et Avantages d'un Fou de la Mort



Les Bottes.
Entraînés à outrance, les Fous de la Mort possèdent dès le niveau 3 le Coup de Bretteur (coup de maître à 3).
Ils sont capables également, dès le niveau 4, de Désarmer sur une parade à 1 (comme botte traditionnelle).

Pouvoir dus à Anathön.
Les recrues sont également formées à la maîtrise de pouvoirs prodigieux particuliers.
Ainsi, dès le niveau 4, un Fou de la Mort peut utiliser la Nécromancie (sur un cadavre d'au plus 5 jours) et poser jusqu'à 2 questions (1x/niv/sem.).
En outre, et dès le niveau 4, ils sont capables d'utiliser le Contrôle des Morts Vivants (table C).

N.B. : du fait de leur pouvoir de contrôle des morts-vivants, il n'est pas rare de voir un Fou de la Mort accompagné d'un Squelette ou d'un Zombie.

Le Kalire, la boisson des légionnaires…

Afin d'être plus impressionnants, et accessoirement immédiatement reconnus, les Fous de la Mort boivent régulièrement une décoction de fruits rouges, de champignons et de sel rouge appelée « Kalire ». Ce breuvage rend leurs **yeux rouges** et **accroit leur courage** (2 points).
Le Kalire, pour conserver ses effets sur l'organisme, doit être consommé au moins une fois par semaine, sous un volume d'environ un demi-litre.

Du fait de l'absorption régulière de ce breuvage, les Fous de la Mort ont une espérance de vie qui n'excède que rarement les quarante ans.

Dame Nature



L'ordre des Chevaliers Sert'Vert
(extraits du Guide des Métiers - REDON)
L'ordre est né en 344 du Second Calendrier Ilvanirien dans la région d'Axélie (ouest de l'Arn'Armor).
C'est cette année là que le Druide « Prodalus le vertueux », ainsi nommé parce qu'il avait fait vœux de chasteté, de sobriété et de pauvreté, fut tué dans le bois des deux menhirs (sud-est d'Axeltoc) par un groupe de trappeurs en quête de profits rapides. Prodalus, qui avait voulu leur interdire l'accès à un étang isolé où un vaste groupe de loutres argentées avaient établi sont gîte pour l'hiver, tomba sous les coups d'épée des chasseurs…
La disparition de Prodalus, figure exotique du druidisme de son époque, avait soulevé un émoi important dans tout le corps druidique du royaume Arn'Armorois. Au point que le Druide Morfredus de Rival demanda au

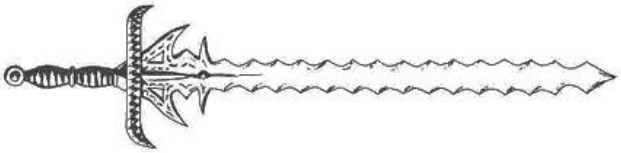
grand conseil de l'ordre de la région de tenir une Réunion extraordinaire afin de donner un caractère de protestation aux funérailles grandioses qui devaient être organisées pour le défunt. C'est lors de cette rencontre du conseil de l'ouest que la proposition de créer un ordre de chevaliers dévoués à Mère Nature fut évoquée pour la première fois, à l'initiative de l'Archi-Druide Saridus. « Los a ses templiers pour défendre ses temples et ses monastères, nous qui sommes les prêtres de Dame Nature nous devons de constituer un corps de gardiens des temples que sont nos forêts, nos lacs, nos campagnes », affirma-t-il à ses coreligionnaires. L'enthousiasme qui naquit alors donna naissance un mois plus tard au tout nouvel Ordre des Chevaliers Sert'Vert, les soldats de Mère Nature. L'ordre n'a depuis cessé de prendre de l'ampleur et de rallier à lui les plus fervents guerriers fidèles du druidisme.
Aujourd'hui, l'ordre compte des membres en Arn'Armor, en Elarstan, en Salisie et en Algalith. De plus, un certain nombre de ses représentants parcourent le continent pour veiller aux intérêts de la nature et de ses prêtres.

L'ordre des Pèlerins du Chêne Blanc

(extraits du Guide des Métiers - REDON)



Les Pèlerins du Chêne Blanc sont des combattants voués à la nature, des guerriers mystiques qui consacrent leur vie à la protection des lieus et des personnes à proximité des chênes blancs.
Toujours loyaux, ils portent un amour de la vie et de la nature qui n'a d'égal que leur dévotion à leur Déesse.
Un pèlerin est généralement d'alignement Loyal et Neutre, parfois Loyal et Bon.
Ils conçoivent un respect naturel pour tous les Druides, Rôdeurs, chevaliers Sert'Vert qu'ils peuvent rencontrer. Mais s'ils peuvent parfois ressentir le besoin de se lier à un Druide pour être guider spirituellement dans le monde matériel, il existe de nombreux Pèlerin qui préfèrent une indépendance plus importante.



Ordres Monastiques



Les Moines de Los se divisent en un certain nombre de catégories, des Ordres : les moines de *St Andéï*, les moines *Lossistes*, les moines *Théoduliens*, les moines *Zayelistes*, les moines de *St Guillaume*.
Ces ordres ont des règles bien particulières, qui peuvent être très différentes d'un ordre à un autre.
A cause de cela, et bien que tous ces moines partagent à minima un amour commun, celui du Très Haut Los, il n'est pas rare que des moines appartenant à des ordres divergeant s'opposent, s'affrontent, parfois même très violemment.

On entre généralement dans un ordre monastique par cooptation, sur présentation d'un novice par un « parrain » plus ancien. Une fois dans un ordre le moine ne change généralement pas d'affiliation, sauf parfois pour redevenir un Moine de Los « sans ordre ».

Les Moines St Aindréïstes de Los

L'Ordre des moines de *St Andréï* regroupe les plus fanatiques parmi les moines de Los.
Suivant les préceptes acétiques du moine *Andréï Vinoli* (24~96 du S.C.), ces moines enseignent la distribution des biens et des richesse des riches vers les pauvres. Mais pour eux, cela ne se borne pas au vœux pieux, loin s'en faut. Ces préceptes d'équités et de partage, les moines Andréïstes les appliquent par la force quand ils le peuvent.

Cet extrémisme qui les conduits souvent à bien des inimitiés avec les possédants est encore aggravé par leur luttes et leur rivalités en rapport avec les autres membres du clergé de Los. Ce dernier point est surtout due au fait que les moines de *St Andréï* prêchent la pauvreté de l'église de Los et le don de tous les biens du culte aux plus défavorisés.

Grandeur…
L'ordre atteignit son apogée entre 100 et 160 du Second Calendrier Ilvanirien, se répandant dans beaucoup de Cités, dans la plupart des royaumes du continent. On put notamment noter une importance prépondérante de l'Ordre au *Silk'Or* où il touchait l'ensemble des grandes villes du pays.

… et chute !
Cette prédominance connut une fin dramatique et subite en 162 du S.C. lors des « massacres du 18 août » dans lequel la grande majorité des moines Andréïstes trouvèrent la mort, génocidés par les autres membres du culte et déclarés hérétiques

Les Massacres du 18 août
« L'aube, blême, trahissait les intentions meurtrières des hommes ce matin là. Comme si Los, dans son infinie miséricorde avait voulu prévenir les andréïstes du sort funeste qui les attendait.
Mais les hommes sont d'ordinaire sourds à ces signes.
Et en ce 18 août de l'année 162 de notre Second Calendrier, l'infamie s'abattit sur notre dère, poignardant, étranglant, soufflant la plus belle flamme de l'âme humaine.
Au soir de cette journée funeste, des milliers de cœurs purs baignaient dans l'humeur sombre de leurs viscères ignoblement répandue.
Ceux qui étaient la lumière de la justice sur le monde n'étaient plus.
Une fois de plus, les impies, les esclaves de l'or et de l'égoïsme, avaient triomphé. »
Janus Polus Maratus - écrivain

Depuis lors, les moines de *St Andréï* se font plus discrets, presque clandestins dans certaines régions. Malgré cet effacement, nombre de pillages d'églises et de temples continuent à leur être attribués.

Aujourd'hui
Les temps semblent révolus pour les *St Andréïstes* de voir, en tout cas à court ou moyen terme, se réaliser les visions de leur maître. Aussi mettent-ils leur dévouement, leur détermination fanatique, à lutter contre l'iniquité en formant des « moines aventuriers » qui feront don du produit de leurs quêtes héroïques à leurs frères sédentaires, dans le but que ces dons soient vendus ou redistribués aux plus démunis…
(le MdJ aura sans doute à cœur de récompenser, par des Points d'AVenture par exemple ce genre d'attitude et tout particulièrement lorsqu'il s'agira de sacrifices importants pour le Personnage Joueur).

Où les rencontre-t-on ?

Dans la mesure de leurs modestes moyens, les moines *Andréïstes* tentent d'être présents un peu partout. Cependant, par peur de représailles, ils n'avouent que rarement leur appartenance à l'ordre de *St Andréï* et se présentent généralement comme des « non affiliés », des moines de Los… Certains feignent même de s'affilier à un autre ordre pour couvrir leurs foi véritable…

La vie et l'enseignement de *St Andréï*
L'année 24 du Second Calendrier Ilvanirien voit la naissance au *Silk'Or d'Andreï Vinoli*.
Abandonné à sa naissance, Andreï est élevé par les Moines de Los de Citrine, où il apprend les règles de la vie monastique, en même temps que l'algèbre, l'astronomie et l'histoire.
Elève intéressé, doué même en histoire, *Andréï* se prend de passion dès ses 12 ans pour la sociologie, l'histoire du peuple.
Il semblerait, comme il l'a écrit plus tard dans son « essais sur mon passé », que ce souci quasi maladif du bien être des plus humbles ait eu pour cause une visite qu'il fit à ce jeune âge avec son précepteur dans les faubourgs particulièrement miséreux du port de Citrine et de sa découverte d'une léproserie.

Vers son seizième anniversaire, Andreï se consacre exclusivement à soulager les misères des plus pauvres. Il arpente inlassablement les quartiers populaires de la Cité, puis de la capitale, *Pal'Or*.

C'est à son arrivée à *Pal'Or*, la Cité Impériale, qu'Andreï sera le plus frappé, le plus indigné par le contraste entre l'étalage de luxe des uns, et la détresses des plus nombreux ?.
Le choc des deux extrêmes, Andreï va très mal le vivre. Toute sa foi en l'être humain va disparaître, ou presque. Un grand pessimisme l'envahie alors : *« l'homme est bon, mais la vie sociale le corrompt et fait de lui une bête avare et égoïste, prête aux pires extrémités pour dépouille son frère de ce qui lui appartient »*.

De 42 à 48 du S.C., il se résigne à une vie de dévouement « passif ». Il aide les démunis, et se retire en prière pour de longues périodes, vivant en ascète.
Sa vie toute entière aurait pu se dérouler ainsi, dans l'ombre et le silence, mais en mai 48 du S.C., Andreï rencontre un homme qui va bouleverser sa vie.
Cet homme c'est *Renardo*, un voleur de grande habileté, qu'il surprend pourtant à lui voler sa maigre bourse…
Homme patient s'il en est, Andreï sermonne doucement le voleur, qui se défend d'être un méchant homme. *« Si je ne dérobe ce que vous possédez, et que les plus humbles vous ont offert, comment survivrais-je, moi qui n'ait rien, pas même un bienfaiteur ? Vous prêchez la solidarité des hommes au nom de Los, mais vos paroles n'atteignent que rarement les bourses pleines et les égoïstes restent égoïstes et les pauvres crèvent de faim ! »*

Longtemps, ces paroles de Renardo vont raisonner dans la tête du moine avant qu'il ne se décide enfin à suivre la voix que commande son cœur, la répartition enfin plus équitable des richesses entre les hommes, à commencer par le don des richesses de l'église de Los aux indigents.

Dès qu'il aura définit cette philosophie, SA philosophie de la mission monastique, Andreï partira sur les routes du Silk'Or et de l'Algalith (à partir de 51 du S.C.).
Ainsi, de 49 du S.C. jusqu'à sa mort en 96, Andreï forme des disciples pour qu'ils partent enseigner sa voie…
Ses positions se feront plus radicales encore sur la fin de sa vie avec, dès 83 du S.C., un choix clairement violent dans les circonstances particulières où les possédants refusent un partage de leurs richesses !

