



Phénix a.s.b.l
Bible d'Astagar

Table des matières :

I. Introduction	4
A. Généralités	4
B. Astaghar dans la Genèse	4
II. Le clergé d'Astaghar	5
A. Généralités	5
B. Blason	5
C. Dogme	6
D. Activités quotidiennes	6
E. Festivités et cérémonies religieuses	6
F. Lieux de culte importants	6
G. Ordres affiliés	7
H. Habillement	7
1. Vêtements sacerdotaux	7
2. Vêtements de tous les jours	7
I. Devoirs et obligations	7
J. Quatrains	7
1. Magie Défensive	7
2. Magie Offensive	8
3. Magie Neutre	8
K. Relations avec les autres clergés	8
III. Les guerriers saints d'Astaghar	9
A. Généralités	9
B. Formation	9
1. L'île du Silence	9
2. L'éveil	9
C. Compétences souhaitées	10
D. Liste des pouvoirs	10
1. Fausses pistes	10
2. Quiétude des morts	10
3. Regard terrifiant	10
4. Manipuler les morts	10
5. Interrogatoire nécromantique	11
6. Force d'âme	11

7.	Toucher de mort	11
8.	Cache secrète	11
9.	Grâce d' Astaghar	11
10.	Châtiment d' Astaghar	11

1. Introduction

A. Généralités

Astagar est un dieu très mystérieux. Le peuple le surnomme le « Faucheur », car c'est lui qui est le maître incontesté du royaume des morts. Mais ce surnom est un peu trop limitatif. En effet, Astagar ne s'occupe que relativement peu du monde des vivants, du moins en apparence.

Astagar a toujours eu de hautes ambitions : ses pouvoirs sont plus subtils que ceux de Mervan et moins francs que ceux de Lhuo et, bien que ceux-ci soient ses alliés, il a toujours quelque part voulu les remplacer. Ce dieu énigmatique est connu pour être le Seigneur des Mystères et on le prie dans des situations dans lesquelles personne n'entrevoit de solution.

Toute manifestation physique d'Astagar est rarissime. Les quelques fois où cela s'est produit, il était toujours masqué. Dans le même état d'esprit, les grands prêtres d'Astagar, les Maîtres du Mystère, sont eux aussi toujours masqués et personne ne connaît leur nom. Ils sont tous vêtus de toges amples, les rendant tous semblables les uns aux autres, au point qu'on ne pourrait dire s'il s'agit d'hommes ou de femmes.

Contrairement aux autres religions, même les plus fervents adeptes n'ont jamais ni vu ni entendu parler du magister de ce culte. Lors des réunions des hauts membres du clergé, c'est un Maître du Mystère qui est envoyé en tant que délégué.

Astagar agit très rarement directement dans le monde physique, mais ses adeptes les plus fervents ont déjà vu à de nombreuses reprises ses aides, qui auraient pu être attribuées au hasard si l'on n'y avait pas prêté attention.

B. Astagar dans la Genèse

Au commencement, il n'y avait rien. Puis, lentement, jaillit une force du Néant. Une force qui enfla doucement, repoussant toujours plus loin ses limites et les frontières de son propre être. Puis, après des milliers de cycles, cette force ressentit le besoin de se nommer et de se donner un corps solide. Elle se proclama Univers et se dota de millions d'étoiles et de planètes mais de toutes c'est sur celle qu'elle nommera Tayr que résidera son pouvoir.

Ne voulant pas être seul, Univers créa des êtres dont la puissance dépassait l'entendement humain, chacun avec une force et une faiblesse, chacun lié à un de ses cinq sens. Et c'est ainsi que naquirent les dieux.

Lhuo fut le premier et il gouverna la vue et l'énergie globale. Mais Lhuo n'était pas parfait. Trop rigoureux, trop étroit. Vint donc ensuite Astagar, celui qui aurait