Clairement engagé sur la voie du partage des biens religieux avec le peuple et même de leur distribution, nombreux sont ceux qui pensent voir dans la mort d'Andreï une circonstance « non naturelle ».

Les « belles phrases » du maître.
« Le moyen n'est rien, le but est tout. On peut excuser la mort d'un Cardinal, si le peuple hérite ses biens et peut en faire vivre ses enfants »
(12 mai 88, sur la grande place de Noulfa, cette prise de parole lui valut 1000 p d'or d'amende et deux mois de prison, ainsi que 2 tentatives d'assassinat non revendiquées)

« Le baillon pour la bouche et dans le dos le poignard, mais les accapareurs, les traîtres à la parole sacrée de Los ne m'empêcheront jamais de me battre pour la justice »
(14 juillet 88 à sa sortie de prison de Noulfa)

« Gal'Os accueillera dau ciel les plus humbles en premier, mais ici, sur Dère c'est à nous de les aider. Nos mains, doivent se resserrer sur les fourches, les marteaux, les bâtons et faire respecter la parole d'équité divine. Tu n'opprimeras pas ton prochain ! »
(21 décembre 92, sur la scène du Théâtre de l'Empereur à *Pal'Or*, interrompant la représentation d'une pièce de *J d'Ormessus « le monarque est bon »*)

« Viendront les jours où le peuple se tiendra debout, telle une vague montante, pour balayer d'un coup la noblesse décadente et la bourgeoisie son valet ! »

(14 février 91, sur la place de *Nomoretum*, un petit village au sud de *Citrine*).

« Parce qu'il n'est pas légitime que les représentants d'un Dieu de Justice, d'Equité et de Lumière vivent dans le luxe et ne le partage que du bout des doigts, une ou deux fois par semaine, avec le peuple sottement admiratif dans les temples. Parce qu'il n'est pas juste que des mendiants jalonnent les marches du temple, quand à l'intérieur les statues sont d'or et d'ivoire ».
(16 juin 74 dans le monastère de citrine devant près de 6.000 personnes)

« ... dans ce rêve de cette nuit, les hommes enfin réconciliés partageaient sans regret ni amertume leurs richesses de cœur, d'âme, mais aussi leurs biens matériels en une grande fraternité. Hélas, je me suis éveillé au matin et rien n'avait changé. Les riches étaient gras et les pauvres toujours affamés. Mais demain, si réellement nous le désirons, demain l'équité règnera en Algalith et après demain en Ilvanir. Dussions-nous utiliser la force pour les contraindre. »
(28 mai 75, sur la colline des bleuets devant la masse du peuple de Colombus)

Les Moines Lossistes

Adeptes d'une tendance presque intégriste dans les Ordres monastiques de *Los*, l'Ordre des *Lossiens*, ou *Moines Lossistes*, réuni tous ceux qui considèrent comme une hérésie la pratique des Cultes des autres Dieux, qu'ils soient inféodés à Los ou non…



On date la naissance du dogme Lossiste vers 1200 du Premier Calendrier. Elle serait la création d'un groupe de moines intégristes de la vallée du Courtir (fleuve de l'Est Algalithois) (monastère disparu en 1320 du P.C.).

Ils sont partisans d'un culte voué exclusivement au Tout Puissant *Los*.

> *« Quelle doit souffrir l'âme de celui qui se tourne vers un autre Dieu que le Dieu Créateur ! Comme elle doit espérer, secrètement, que vienne la parole qui la ramènera dans la vraie lumière ! »*
> (Ganadrine, Maître Moine, de 118 à 173 du S.C.)

> *« Toute prière adressée à un autre que Los, est une infidélité grave, pire même, une erreur qui conduira plus tard l'âme vers les purgatoires célestes »*
> (Simurti, Maître des Vents de l'Est, de 521 à 542 du S.C.)

Très intolérants, les *Moines Lossistes* ne s'associent qu'exceptionnellement aux moines des autres ordres, et généralement que pour une brève période. Dans certaines régions *d'Ilvanir*, des *Moines Lossistes* auraient même massacré des prêtres fidèles à *Tolsos*, *Kurda*, *Sumurnis* et autres Dieux du même panthéon pourtant inféodé à *Los* !

> *« Les faux alliés sont toujours plus à craindre que les vrais ennemis. »*
> *(Alfillem, Moine, de 517 à 558 du S.C.)*

On rencontre souvent les *Moines Lossistes* en petits groupes, bien armés, parfois accompagnés de Templiers partageant leurs vues. Ces groupes parcourent *Ilvanir*, prêchant la sainte parole du Très Haut et prophétisant la venue de la « mort noire » pour tous les « fous qui osent encore prier les faux dieux », et qui sont à leurs yeux les pires des « animaux » !

L'objectif suprême de l'ordre est la « *Exterminis Sanctis* », la grande guerre au nom de Los qui débarrassera *Dère* de tous les adorateurs d'un autre Dieu que le Très Haut.
En attendant ce jour, la majorité des *Moines Lossistes* entretiennent leur « image » et ne font que prêcher le retour de Los sur *Dère*. Dans le même temps, ils oeuvrent à réunir un trésor suffisamment important pour pouvoir, un jour, financer l'essor de leur armée secrète, la *Théa-Sanctica*, une puissante légion qui se répandra sur tous les royaumes *d'Ilvanir* afin d'y imposer le culte du Dieu Unique !

Les Moines Lossistes possèdent de forts intérêts dans l'empire Silk'Oréen, déjà très majoritairement monothéiste.
Les troubles politiques qui secouent l'Empire de Pal'Or porte un coup rude à l'ordre Lossiste qui recevait jusqu'en 792 de très riches subsides secrets de l'Etat du Silk'Or !

Les Moines Théoduliens

Benoît Théodul est le seul fondateur d'un Ordre monastique encore vivant en 792 du S.C.

Né en 707 du Second Calendrier Ilvanirien, *Benoît Théodul* est le chef du Monastère de *Los* à *Andurias* (*Elarstan*)

Homme de bon sens , plein d'humour, sa foi dans les hommes est presqu'aussi grande que sa foi en *Los*.

Il est à l'origine de l'Ordre monastique des *Théoduliens*, essentiellement présent en *Elarstan* et dans le *Royaume des Glaces*.



Cet ordre, qui se veut fidèle à la théosophie de son instigateur, ne croit pas aux constantes interactions de Los et des « divinités secondaires » (*Praïos*, *Tolsos*, *Boron*…) sur le Plan Matériel Primaire (le monde des hommes).
Pour les *Théoduliens*, ces manifestations sont généralement le fait des diables ou des démons qui veulent semer le trouble chez les croyants.

Les *Théoduliens* se montrent donc fort sceptiques à l'égard des soi-disant miracles, et plus encore en ce qui concerne les « demi-dieux » vivants sur *Dère*.
Ils n'acceptent de croire en une manifestation divine qu'après moult preuves.

> *« Notre monde regorge de tant de Magiciens et de maîtres des Arcanes qu'il est facile au peuple de se laisser abuser par de pseudos miracles. »*
> (B Théodul en 749 du S.C)

Les rares fois où les Moines de l'Ordre de *Théodulien* ont reconnu la nature demi-divine d'un mortel, ce fut à l'issue d'un grand concile, d'ailleurs souvent réuni à leur initiative.

Les Moines Zayelistes

Ordre très jeune, né en 774 du Second Calendrier *Ilvanirien*, en *Salisie* et en *Esarnil*, de façon presque spontanée, de jeunes moines de *Los*, sans ordre précis, se sont regroupés pour parcourir les villes et les campagnes et prêcher la parole de *Zayel*.

Véritablement fanatiques, ils considèrent *Zayel* d'une manière particulière issue de ce raisonnement appelé « la preuve de Zayel ».

> **La Preuve de Zayel**
> *« Zayel est fils de Los, car Los est intervenu pendant l'union d'un Humain et d'une Elfine.*
> *Les Elfes sont créatures à longue existence, fort proches des Dieux et Zayel étant Demi-Elfe, est pour ainsi dire un demi-dieu de fait.*
> *Los est le Dieu des Dieux.*
> *En se donnant paternité pour Zayel, il lui donna statut de demi-dieu, fils du plus grand des Dieux.*
> *Zayel est donc deux fois demi-dieu, donc déjà presque un Dieu.*
> *Alors en ces conditions, quel fou pourrait prier autre divinité que le fils incarné du Très Haut ?*
> *Comment Los a-t-il jamais plus clairement exprimé sa volonté première que dans l'incarnation de son être dans celui qui est venu pour nous protéger du mal ?*
> *Celui qui est vivant, et est venu parmi nous pour nous sauver, celui-là seul mérite nos louanges, avec son Père le Très Puissant.*
> *Gloire à Zayel ! »*

Les Moines *Zayelistes* aiment à se vêtir de robes blanches ou de bures très claires, rappelant ainsi l'étoffe du Prince Blanc. Mais ces robes porte un liseré brun ou noir, par humilité, car *« seul Zayel le pur détient l'éclatante blancheur de l'absolue vérité divine »*.



Tous portent un talisman de *Los* à deux faces (comme dessin ci-contre), avec devant le « L » du Tout Puissant et au dos le « L » et le « Z » entremêlés, symbole du *Prince Zayel*.

N.B. : depuis l'ascension de Zayel dans les cieux, on façonne également des talismans un peu différents figurant, comme dans le ciel de Dère désormais, une étoile très brillante tournant autour d'un soleil.



> **Théo-thèsis.**
> Durant les années 774/788 Les Moines de Zayel ont établie un dogme prétendant que le Prince, fils du Très Haut, devrait atteindre au statut divin après sa mort. Pour certains, les plus extrémistes des Zayelistes, le Prince devrait même être porté au rang de Divinité durant la vie Dérestre.

La vérification de la Théo-thésis (extrait du Gd Livre d'Histoire)
788 : le 14 juin. Libération de *Zayel* le Blanc, fils de Los, qui affrontait dans un combat sans fin le Léviathan depuis 783. Le 14 juillet, *Zayel* fait son ascension. Une boule de feu apparaît dans le ciel et commence à graviter autour du soleil de *Dère*. Dans le même temps, l'Âme supérieure de *Zayel*, devenu Dieu à part entière, parle aux esprits des hommes de bien de toute *l'Ilvanir*… pour leur délivrer un message d'amour et de confiance. Il adresse aussi très particulièrement trois messages : les moines de Los doivent reconnaître l'autorité du Pape, *l'Algalith* doit renoncer au culte des éléments, le *Silk'Or* doit le reconnaître comme fils de *Gal'Os*.

Les Moines Guillaumins

C'est en 422 du S.C. Ilvanirien, que Frère Guillaume de *Pavis*, alors Révérend Père Supérieur du Monastère de *Pavis*, créa l'Ordre spirituel des « économes » qui, après sa mort en , devint l'Ordre des moines de *St Guillaume*, ou *Guillaumins*.

Le souci de *Frère Guillaume* en 422 était de venir au secours des moines de *Los* qui voyaient venir la faillite de leur congrégation religieuse. De par le continent, en effet, les monastères étaient laissés à l'abandon le plus complet faute de moyens financiers suffisants pour les entretenir.



Les Moines d'alors vivaient pour la plupart selon la *« Mendiantis Modem Vita »*, se contentant de célébrer leurs offices religieux, et ne cultivaient même plus les terres des monastères, attendant l'aumône du peuple et des seigneurs pour subsister. La dîme qui leur était versée était intégralement reversée aux Grands Temples de *Tolsos* et de *Kurda* à *Arias*.
Cet état de chose, qui arrangeait du reste fort bien les clergés concernés, était la conséquence des enseignements de *Siminos*, Grand Maître des Moines de *Los* de 332 à 356 du S.C. Le Moine *Siminos,* d'abord Moine Andreïste, était devenu le chef des moines de *Los* à une période où ceux-ci connaissaient une grande aisance, fruit d'une longue période de labeur acharnée des Moines (plus d'un millénaire d'efforts).
La parole de *Siminos* se répandit chez les moines, disant que *« l'heure n'était plus aux travaux pénibles qui éloignent les Moines de Dieu par la fatigue, mais à la pure contemplation »*. Par ailleurs, *Siminos* rejetait la richesse et le luxe qui font oublier Los en créant un paradis artificiel sur *Dère*.

Ce mode de vie, le *Mendiantis Modem Vita*, qui dura environ un siècle, ruina presque complément les Moines de Los… Et lorsque Guillaume de *Pavis* fonda sa doctrine monastique, il était déjà presque trop tard…

> *« C'est par le travail, dans l'amour de Los, que le Moine trouve la Sagesse »*
> (St Guillaume, octobre 426)

> *« Lorsque les Moines sont fortunés, les pauvres en bénéficient ».*
> *(St Guillaume, octobre 427)*

> *« Un Monastère doit être beau, et richement décoré. Il est un hommage fait à Los ».*
> *(St Guillaume, 17 mars 428, cérémonie de consécration du monastère de Bollissac)*

Toute la difficulté qu'eurent les Moines *Guillaumins* à redonner faste et richesse aux Moines de *Los* se traduisit chez eux par une haine de la philosophie de *Siminos* et de sa *Mendiantis Modem Vita*.

Dès 438, reprenant goût au luxe, les Moines de *Los* entamèrent la persécution des derniers Moines de *Siminos*, traduisant en procès pour hérésie plusieurs centaines de leurs frères. Ces persécutions si elles n'étaient pas forcément organisées par les *Guillaumins*, étaient toujours conduites à leur instigation…
Ce furent ainsi plus de 10.000 moines *Siminosiens* qui furent condamnés au bûcher entre 438 et 494 du S.C., date à laquelle l'Ordre de *Siminos* s'éteignit officiellement.

En 792, l'Ordre Guillaumin est encore auréolé de son succès dans le redressement financier des Moines de *Los*, et le rôle de l'Ordre dans l'extermination des *Siminosiens* n'est presque jamais évoqué.
Il accueille de très nombreux disciples et c'est dans ses rangs que se recrutent les meilleurs comptables et les plus fin gestionnaires.
Un grand nombre de conseillers économiques, dans les grandes cours seigneuriales, sont issus de leurs rangs.

Ils sont le plus souvent opiniâtres, travailleurs et excellent mathématiciens.
Beaucoup d'entre eux voient chez les Moine de *St Andréï* une persistance du « fléau siminosien »… Et s'ils sont pour l'heure peu nombreux a être favorables à une élimination physique systématique des *Andreïstes*, ils demeurent en tout cas très méfiants à leur égard…

*

* *

Influence des Ordres.

	1452 du PC / 0 du S.C.	145 du S.C.	360 du S.C.	775 du S.C.	792 du S.C.
Lossistes	21%	19%	21%	15%	13%
Andreïstes	-	45%	15%	12%	18%
Guillaumins	-	-	-	45%	33%
Zayelistes	-	-	-	5%	19%
Théoduliens	-	-	-	17%	13%
Siminosiens	-	-	56%	0%	0%
Non affiliés	79%	30%	23%	6%	4%

En 792, on note plusieurs éléments majeurs pour caractériser la composition générale des Moines de *Los* :
- les *Zayelistes* sont évidemment en pleine expansion du fait de la récente déification de *Zayel*.
- les *Andréïstes* connaissent un regain notable, essentiellement du à l'influence qu'exerce encore dans les mémoires le souvenir de Père Benoît, devenu St Benoît, premier compagnon de *Zayel* et martyre.
- Bien qu'en très nette perte d'influence, les Moines *Guillaumins* constituent encore aujourd'hui le premier ordre monastique *d'Ilvanir*.

Notons enfin que l'Ordre des *Théoduliens* connaît de grande difficulté pour se répandre dans le continent, et que sa représentation est très hétérogène : tous les monastères *Théoduliens* sont situés en *Elarstan* ou au *Royaume des Glaces*.

Eléments.

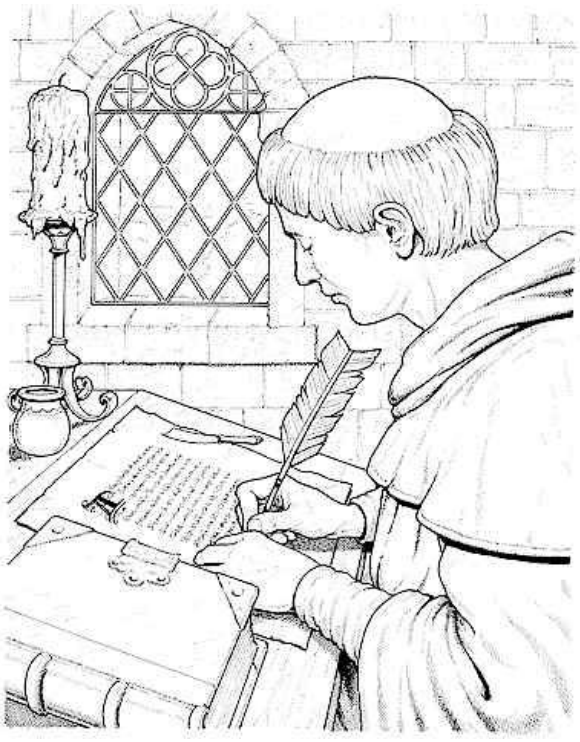
Grand concile : réunion des représentants de tous les horizons de l'église de *Los*.
Depuis le concile de *Colombus*, le 10 mai 783, et l'élection du *Jean Théomus* comme premier Pape de *Los* et du Panthéon de *Praïos/Tolsos*, un grand concile ne peut plus être réuni que sur convocation exprès du Pape.

Un Grand Concile réuni :
- tous les cardinaux et évêques *d'Ilvanir*
- le Grand Maître des Templiers de *Los* et ses deux lieutenants
- les sept plus hauts dignitaires des Moines de *Los*

Bulle papale N°174 du 10 juin 790 (extrait) : *« Désormais les électeurs du Pape se réuniront en Concile tous les dix ans, au premier dimanche de Juin, et disposeront de 21 jours pour désigner en leur sein le nouveau Pape… »*

Exterminis Sanctis
Guerre sainte projetée par les Moines Lossistes depuis des générations…
(voir « moines Lossistes »)

Mendiantis Modem Vita
Doctrine de la vie contemplative définie par Siminos en 332 du S.C.
(voir « moines Guillaumins »)




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

Les Sectes

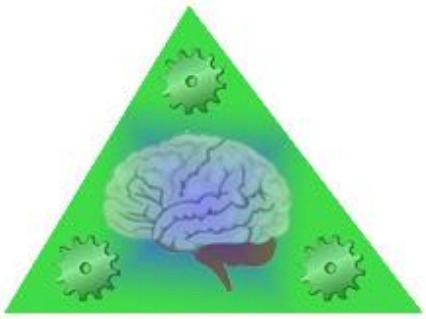
Ilvanir, sur certains sujets, souffre des mêmes maux que notre société humaine…
Parmi ces maux, on trouve les sectes, ces organisations à but franchement lucratif, qui organise des structures fort astucieuses dans le but unique de jouir de la naïveté des autres…

Ces sectes sont généralement interdites en *Ilvanir*…
Ce qui ne les empêche que rarement de prospérer.
Il est vrai que dans une civilisation où de nombreux Dieux se côtoient en permanence, l'émergence d'un nouveau culte est difficile à différencier de l'inauguration d'une nouvelle secte.

En 794 trois grandes sectes « connues » sont présentes en *Ilvanir* :
- l'*Eglise de Connétologie*
- la *Secte de l'Unicité*
- les *Adorateurs du Grand Hésitateur.*



Eglise de Connétologie



« Apprenez à vous connaître pour accroître votre spiritualité.
Accroissez votre spiritualité pour mieux approcher l'essence de vie.
Approchez l'essence de vie pour mieux servir les Dieux. »

L'Eglise de *Connétologie* propose à tous des techniques particulières de méditation, ainsi qu'une aide morale destinée à accroître progressivement l'ouverture de l'esprit et sa maîtrise, que l'Eglise nomme le « *Clam* ». Le *Clam* donne la véritable liberté et permet à chacun de devenir meilleurs.
Les *Connétologues*, entretenant savamment une ambiguïté entre Psionnisme et Psychisme, annoncent sérieusement que les disciples, appelés « *Etudiants* », les plus assidus atteindront à la maîtrise psychique…

L'objectif premier de l'Eglise de *Connétologie* est l'expansion numérique. L'établissement d'un vaste réseau de membres, aux travers d'un grand nombre d'Etats doit permettre à l'Eglise de disposer des ressources financières et de l'influence nécessaires à l'avènement du deuxième objectif.
L'objectif second des Connétologues

Le chemin du Connétologue.

Chaque adepte de l'Eglise s'engage dans un processus d'abandon graduel de son autonomie appelé « Plan de Libération Spirituel » :

Première phase.
L'esprit est influençable. Il est pollué par toutes les phrases, tous les gestes, de ceux qui nous entourent. Face à ces influences, néfastes pour la découverte du Clam, il faut se reclure dans la réflexion et la méditation. *L'étudiant*, qui ne dispose pas par nature d'assez de volonté pour opérer un choix entre bonne et mauvaise influence doit abandonner à l'Eglise le soin de sélectionner qui il doit fréquenter et qui il doit éviter.

Deuxième phase.
Matière et esprit sont fondamentalement opposés. Pour atteindre au développement Psychique optimal, l'étudiant connétologue doit se séparer de ses biens.
L'esprit commun, non-connétologue, est livré aux affres de l'envie, du désir, de la futilité. La richesse permet de se livrer à tous ces vices qui détruisent l'esprit, aussi, pour ne pas nuire à un esprit en lui confiant une richesse qu'il ne saurait utiliser en harmonie avec le Clam, l'Etudiant doit-il donner ses biens à l'Eglise de Connétologie qui veillera à ce qu'ils ne polluent personne.



Troisième phase.
Pour devenir équilibré, et donc parvenir au mieux au Clam, l'esprit doit trouver un équilibre entre intériorité et extériorité. La voie pour parvenir à cet équilibre passe par la dualité, le regroupement affectif avec un autre esprit, de sexe opposé. Cependant, la prudence est de mise puisque le partage émotionnel avec un esprit non concordant provoque des problèmes irrémédiables sur le plan psychique. Il convient pour *l'étudiant* de confier à ses tuteurs connétologues la responsabilité de tels rapprochements.

Les titres du Connétologue.

L'Eglise de Connétologie est assez peu structurée à la base et très hiérarchisée dans ses sphères les plus élevées.

- Etudiant. C'est le tout premier rang dans l'Eglise. C'est celui de tous les nouveaux fidèles.
- Adepte du Clam naissant. Deuxième rang de l'Eglise, les Adeptes sont des membres d'au moins deux ans. Ils doivent avoir accompli la première et la deuxième phase.

- Réuni du Clam émotionnel. Troisième rang, celui des membres qui ont passé la troisième phase. En général après quatre ans.
- Connétologue. Quatrième rang, il est le premier rang des cadres de l'Eglise. Ils sont mis au courant de différents détails importants de la communauté (localisation des autres sites, contacts directs avec des gouvernants de l'Eglise…) et sont en charge de tâches délicates (prosélytisme, démarches administratives, responsable de première phase pour les Etudiants…).
- Connétologue du Clam Equilibré. Cinquième rang, le deuxième des cadres. Responsable administratif d'une Eglise de Connétologie, il est chargé d'organiser la vie quotidienne de ses fidèles. Il doit connaître avec précision leurs biens et organiser la deuxième phase des Etudiants.
- Connétologue Régional. Sixième rang, le troisième des cadres. Le Connétologue Régional est à la frontière exacte entre crapule et abusé. Il dirige plusieurs Eglises locales. Il organise la troisième phase pour les Adeptes. Il sait que l'une des fonctions principales de l'Eglise est de conquérir toujours plus de pouvoir, mais il pense encore que c'est pour placer ce pouvoir au service de l'amélioration des hommes.
- Maître Connétologue. Septième rang, le quatrième des cadres. Ils sont très avertis des buts principaux de l'Eglise (profit et pouvoir pour les dirigeant de l'Eglise) et doivent avoir adopté une attitude très « compréhensive » à l'égard de ces objectifs.
- Membre Pyramidal du Conseil du Clam. Titre pompeux dont se parent les chefs de l'Eglise de Connétologie, quelques magiciens sans scrupules, quelques crapules charismatiques uniquement soucieuses de l'établissement d'une pyramide de profit et de pouvoir à leur usage.

Les subterfuges Connétologues.

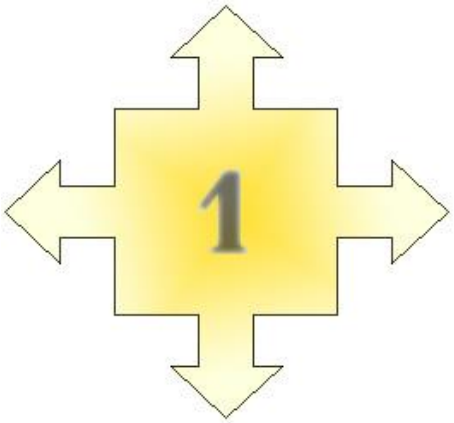
La touche Astrale.
Après quatre mois, un *Etudiant* reçoit, lors d'une cérémonie rituelle, qui n'est en fait qu'une cérémonie magique, deux points astraux. Grâce à cette énergie l'Etudiant peut utiliser le pouvoir de « *Soin* » qui lui redonnera, en 5 minutes de concentration, deux points de vie pour deux points astraux.
Cet accès, embryonnaire, au monde de la magie provoque généralement chez le sujet un fanatisme total. Persuadé qu'il touche enfin au Clam et aux pouvoirs psychiques, il devient convaincu que le message de l'Eglise de Connétologie est le meilleur. Il est alors prêt à subir les Phases graduelles de son intégration à l'Eglise (abandon de ses relations sociales, don de ses biens, acceptation du compagnon choisi pour lui…)

La touche Astrale (suite).
Dès qu'il devient Adepte, le sujet participe à une seconde cérémonie. Celle-ci lui apporte 2 à 8 points astraux supplémentaires, ainsi que l'accès au pouvoir de « Aura magique d'Otto Faucus ».

*
* *

NDLA : la « connétologie » est une caricature de la « scientologie ».
La scientologie est une secte, reconnue comme telle par la commission de l'Assemblée Nationale Française.
Son influence est néfaste en France comme dans le Monde. Elle base son développement sur l'abêtissement des masses et profite de la crédulité pour enrichir quelques gourous !

Secte de l'Unicité



Origine.

La secte de l'unicité est né dans la région de Gladiva, au Royaume des Glaces.
L'histoire rapporte qu'un pêcheur de marcyam avait embarqué avec quatre amis sur son bateau, dans le but de remonter la rivière jusqu'au Lac de Givre.
Ils furent surpris, durant la nuit, par une lame de fond remontant l'estuaire et le cour d'eau. Leur embarcation chavira, et tous les amis du pêcheur se noyèrent aussitôt. L'homme savait d'expérience qu'on ne tombe pas dans les eaux glacées du nord sans périr de noyade. Sa pensée alla vers son protecteur, Thylos, Dieu des eaux et de l'air, pour recommander son âme dans une ultime prière. Ce fut le Tout Puissant lui-même qui répondit à son appel et, prenant forme humaine, vint à son secours. Sur la berge, où le pêcheur reprit conscience un peu plus tard, le Créateur de toute chose le regardait. Il lui transmit le secret de sa nature, et lui confia la divine mission de la révéler aux hommes.
Le pêcheur se nommait Irwën, et il vécut de 695 à 758 du Sec.Cal.. Après sa « rencontre » en 741 avec Los, il entreprit un long voyage solitaire sur les routes d'Ilvanir, disant à qui voulait l'entendre son aventure miraculeuse, et le secret de la révélation de Los. Il fut chassé de nombreuses villes, et une fois lapidé devant les murs de Tynaria, la capitale d'Ang'Mar. Il visita l'Arn'Armor et l'Elarstan, l'Algalith et le Sumor, et mourut le 19 octobre 758, assassiné par un fanatique venu de la cité d'Arias, devant les portes de la cité de Citrine au Silk'Or.

Dogme.

Los est Dieu.
Los est unique.
Tous les autres Dieux sont des images de Los, voulues par lui pour abuser les mortels.
Son dessein est de mettre l'homme à l'épreuve, et de voir naître dans l'âme du juste l'illumination de la plénitude de la compréhension de la véritable nature de Los.
Il faut plaindre les égarés et leur montrer la voie de l'Unique par l'exemple d'une vie digne, dévote et sobre.

Schismes.

Schisme de Sumor : *« Eglise de l'Unicité Radicale »*
771 du S.C.
Los étant un Dieu unique, tous les prêtres des religions annexes, telles que Rondra, Hésinde, Pérex, etc., sont des usurpateurs imbéciles et prétentieux. Leurs richesses sont amassées en réelle illégitimité, et il incombe aux hommes de foi de restaurer la voie divine en pillant les temples des prêtres accapareurs.

Schisme de Goubli : *« Le Temple de l'Unicité Tempérante »*
772 du S.C.
Honorer Los est le but suprême de l'existence humaine.
Pou y parvenir, il faut que les âmes égarées soient remises dans le droit chemin par la contemplation de la vie exemplaire de ceux qui ont eu la révélation. Cette vie doit être sobre et simple.
Tous les lieux d'amusement sont des lieux de tentation, voulus par les démons pour détourner les justes de leur mission d'exemple. Il convient de les fermer, ou de les détruire.
Les lieux maudits sont : les tavernes, les maisons de prostitution, les maisons de jeu, les salles de spectacle.
Les métiers maudits sont : aubergistes, prostitués, croupier, ménestrels et autres jongleurs, équilibristes…

Schisme de Gob'Us : *« Les Enfants de l'Unicité Lumineuse »*
774 du S.C.
Los est unique, son nom véritable est Rassoulos.
Tous les autres cultes sont issus de l'inspiration des diables cornus pour abuser les hommes. Ce sont des illusions néfastes pour l'âme immortelle des hommes.
Pour accomplir le dessein de l'Unique et chasser les démons, il faut révéler aux hommes les ignobles mensonges colportés par les faux prêtres, tous dévoués au Dieu-Sans-Nom.
Tous ceux qui ne reconnaîtront pas le véritable nom de Dieu doivent être sacrifiés pour extirper le démon qui les gouverne.

Implantation.

Durant la vie d'Irwën, la secte de l'Unicité ne connut aucun succès réel, à l'exception de la région de Salisburg (ex-Ang'Mar, actuelle capitale de Salisie), où il fonda une petite église qui accueilli dés l'origine plus de 500 fidèles. Pour trouver d'autres exemples d'un pareil succès, il faut attendre le printemps 762 et se tourner vers le marquisat de Bollissac (Arn'Armor) qui vit la création d'une église de l'Unicité et suscita l'engouement d'environ un millier de croyant.

Estimations :

765 du S.C. : ~ 4.000 fidèles en Ilvanir
770 du S.C. : ~ 5.600 fidèles en Ilvanir
775 du S.C. : ~ 12.000 fidèles, dont Radicale 2.000, Tempérante 1.500, Lumineuse 700.
780 du S.C. : ~ 14.000 fidèles, dont Radicale 2.500, Tempérante 1.300, Lumineuse 900.
785 du S.C. : ~ 15.000 fidèles, dont Radicale 2.500, Tempérante 1.500, Lumineuse 1.200.



Secte du Grand Hésitateur.

Les Adorateurs de « Chuis'Où le fabuleux »



Les Adorateurs de la Secte du Grand Chuis'Où sont caractérisés par leur caractère hésitant, à l'image de leur idole fabuleuse.
Plus un membre de la secte est oublieux, indécis, « à la ramasse » comme le dit l'expression consacrée par Père Lodu le Petit, cardinal de Tydo'ck'n'Roll, plus il a de chance de faire une ascension fulgurante dans l'Ordre.

Quelques mots sur Chuis'Où.
En 780 du SC, un esprit égaré s'est matérialisé pour la première fois sur Dère. Identifié par les exégètes, sous plusieurs réincarnations successives sous le nom de « Chuis'Où le magnifique, cet esprit reconnu comme saint par les membres d'une communauté religieuse sectaire est adoré depuis en de nombreux points d'Ilvanir… Et d'ailleurs…
On dit que l'esprit « différent » de Chuis'Où fut tour à tour incarné en prêtre, en archer, en nain, en guerrier, en schninkel…

Rites et Prières.

- La Grande transe rituelle.
Les adorateurs se mettent en cercle, puis en cadence et au son d'un martèlement de cymbales et de grosse caisse, secouent la tête de droite à gauche en prononçant les paroles sacrées du grand Chuis'Où :
« hoooooo, hooooo, mais j'suis où ?
Non mais dites moi ! J'suis où ?
Hein, j'suis où ? hooooooo, hoooooo, hooooooo »

Les paroles sont répétées trente sept fois en tout, en accélérant la prononciation et surtout le mouvement de la tête. Normalement, un adorateur doit atteindre la transe vers la trente-cinquième et même parfois la trente-quatrième fois.

- Cérémonie du sacrifice casserolifère.
Une fois par mois au moins, un adorateur du Grand Chuis'Où doit effectuer une grande cérémonie de sacrifice. Il doit faire un grand feu (le brasier est conseillé pour les adorateurs d'un rang supérieur au 9ème) et placer dessus une casserole remplie de toute chose qu'il pourra trouver, mais qui pourra en brûlant dégager une belle, épaisse et suffocante fumée. Il doit ensuite bien profiter de la fumée en inhalant profondément au dessus du dégagement (il est conseillé aux adorateurs d'installer leur rituel dans des lieux clos, toute fenêtre fermée pour bien profiter des bonnes vapeurs qui ouvrent la voie de l'incompréhension céleste).

Avantages pour les adorateurs de la secte.

1°) Toujours dans le brouillard, un adorateur de Chuis'Où jouit d'un bonus pour ses actions nocturnes. Au lieu d'un -3/-4 lors d'un combat en aveugle (la nuit, les yeux fermés…) il ne subit que -1/-2.

2°) Frugalité. Un adorateur de Chuis'Où peut rester trois semaines entières sans manger autre chose qu'une tartine de chocolat à seize heure (attention, après seize heure le gain régénérant est moindre).

Inconvénients pour les adorateurs de la secte.

1°) Périodes de grande absence. Avant chaque action, le MdJ fait effectuer à l'adorateur un « jet d'absence » (2% par rang dans la secte). Si l'adorateur obtient un chiffre inférieur ou égal à son score d'absence, il ne peut agir à ce moment là ! Il est frappé de la Grande Absence qui caractérise les membres les plus accomplis de la secte.

2°) Alimentation sélective. Si l'adorateur ne consomme pas au moins une fois par semaine du chocolat, sous quelque forme que ce soit, il dépérit très rapidement, physiquement et moralement.

3°) Distraction. Un adorateur de Chuis'Où doit réussir un jet d'attention (Sagesse – niveau dans la secte) sur un D20 pour soutenir son attention au-delà de la première minute de discussion avec autrui. En cas d'échec, l'adorateur ne se souvient plus pourquoi il discute à ce moment précis, et fait autre chose…

4°) Estimation aléatoire. Les adorateurs de Chuis'Où n'ont aucune faculté d'estimation et sont incapable de savoir si une pièce fait 2 mètres sur 3, ou si au contraire c'est une halle de marché… Ils ne peuvent savoir si un escalier monte ou descend…

Les rangs dans la secte.

Niv.	Titre	Niv.	Titre
1	*Initié*	12	Visionnaire de Monsieur Toutou
2	*Novice*	13	*Grand Dévissé du plafond*
3	*Illuminé du Grand Chuis'Où*	14	*Maître du Hohoho céleste*
4	*Adorateur du Grand Chuis'Où*	15	*Dompteur du Dr Chouette Zèbre*
5	*Voyageur du Brouillard*	16	*Cardinal du donjon des chauves-souris*
6	*Disciple de l'orientation aléatoire*	17	*Gardien des chemins embrouillés*
7	*Visiteur de l'Ether*	18	Babulateur de calembredaines
8	*Grand Oublieur de casserole*	19	*Débiteur des divines fadaises*
9	*Adorateur de la casserole bouillie*	20	*Petit Pape de Chuis'Où*
10	*Stratège cosmique du DAOC fabuleux*	21	*Grand Pape de la contemplation naïve*
11	*Maître du pot de Natala*		

Le passage de niveau s'obtient avec 50 points de NIQCAMACDLP (« n'importe-quoi-comme-action-mais-à-côté-de-la-plaque ») (prononcer : nikamak DLP).

Un rang élevé engendre automatiquement le respect des autres membres subalternes de la secte.

« Quand je saurais ce que j'ignore, j'aurais compris en mon esprit que le savoir ignorant ne peut dépasser les bornes fabuleuses du savoir incompréhensible qu'à la condition de pouvoir intégrer la question de la connaissance divine… Et inversement ! »

Archevêque *Gruik-gruik*
Colombus, *Algalith*

Note : la gravure de Chuis'où le fabuleux est l'œuvre de l'artiste Nobus Folgetto
Elle fut réalisée d'après nature lors d'une observation prolongée du grand Cryli Zoubidi, l'âme éternelle de Chuis'où.


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

Templiers de Los

(L'Ordre des…)



Voir également le Guide des Métiers

L'Ordre des Templier fut fondé le 17 mai 555 du Premier Calendrier Ilvanirien, par le Paladin de LOS *Tralis le blanc*.
Son objectif est, depuis l'origine, la protection des temples, des monastères et autres possessions de l'église.
Ces guerriers-religieux sont des combattants remarquables qui soutiennent leurs prouesses martiales par la ferveur de leur foi.
Tous s'engagent dans la lutte pour l'église avec une détermination qui leur permet d'accomplir bien des tâches qu'on pourrait croire impossible au commun des mortels.

Dans son quotidien, le Templier partage son temps entre l'entrainement aux armes et la lecture des écrits sacrés.
Toutes les semaines depuis 790 du SC, et sous l'impulsion du Grand Maître Guillaume de Talmont, des échanges ont lieu dans tous les Kraks, entre tous les membres de l'Ordre, pour tenter d'approfondir la connaissance des textes, pour les interpréter, et assimiler les positions de l'église telles qu'annoncées par le Pape.

Histoire de l'Ordre.

Premier Calendrier.

555 : le 17 mai, *Tralis le blanc*, Paladin de LOS, fonde un ordre de guerriers de la foi destiné à protéger les églises et les monastères trop souvent victimes de pillages. L'Ordre, tout d'abord nommé « Ordre de Défense du Goupillon », est finalement baptisé Ordre des Templiers de LOS en 562. Il s'installe à Commoras (*Elarstan*).

863 : le 25 septembre, *Romar d'Andurias*, Grand Maître de l'Ordre des Templiers de LOS, décide de transférer le siège de l'Ordre à *Sitrios* afin de protéger plus efficacement le sud du continent qui fut sévèrement touché par les exactions barbares. Cette décision provoque bien des débats au sein même des Templiers. Nombreux sont ceux qui craignent d'abandonner les terres du nord alors que c'est là l'endroit où les hommes se trouvent les plus exposés.
En fait, si la protection du sud est mise en avant, ce qui guide vraiment la décision du Grand Maître d'alors semble bien être le soucis de libérer l'Ordre d'une image nordique qui empêche son plein épanouissement dans le sud.

1052 : prenant toute la mesure de la menace, le Grand Maître de l'Ordre des Templiers de LOS, *Barélas de Ballarde*, décide de réunir la quasi-totalité de ses soldats à *Commoras*. A partir de ce moment, les Templiers combattront sans relâche les troupes d'*Acheronn*.
Commoras deviendra officiellement siège de l'Ordre le 1er janvier 1062.

1313 : Fondation du Krak de Castel-Pyr (actuel Néarstan) qui va devenir l'une des plus puissantes places fortes du continent entre 425 et 632 du SC, réunissant jusqu'à 480 templiers et protégeant ainsi une enclave humaine en pleine terres sauvages du nord.

Second Calendrier.

623 à 637 : Le *Mont Solitaire* s'éveille. *Acheronn* sort de ses retranchements. Les rôdeurs *d'Elarstan* rapportent une augmentation rapide des populations *Orques* et de *Gobelines* de la région. Dans les environs immédiats du *Mont Solitaire*, des dragons sombres sont visibles en grand nombre
Le Krak Templier de Castel'Pyr tombe le 17 mai 625.
En 632, *Bartof le Brave*, connétable *d'Elarstan*, narre au Roi comment il a fuit devant l'une des créatures les plus dangereuses de la création, un *Basilic*, à quelques lieues seulement au nord du fleuve *Erdaruinh*.

741 : l'Ordre des Templiers de LOS, sous la conduite du Grand Maître *Erik de Solital*, installe son siège à *Saint-Havre-sur-Eithel* (actuel fief Impérial du Nord).

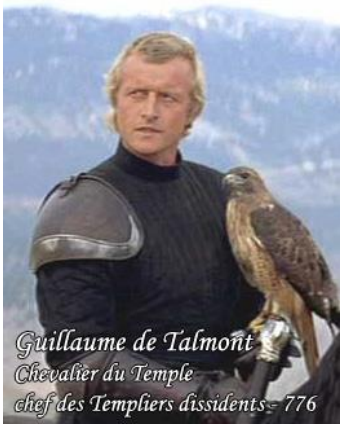
La Noire Dérive.
C'est ainsi qu'est aujourd'hui désignée la période de 776 à 777 durant laquelle l'Ordre fut emmené par son Grand Maître, *Thomas Evrard Sigilius*, dans une folle guerre de conquête.

Durant près de sept mois, se renommant lui-même *Théo-Imperator* (Empereur par Dieu), *Sigilius* conduisit ses Templiers dans une tragique « guerre sainte » qui ravagea une bonne partie du nord et du centre de *l'Ilvanir*.

Il fut défait par l'alliance du Conseil Blanc et de l'Archi-Mage et Archi-Druide *Sasteram*.

L'honneur de l'Ordre fut sauvé par le Chevalier du Temple *Guillaume de Talmont* qui rejoignit le *Conseil Blanc* et conduisit une frange dissidente de Templiers contre le *Théo-Imperator*. Il devint Grand Maître de l'Ordre après la défaite de *Thomas Evrard Sigilius*.

Pour plus de détail : voir le Grand Livre d'Histoire.



Recrutement.

Toute l'année, quelle que soit la saison, des sergents recruteurs, ayant au moins rang de « Templier » et flanqués de trois à cinq compagnons d'arme, parcourent les routes de l'*Ilvanir* pour trouver de nouveaux volontaires et les conduire vers un *Krak* où ils recevront la formation qui en fera des Templiers…
Le plus souvent ces recruteurs trouvent des candidats dans les familles nobles où les puinés, troisièmes ou quatrièmes enfants d'un seigneur, entrevoient dans la carrière de templier une porte de sortie pour leur honneur et leur statut.
Le recrutement va aussi bon train dans les familles de riches bourgeois où des cadets, qui n'hériteront pas de l'essentiel de la fortune familiale, pourront ainsi accéder à un statut d'homme d'arme plus prestigieux que celui de « simple » guerrier.

Formation.

Devenir Templier est relativement long puisqu'il faudra au moins 5 ans de travail à une recrue pour devenir, peut-être, Protecteur Novice.
En moyenne, une recrue est âgée de 12 ans quand elle rejoint le Krak où elle recevra sa formation, et elle est âgée d'un peu plus de 17 ans quand elle achève celle-ci.

NB : il est envisageable pour un adulte de devenir Templier. Dans ce cas, le temps nécessaire à devenir Protecteur Novice dépend du métier précédemment exercé par le sujet.

- *s'il n'avait pas de métier d'Aventurier, il lui faudra près de 3 ans pour devenir Templier de niveau 1*
- *si son métier d'Aventurier était un métier plutôt « intellectuel » (Médicastre, Magicien, ...), il lui faudra environ 2 années de formation*
- *si son métier d'Aventurier était un métier de roublard, il lui faudra près de 4 ans de travail*
- *si son métier était un métier de combattant, ce ne seront, le plus souvent que quelques mois*



Titres dans la hiérarchie du Temple.

La hiérarchie qui régit l'ordre des Templiers est particulièrement stricte. Elle est également très largement acceptée par des « soldats de la foi » qui sont tous des volontaires enthousiastes.

On compte huit rangs hiérarchiques dans l'ordre, huit « grades ».
Tous les Templiers ont un jour été « Protecteur Novice ». Les plus méritants, les plus valeureux et les plus pieux, connaissent parfois une carrière très prestigieuse.
A partir du rang de Templier, la nomination d'un membre, d'un rang vers un rang supérieur, est toujours le fait du supérieur direct.
En cas de litiges, situations extrêmement rares, c'est l'**Assemblée des Pairs du Temple** qui rend un avis exécutif.

1 - Protecteur Novice



C'est le titre des jeunes guerriers-religieux qui sont acceptés dans l'ordre de chevalerie des gardiens du temple. Une jeune recrue est novice durant une année entière, jamais davantage. Au terme de cette année de noviciat, le sujet doit se soumettre à une épreuve qui prend le plus souvent l'aspect d'une patrouille longue, effectuée en binôme, dans une région où sévissent quelques créatures sauvages et dangereuses. A l'issue de cette épreuve, le Novice reçoit son premier talisman, en argent, et devient « Protecteur Initié ».

2 - Protecteur Initié

C'est le premier échelon véritable dans la hiérarchie. La plupart des soldats du temple demeureront « Protecteur Initié » durant un ou trois ans (mais certaines progressions peuvent être beaucoup plus rapides). C'est en faisant preuve de discipline, d'une bonne connaissance des textes sacrés et de courage que le Protecteur pourra être remarqué par ses supérieurs et accéder au grade de « Défenseur ».

3 - Défenseur

C'est le grade le plus fréquent dans l'ordre. Nombre de soldats du temple ne le dépasseront d'ailleurs pas et pourront accomplir toute leur carrière à ce niveau.



4 - Templier
Lorsqu'il est remarqué comme un serviteur efficace et zélé de l'ordre guerrier de l'église de LOS, le défenseur est nommé Templier. Il reçoit alors le talisman en or, symbole de ce rang. C'est le premier titre d'encadrement de l'ordre, le Templier reçoit le commandement de 4 à 15 hommes, dont il est responsable, dans le Krak comme sur le champ de bataille.



5 - Gardien du Temple
Toujours au mérite, le Templier peut recevoir le titre de Gardien du Temple. Il a alors en charge le commandement de 16 à 40 hommes (et le plus souvent de 3 « Templiers »).
Il devient concrètement un membre important de l'Ordre. Il aide le Commandant du Krak auquel il est attaché pour toutes les questions de logistique, pour l'économat, la formation des plus jeunes recrues…

6 - Chevalier du Temple
On nomme à ce grade un Gardien du Temple qui a particulièrement bien servi.
C'est toujours le titre minimum d'un commandant de Krak. Il est le responsable de l'Ordre des Templiers pour une province entière. Sur les terres de l'église de LOS, il agit comme un Seigneur (voir « Le Krak »).
Son rang est équivalent à celui de Grand-Prêtre. On le nomme « Excellence ».

7 - Pair du Temple
C'est là un rang très important dans l'Ordre. Les Pairs du Temple sont des Chevaliers du Temple qui ont été remarqués et choisis par le Grand Maître lui-même. Ils ne sont attachés à aucun Krak et leur charge réside tout entière dans la protection et l'assistance du Grand Maître de l'Ordre. Ils sont également les « Grands Argentiers » de l'Ordre (les « banquiers du Temple »).
Ils sont en général au nombre de 6 et forment l'Assemblée des Pairs de l'Ordre, présidée par le Grand Maître.
Ils portent un talisman d'or serti de trois saphirs.



8 - Grand Maître
Il est élu à vie par les Pairs du Temple en leur sein. En 795 du SC, et au sein de l'Eglise de LOS et de Praïos, le Grand Maître de l'Ordre des Templiers est le plus haut responsable religieux après le Pape (chef des prêtres, des moines et des templiers).
Il porte le talisman d'or serti de trois rubis.



Nombre de Templiers
En 798 du SC, on compte près de 3.650 Templiers obéissant au Grand Maître de l'Ordre.
Ce chiffre est à peu près stable depuis le milieu du siècle.

Tendances particulières au sein de l'Ordre.
Il n'existe effectivement qu'un seul Ordre des Templiers de LOS. Mais au sein de cet Ordre coexistent des courants de pensées qu'on nomme « Cœurs ». A ce jour, et depuis que le Grand Maître *Maral de Brissac* l'a décrété en 681 du SC, chaque Templier peut se déclarer pour l'un ou pour l'autre des cœurs, sans qu'il soit inquiéter.

Cœur de Saint Tralis.
C'est le Cœur principal. Il rassemble plus de 55% des Templiers de Los.
En 795, ce courant est animé par le Pair du Temple Damien de Dormicil (fils puiné du Comte de Dormicil, Fief Impérial), un proche du Grand Maître Guillaume de Talmont.

Cœur de la Défense du Goupillon.
Ainsi nommé par référence au premier nom de l'Ordre, ce courant réunit près de 25% des Templiers. C'est un cœur particulièrement traditionnaliste, conduit en 795 par le Pair du Temple Angüs Guernon (neveu du Prince de Ber'Cof).
Les membres de ce courant sont très rigides dans l'observation du protocole, des traditions, des devoirs. Nombre d'entre eux furent de farouches opposants au Théo-Impérator.

Cœur de Castel'Pyr.
Il réunit des Templiers désireux de voir la Loi de Los, telle qu'exprimée par les Prêtres du Panthéon de Praïos, s'imposer à tous les peuples. Ils sont partisans, notamment, d'une croisade contre l'Ang'Mar et les fanatiques de Dagoth.
Ce courant, conduit par le Pair du Temple Ganis de Norlac (fils puiné du Marquis de Norlac, Arn'Armor), est celui d'environ 12% des Templiers de Los.

Cœur de la Renaissance.
Ce sont des Templier de Los également fidèles du Prince Blanc, son fils, Zayel.
Ils sont près de 8%

Exemple de destins célèbres.

Si des milliers d'hommes se sont succédés dans les rangs des Templiers depuis plusieurs siècles, la mémoire des hommes est injuste et seuls quelques dizaine de noms ont traversé les âges

Guillaume de Talmont.
Grand Maître de l'Ordre des Templiers, depuis 777 du Second Calendrier.
Guillaume de Talmont est né en 741 du SC, dans la ville d'*Arn'Armor*.
Héros de la guerre contre le Théo-Impérator.

Sidoine de Ballarde (708~759 du SC)
Sidoine de *Ballarde*, troisième fils du Seigneur de *Ballarde* (*Algalith*, duché de *Sitrios*), devint Pair du Temple en 752 du SC. Commandant du Krak de *Verlonth* (royaume d'Arn'Armor), il fut le héros de la bataille de bois d'argent qui opposa les barbares Mange-Bois aux armées d'*Arn'Armor* en juin 759. Il mourut des suites de ses blessures quelques semaines plus tard.

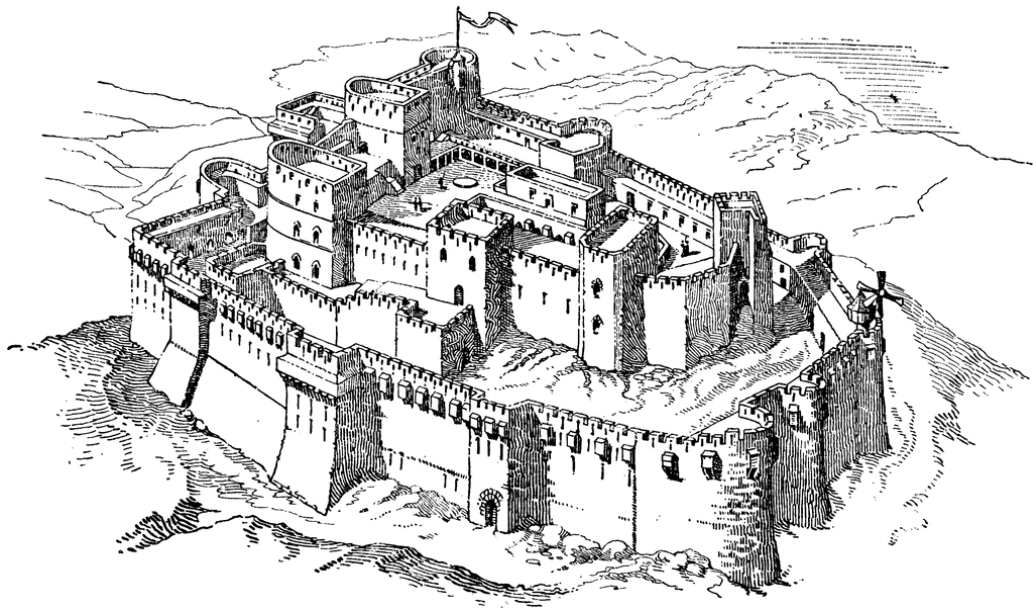
Antoine Turdin-Lacrok (681~744 du SC)
Né en 681 du SC, dans la ville d'*Axeltoc* (*Arn'Armor*), *Antoine Turdin-Lacrok* fut l'un des Pair du Temple les plus célèbres pour son intransigeance et sa rigidité dans l'application de la discipline.
Au cours des 17 années en tant que Pair du Temple, il fut deux fois traduit devant le Grand Maître du Temple pour répondre de sévices à l'endroit de ses subalternes.

Nordebert Salange de Northarem (561~608 du SC)
Nordebert Salange fut le deuxième fils du Seigneur de *Northarem* (Arn'Armor). Pair du Temple de 601 à 608, il s'illustra par deux expéditions d'exploration dans l'ouest de la *Vallée Abandonnée* (en 596 et en 605). Il mourut à la tête d'une vingtaine de frères Templiers le 9 octobre 608 dans les terres d'*Acheronn*.

Alfrast Rollon de Colombus (307~368 du SC)
Neveu du Prince de *Colombus* (*Algalith*), *Alfrast Rollon* devint Pair du Temple en 333 du SC, puis Grand Maître du Temple en 357. Il demeure célèbre parmi les membres de l'ordre des Templiers pour son attitude d'ouverture vis-à-vis des candidats non-humains à l'entrée dans l'ordre des Templiers. Il reste dans les mémoires comme un homme bon et particulièrement généreux.

Le Krak

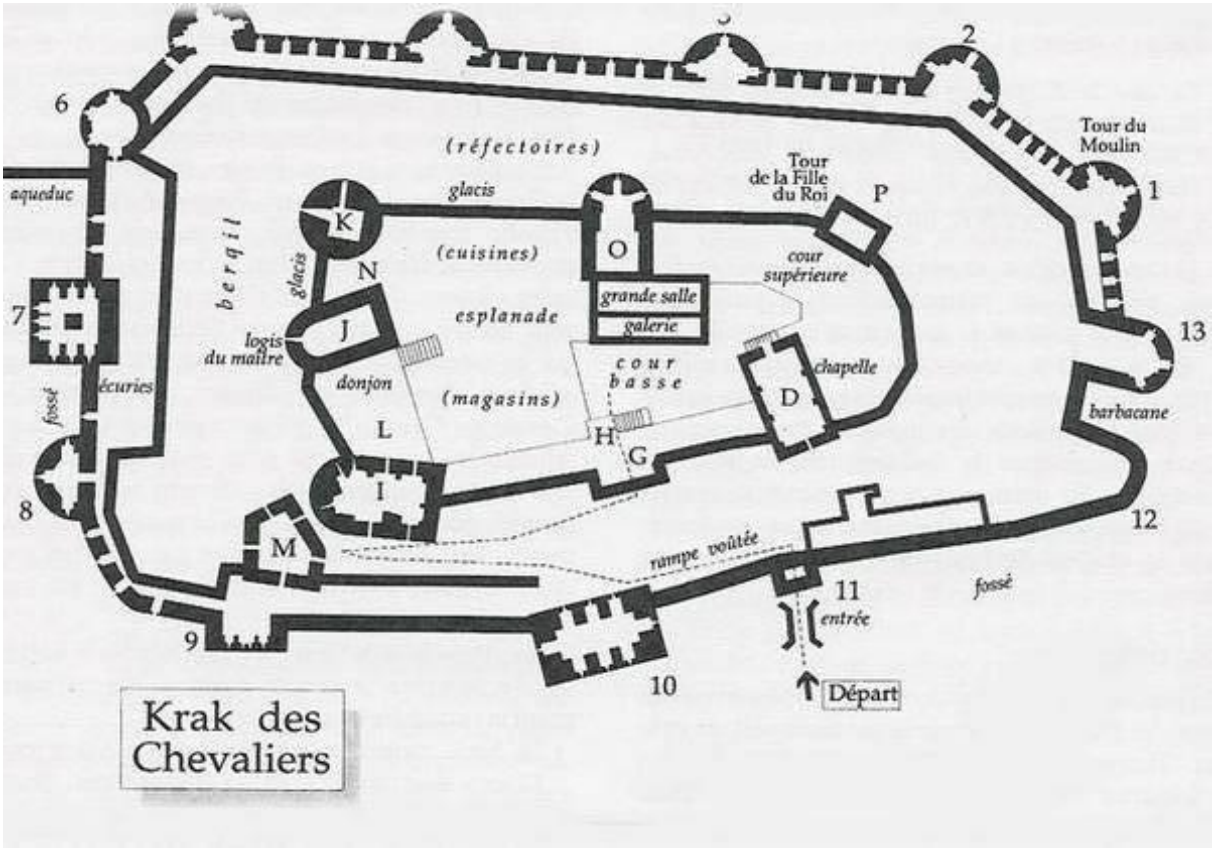
Le Krak est une place forte érigée par l'église et confiée au commandement d'un Templier.
Elle est généralement édifiée dans une zone isolée ou une zone frontière, en tout cas identifiée comme potentiellement dangereuse. Le Krak constitue alors pour les populations alliées environnantes une garantie de protection.
Sur un territoire rattaché à un Krak, le Commandant Templier a tous les pouvoirs d'un Seigneur. Il prélève l'impôt, il rend la justice (basse et haute justice en général). Son rapport à l'autorité de l'Etat concerné (Roi, Duc, Empereur…) est souvent un rapport de vassalité, mais son appartenance à l'église lui confère une certaine autonomie, voire une franche indépendance sur certains sujets.



Calestal.
La vie au quotidien dans un Krak typique et alentour en 795 du SC
Calestal est situé dans les collines, au nord-ouest de la ville de *Norlac* (*Grande Marche de Norlac* – nord-ouest de *l'Arn'Armor*).
Le Commandant de la place est le Chevalier du Temple *Parice de Mélenval* (troisième fils du Seigneur de *Mélenval*). Il est Templier de niveau 16.
Calestal est un Krak de grande taille qui accueille 124 Templiers répartis comme suit :
- 4 Gardiens du Temple
- 9 Templiers
- 45 Défenseurs
- 38 Protecteurs initiés
- 27 Protecteurs novices

Le Krak de Calestal étend sa domination sur 5 petits villages de la région qu'il administre pour le compte du Marquis de Norlac et pour l'Ordre des Templiers de LOS. Au total, c'est une population de 2.400 personnes qui vit sous l'autorité des Templiers. Le Commandant de la place donne audience une fois par semaine, le lundi, et tout un chacun peut lui porter ses doléances. Tous les mardi, il rend la justice.

Kraks célèbres.
De tous les Kraks, celui qui possèda la renommée la plus importante fut *Castel'Pyr*.
Durant environ sept siècles (de 1313 du PC à 632 du SC), *Castel'Pyr* fut le centre d'une enclave humaine prospère au cœur même des terres redevenues sauvage du *Néarstan*.



Pouvoirs

- Télékinésie.
Dés le premier niveau les templiers sont susceptibles d'utiliser cette discipline.
Ils peuvent déplacer 5 Kg par niveau et ce pendant un maximum de 1 assaut par niveau. Cette discipline requiert pourtant une grande concentration, et le Templier doit réussir une épreuve de niveau chaque fois qu'il fait appel à la Télékinésie.
Un échec signifie pour lui qu'il ne pourra avoir recourt de nouveau à cette discipline pour tout le reste de la journée en cour

- Transe de soin
Le Templier est capable d'entrer en une transe profonde, qui lui permettra de récupérer 1D10 de points de vie pour chaque

heure passée en méditation.
Cette méditation est si profonde que le Templier a besoin d'au moins 2 minutes pour en sortir complètement (sinon il est considéré durant tout le temps manquant à son « réveil » comme « étourdi » avec -2 en Att et -3 en Prd).
Le Templier est capable de méditer pendant 1 heure par 2 niveaux possédés (1h au niveau 2, 2 h au niveau 4...).

- Hypnose



A partir du niveau 6, le Templier est capable de maîtriser l'Hypnose, et ainsi de dominer partiellement la volonté d'un individu intelligent (minimum.6). Pour ce faire, le Templier doit regarder la personne dans les yeux durant un bref instant et réussir une épreuve de **Charisme**, modifiée par la différence avec 10 de l'**intelligence** adverse. Dans le même temps, l'adversaire du Templier doit échouer dans une épreuve d'**Intelligence**, modifiée par la différence avec 10 du **Charisme** du Templier.
L'Hypnose dure 1 minute par niveau du Templier, ou jusqu'à ce que le Templier agisse "mal" envers l'individu.

- Télépathie

A partir du niveau 8, le Templier est susceptible d entrer en "télépathie" avec un membre de sa confrérie, si ce dernier se trouve a moins d'une centaine de mètres. Si la distance est plus importante, il devra réussir une épreuve d i**ntelligence** modifiée comme suit :

de 101 à 500 m	==>	malus de 2 sur l'épreuve d'intelligence
de 501 à 2000 m	==>	malus de 5 sur l'épreuve d'intelligence
+ de 2000 m	==>	malus de 10 sur l'épreuve d'intelligence

N.B: *- entrer en télépathie requiert une concentration de 2D6 assauts en moyenne.*
- une tentative infructueuse empêche un nouvel essais dans la même journée.

- Le "Kiaï"

C'est là le mystère suprême auxquels tiennent, plus qu'à toute autre chose, les Templiers.
C'est le grand secret de la libération des forces cosmiques qui gouvernent l'univers et les êtres vivants. Les livres saints racontent que le secret en fut donner aux fideles de LOS, aux Gardiens de ses Temples, à l'aube des temps humains par un esprit tout jaune, aux yeux noirs et plissés. Depuis lors, les Templiers transmettent ce secret aux jeunes hommes de leur ordre, lorsqu'ils atteignent le rang de "protecteur de la foi". Un Templier peut utiliser ce pouvoir son niveau de fois par jour.

Pousser un Kiaï permet au Templier de gagner pour 5 assauts les avantages suivants :

- +2D6 de point de vie (les premiers perdus dans un combat)
- +2 en attaque
- +2 en parade
- +2 en force
- la cadence du guerrier au même niveau.



Symbole de Los

(reproduction du Talisman porté par le Prince Zayel)

« Face aux forces du mal qui partout menaces, face aux ambitions des seigneurs mortels, face aux caprices du destin, les Templiers doivent être forts et vigilants. Forts pour porter le glaive au nom de Dieu. Vigilants car le mal se cache partout, parfois au cœur même de la vertu ! »

Guillaume de Talmont
Gd Maître de l'Ordre
des Templiers de Los

Voleurs
Guildes et les Matériel



L'univers des voleurs ne laisse personne, personnage ou joueur, indifférent. Il exerce ainsi, et selon les tempéraments, curiosité, fascination, engouement, étonnement, dégoût parfois…

Tout le mystère dont s'entourent les membres de cette « caste » n'est bien sûr pas étranger à ce mélange curieux de sentiment. Et les voleurs en jouent, cultivant ce mystère autant par nécessité professionnelle, que par envie d'inquiéter les « caves », les non affranchis, ceux qui ne sont pas avertis, et de bénéficier d'une aura de méfiance…
C'est pour ces raisons aussi que les voleurs ont développé et entretenu leur fameux « Argot des voleurs », une sorte de seconde langue, faite de mots si imagés, si décalés parfois, qu'elle constitue un refuge pratique pour les voleurs lorsqu'ils veulent discuter entre eux à l'abris des oreilles indiscrètes…

Ces pour permettre aux Maîtres de Jeu et aux joueurs de mieux appréhender cet univers si particulier que le présent document a été conçu. Vous y trouverez des éléments pratiques souvent, intéressants parfois, pour donner du relief à vos aventures et vos personnages.
Vous ferez d'abord un petit tour du coté des guildes, pour mieux connaître ces organisations et les lois et coutumes qui prétendent encadrer une profession par ailleurs si hostile à toute forme de règles.
A l'usage du voleur débutons nous donnerons quelques conseils de bon sens…
Puis nous continuerons par un tour d'horizon des différents matériels qu'utilise ce métier, pour finir par un petit lexique d'argot des voleurs à l'usage des novices…

*

I. Les Guildes
Le métier de voleur est avant tout un métier urbain. Nulle part ailleurs qu'en ville le voleur ne se sent plus à l'aise. Il en connaît le rythme, la palpitation, il sait comment utiliser ses particularités, comment s'y fondre en usant de l'anonymat qu'offrent les foules. Il connaît ses quartiers, ses demeures abandonnées, ses recoins d'ombre, ses égouts quand ils existent…
Ce goût des voleurs pour l'environnement citadin influe naturellement sur la concentration de ce métier dans les cités. Et peut provoquer des problèmes évidents pour les voleurs eux-mêmes :
- la recrudescence ponctuelle des délits engendre forcément une inquiétude des populations et, par voie de conséquence, une répression plus importante
- des voleurs peuvent se trouver en concurrence directe sur un « coup » et se nuire mutuellement
- des rivalités de territoires peuvent se multiplier et donner lieu à des règlements de compte sans fin…

1°) les types de guildes
Pour répondre à ces éventualités, pour gagner en efficacité, pour mieux écouler leur butin aussi, les voleurs s'organisent souvent en guilde.
Ces structures peuvent revêtir un assez grand nombre de formes, très « raides » ou au contraire plutôt « libérales ».

a) la Guilde Indépendante
C'est une guilde installée sur une ville, sur une région, un pays parfois. Elle ne rend compte à personne et son chef est toujours le seul « maître à bord ».
Il arrive parfois que deux guildes indépendantes évoluent vers le statut de « Guilde Alliées » pour mieux contrôler un territoire, et dégager de substantiels bénéfices. Ces guildes concluent souvent ce genre d'alliance pour faire face à un danger commun (une nouvelle guilde, une augmentation de la répression policière,…).

b) la Guilde Associée
Ce terme désigne une guilde placée sous la responsabilité d'un chef de guilde, mais qui doit rendre compte à une organisation (une autre guilde) plus puissante.
Certaines de ces guildes parviennent avec le temps à l'émancipation pour devenir des « guildes indépendantes ».

c) la Bande
La bande est une guilde qui n'a pour seule structure que l'attachement à un chef. C'est par son charisme, par le respect qu'il impose à ses hommes, que ce chef tient sa bande.

Seule sa parole à force de loi dans le groupe !

Notons que les Guildes de voleurs sont parfois « commanditées », c'est-à-dire qu'elles sont directement soutenues, financées, protégées, par un individu riche et influent. Dans ce cas, elles servent, directement ou non, les intérêts de cet individu.
Notons encore que nombre de guildes possèdent une « façade », une activité légale et totalement ouverte avec « pignon sur rue », qui lui sert d'alibi (auberge, commerce de joaillerie, école d'arme, …), de couverture.

Une guilde Type.
La cité d'Illur, capitale de la province d'Illuron (Nord Ouest de la Principauté de Colombus), est un bourg agricole de 9.500 habitants.
On y trouve la Guilde indépendante de la Mangouste, qui compte 26 membres permanents.
Son chef est Brandin Balbuth, un voleur de niveau 14, qui fait officiellement profession de tailleur et possède une belle échoppe dans la ville (robes, costumes pour homme, étoles…)
Il est secondé par 2 lieutenants : Ambroise Martog, voleur de niveau 11, qui est aussi le vendeur principal de la boutique de vêtements de Balbuth, et Horeste Lavenue, voleur de niveau 10, qui fait officiellement métier de ménestrel (il a d'ailleurs un joli brin de voix).
La guilde compte encore 16 voleurs (tous originaires de la cité ou d'un village proche) (2 niveaux 8, 3 niveaux 6, 5 niveaux 4, 3 niveaux 2 et 3 niveaux 1).
Ainsi que 5 spadassins (1 niveau 8, 1 niveau 5, 1 niveau 3, 2 niveaux 1)
Et 2 assassins (1 niveau 6, 1 niveau 3)

La guilde est en cheville avec deux bazars des cités de Tirn et de Lurin, pour l'écoulement du fruit de ses rapines.
Elle soudoie les patrons de plusieurs auberges de la cité d'Illur pour obtenir des informations sur leurs clients de passage.

2°) Fonder sa propre guilde.

Il n'y a évidemment pas de règles fixes pour fonder sa guilde. Tout voleur, avec de l'ambition, un certain courage et quelques moyens, peut décider de fonder sa propre organisation.
Remarquons cependant que rare sont les voleurs d'un niveau inférieur à 7 qui se lancent dans pareil aventure. D'abord parce que l'entreprise est périlleuse et que les débuts d'une guilde sont souvent dangereux (l'événement demeure rarement secret longtemps, et les autorités, ou des groupes criminels concurrents s'intéressent souvent de près au « nouveau né »), ensuite parce que cela réclame relations, disponibilités, capital de départ, qui sont rarement à disposition d'un jeune aventurier.

Par ailleurs, on ne parlera effectivement de guilde qu'à deux conditions élémentaires : le nombre des membres qui sera au minimum composé de 5 personnes (en deçà on parlera plutôt de « bande ») et le territoire (une guilde se définit aussi par son influence : un village, un quartier de bourg, une cité, une région…).

3°) Guilde : le Pour et le Contre

Appartenir à une guilde : les avantages
La guilde est le moyen le plus sûr pour un voleur de récupérer du matériel « de voleur » (trousse de crochetage, mini-lame, …) sans se faire « repérer ».
La guilde fournit aussi à ses membres une assistance logistique (prêt de matériel, fourniture de documents falsifiés, contacts, lieux d'entraînement, …) qui facilite leurs travaux.
C'est aussi une mine de renseignements, plus ou moins vrais d'ailleurs, qui permet au voleur de préparer ses « coups ».
C'est enfin un lieu où le jeune voleur pourra recevoir conseil et formation pour survivre et se perfectionner dans son métier.

Appartenir à une guilde : les inconvénients
Appartenir à une guilde à un coût : le voleur y perd en revenu et en indépendance.

a) En revenu, parce que la guilde ponctionne une part non négligeable de tous les butins du voleur. Lorsque le « coup » est amené par la guilde elle-même (c'est souvent le cas d'un gros cambriolage sur la ville qui abrite la cité), la guilde peut trouver légitime de réclamer jusqu'à 90% du fruit de la rapine (50~60% sont une moyenne).
Si par contre, « l'affaire » est apportée à la guilde par le voleur, ou si c'est une action spontanée de celui-ci liée à une opportunité ponctuelle (la bourse appétissante d'un marchand de passage en ville par exemple), la guilde se contente généralement d'une part de 15 à 25% (rarement davantage).

Pourquoi les guildes prélèvent-elles une part des larcins de ses membres ?
Ces « taxes » versées par les membres de la guilde à l'organisation constituent une part des revenues du chef de guilde. Elles sont parfois reversées pour partie si la guilde est affiliée à une autre. Elles servent aussi à entretenir les « planques » de l'organisation, à soudoyer des gardes, des patrons de taverne, des commerçants, à commanditer une « élimination » auprès de la guilde des assassins…

b) Le voleur perd aussi une part de son indépendance, puisqu'il est obligé de répondre aux sollicitations de la guilde, de « monter sur un coup » organisé par elle. Et les intérêts de la guilde ne sont pas forcément immédiatement compatibles avec ceux du voleur.

Pire, lorsque le voleur appartient aussi à un groupe d'aventurier qui n'est pas en rapport direct avec la guilde, des conflits directs d'intérêts peuvent avoir lieu… Et le voleur se trouvé écartelé entre la fidélité à ses amis et son obéissance aux ordres de sa guilde…

*

II. Conseils aux Voleurs

Survivre s'impose au voleur comme à tout autre aventurier dans un monde médiéval et fantastique, mais avec peut-être plus de force encore.
Car si le guerrier, le magicien, le prêtre doivent affronter les périls nombreux d'une vie d'aventure, le voleur doit apprendre, et vite, à composer avec un autre danger : celui qu'engendre immanquablement l'infraction constante aux règles de la société, à ses lois !
Il doit donc en plus se défier des gardes de l'entrée de telle cité, et des enquêteurs de tel prévôt. Pire, comme le plus souvent les compagnons du voleur sont de simples et « honnêtes » sujet du royaume, le voleur doit aussi se méfier d'eux, et conduire ses activités les moins avouables sans s'en ouvrir à eux.

Face à ces impératifs exigeants, un voleur du début du VII^{ème} siècle du Second Calendrier, Phil la Fouine, chef de la Guilde des Orchidées (Nord de l'Arn'Armor), a rédigé un code de conduite, en fait un recueil de conseils à destination des novices qui a connu une certaine notoriété dans les milieux « souterrains » d'Ilvanir.

Le code de survie de Phil la Fouine.

Certaines guildes exigent de leurs membres qu'ils connaissent ce code par cœur.

a) « partage tes soucis » - Ouvre-toi à tes compagnons de tes ennuis, en t'arrangeant pour qu'ils n'en connaissent que ce qui les motivera à t'aider et qu'ils ignorent tes gains, tes frasques et tes crimes.
Si tu évoques tes « mauvais penchants » en te plaçant en première victime de tes pulsions, tu seras pardonnés par ceux qui ne cherchent que de bonnes raisons pour t'assister.

b) « respectes tes amis » - Obéis à tes maîtres et tes supérieurs c'est un devoir.
Respecte tes amis, tes compagnons, c'est une question de survie.
C'est ainsi que jamais tu ne devras voler ceux qui demain, dans le feu de l'action, pourraient avoir à choisir entre toi et un autre compagnon…

c) « mens effrontément » - Même si tu as la main dans le sac, mens avec tout l'aplomb dont tu es capable.
Tes compagnons ne demandent qu'à fermer les yeux sur tes menus larcins, à condition que leur morale puisse être sauve.
Il y a plus d'hypocrites que de menteur en ce monde !

d) « bluffes autant que pourras » - Mentir est plus qu'une question de survie, c'est une arme dont le serveur doit user sans économie.
Une rumeur lancée en ville peut faire autant d'effet que bien des prouesses effectivement réalisées mais méconnues. Tu verras comme ces rumeurs peuvent être utiles et rapides dans leur diffusions, surtout lorsque quelques pièces d'or viennent accélérer leur propagation.

e) « sois généreux » - L'or est une fin pour nous, mais c'est aussi un moyen puissant.
Il ouvre les portes, délie les langues, assure des appuis.
En obligeant autrui par tes services tu t'assureras aussi de leur reconnaissance.

f) « n'engage jamais ta promesse » - Tant que tu pourras t'en abstenir, n'engage pas ta parole. La loyauté n'est pas affaire de voleur. Si les dettes d'argent sont gênantes, les services à rendre sont des fléaux.
En voleur avisé, chéris ta liberté.

g) « préviens les catastrophes » - Quoi que tu puisses faire, aussi prudent sois-tu, un problème surviendra qui t'emporteras dans une spirale d'ennui. Prépare-toi à cela en te garantissant des alliés, des contacts, des appuis. Prépares des plans pour te tirer d'embarras.

h) « innove, toujours innove » - Ce qui fait la force d'un voleur c'est la surprise. C'est vrai pour les attaques dans le dos, c'est aussi vrai à tout moment de ta vie.
On te connaît violent ? Sois doux comme l'agneau. On te sait d'une correction exemplaire ? Sois grossier comme un débardeur de Commoras.
Etonne, surprends, innove !

i) « ne sois jamais toi » - Ta discrétion est ton assurance vie.
Questionne toujours sans trop en avoir l'air, ou alors, mets y le prix.
Déguise-toi. Change ton nom. Fais-toi insignifiant.
Utilise sans économie le ressort de la diversion : qui prêtera attention au mendiant qui coupe les bourses quand dans la même rue une dame aux beaux atours tombe en pâmoison ?

j) « épis le bon moment et en profite » - Le voleur brille toujours par son esprit d'à propos. Il lui permet de mentir au bon moment, d'arranger une vérité gênante. Il lui permet aussi, s'il sait se discipliner, de renoncer à la précipitation en choisissant… l'inaction momentanée !

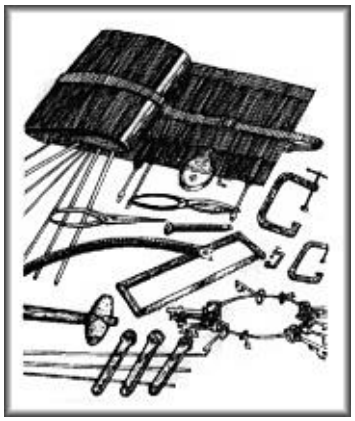
*

III. Le matériel du Voleur

(source d'inspiration : Dragon Magazine n°20)

Le voleur, qu'il soit indépendant ou au service d'une guilde, utilise généralement une batterie complète d'ustensiles, d'outils, de matériels, pour parvenir à ses fins : voler, cambrioler, ouvrir, dérober…

a) la trousse de crochetage et désamorçage de pièges



C'est LA pochette classique du Voleur.
Sans elle, le Voleur se sent désagréablement dépourvu, diminué !
On y trouve les petits outils très spécifiques de l'activité du voleur : tiges de métal souple, pinces longues pour saisir et manipuler, petites scies, maillet, étaux, …
C'est le nécessaire pour pouvoir réaliser des crochetages de serrures. Sans elle, le Voleur qui utilise des outils de fortune (stylet, fil de fer…) subit un malus de 20 à 60% sur ses « crochetage » et tentatives de « désamorçages » de pièges…
A noter qu'une trousse de crochetage « très complète » peut octroyer un bonus de crochetage de 5 à 10% et qu'une trousse de crochetage « parfaite » peut donner jusqu'à 20% de bonus !

Valeur : *5 pièces d'or*
30 à 50 p d'or pour une « très complète »
150 p d'or et plus pour une « parfaite »

b) l'équipement du serrurier

C'est tout le nécessaire pour ouvrir une porte « proprement ».
On y trouve classiquement de la cire pour prendre l'empreinte d'une clef, des matrices de clefs, des limes pour travailler la matrice et lui donner la forme adéquate qui lui permettra d'ouvrir la serrure correspondante… Bref tout l'attirail du serrurier clandestin !
Le tout est généralement rassemblé dans la trousse de crochetage et désamorçage évoquée ci-dessus.

Il faut de 3 à 6 heures (1D4+2) et 5 jets d'Adresse réussis pour une clef !

Valeur : *80 pièces d'or*

c) l'équipement de dégondage



Là, on entre dans « l'artillerie lourde » !
Le « Kit de dégondage » est composé d'un ensemble d'outils, le plus souvent porté dans une sorte de ceinture-baudrier, qui atteint les 10 à 12 kg (!).
On y trouve des pinces, tenailles, marteaux de différentes tailles, barres, coins, ciseaux à bois, chignoles à bois…
Bref tout ce qu'il faut pour démonter « proprement » une porte quand on n'a pas les moyens de la crocheter !

Selon les situations (taille de la porte, qualité de sa facture…) un Voleur dégondera une porte en une quinzaine de minutes environ (sur deux épreuves d'Adresse réussie).

Valeur : *55 pièces d'or*

d) la Mini-lame



C'est un outil assez discret qui permet au Voleur de tailler le fond d'un sac, d'une poche, ou de trancher les cordons d'une bourse… Le contenu, ou le contenant lui-même, tombent alors tout cuits dans la main du voleur…

La mini-lame confère un bonus de 5% aux tentatives de pickpocket.
Utilisable au combat, elle permet au porteur d'occasionner 1D de dégâts (malus de 2 en attaque et parade à 1/2).

NB : l'instrument demeure fragile et sur chaque impact il existe 35% de chance que la mini-lame se brise).

Valeur : *8 pièces d'or*

e) la fiole d'acide



Lorsque rien n'y fait et que le crochetage se fait récalcitrant, le Voleur prudent a toujours sur lui une ou deux petite fiole de verre remplies d'acide.
Avec précaution, il faut verser une bonne quantité d'acide et patiemment attendre que le combat « métal / acide » s'achève… Si la serrure n'est pas tout en or… Il y a des chances pour que le mécanisme cède et que la porte s'ouvre !

Attention : on a aussi vu plus d'un Voleur perdre un équipement précieux à cause d'une fiole d'acide qui s'est rompu dans son sac…

Valeur : 14 pièces d'or

f) la chaufferette



Cette petite boule de métal, percée de trous très fins, est équipé d'un couvercle à charnières. On y enferme quelques braises bien chaudes avant de partir en expédition…
Objectif : lorsque le froid sévi, la chaufferette réchauffe les doigts engourdis et permet au Voleur de travailler ses serrures sans difficultés…
En bonus : la chaufferette peut fournir un minimum de lumière sur quelques centimètres… C'est parfois ce qu'il faut pour ne pas se faire repérer et lire rapidement des documents importants !

Autonomie : près d'une heure et demi si on maintient la chaufferette fermée ! (une vingtaine de minutes si le couvercle est ouvert en permanence).

Valeur : 6 pièces d'or

g) les gantelets et chaussures d'escalade



Ces accessoires permettent au Voleur de mieux escalader les surfaces les plus diverses. Ce sont des chaussures et des gants spécialement transformés : les chaussures possèdent une lame solidaire de la semelle, et les gants sont en fait des moufles dont les doigts sont unis dans une lame qui permet des prises autrement impossible…

Ces équipements confèrent un bonus de 16% aux tentatives d'escalades (8% pour les gants et 8% pour les chaussures).

Utilisable au combat, ils permettent au porteur d'occasionner 1D+1 de dégâts (malus de 2 en Attaque et de 6 en Parade).

Valeur : 15 pièces d'or (la paire de chaussure)
20 pièces d'or (la paire de gants)

h) la lame auriculaire



C'est une sorte de prothèse discrète qui s'installe sur l'oreille, et qu'on dissimule avec les cheveux. En place, une lame effilée fait saillie au-dessus de l'oreille du porteur.
Compagnon indispensable du « gibet de potence », cette lame a déjà sauvé la vie à un nombre incalculable de malandrins.
Techniquement : lorsque le Voleur est suspendu au bout de sa corde, et si sa nuque n'a pas été brisée (!), il peut, en se contorsionnant, tenter de trancher la corde qui lui étrangle le col grâce à sa lame auriculaire…

Une telle tentative a 50% de chance de réussir ! (Ce n'est déjà pas si mal !)

Valeur : 6 pièces d'or

i) le cône d'écoute



C'est un simple cône en métal.
Le Voleur l'applique contre une paroi (mur peu épais, porte, vitre, …) pour écouter ce qui se dit derrière. Le cône amplifie les sons…

Bonus de 5% à « Acuité Auditive »

Valeur : 8 pièces d'or

j) la pièce affûtée.

C'est une simple pièce, que le Voleur a affûtée pour la rendre tranchante. Elle peut alors remplacer la mini lame.
Dissimulée dans un revers de manche, elle peut être bien utile pour couper des liens qui entravent poignets ou chevilles…

Valeur : 2 pièces d'or

k) les patins de feutre.
On appelle aussi les voleurs les « pieds feutrés »… Et ce n'est pas par hasard. Ce surnom est un héritage de la pratique des cambrioleurs qui emportent avec eux dans leurs visites une bonne paire de patins de feutre pour marcher sur les parquets sans faire de bruit…

Valeur : *5 pièces d'argent*

*

IV. L'Argot des Voleurs : petit lexique à l'usage des débutants…

Affranchi : un type à qui on a expliqué le milieu
Affranchir : expliquer, mettre au courant
Bavard : un avocat
Blaire : un nez (ou pif)
Canasson : un cheval
Cave : un individu qui n'est pas du milieu
Condé : la garde (généralement au pluriel)
Croquenot : une chaussure
Dague : un gouttière
Dézinguer : tuer
Esgourde : une oreille
Falzar : un pantalon (ou froc, futal, grimpant)
Foirer : rater
Fric-frac : cambriolage
Guibole : la jambe
Larfeuille : un portefeuille
Lourde : une porte
Menteuse : la langue
Morlingue : un porte-monnaie
Mornifle : une gifle un peu forte
Piqueuse : une rapière
Tire-jus : un mouchoir
Torgnole : une gifle forte
Troquet : taverne, auberge…

*
* *

« L'aut' soir, au troquet, j'ai dézingué un cave avec ma piqueuse… Il avait les esgourdes curieuses… L'aurait pu faire foirer mon fric-frac. Hé ! Au passage j'lui ai r'fait son larfeuille, il en aurait plus l'usage »

Amédée Tukencuir
Voleur dans la ville de *Gilénial* (*Elarstan*)

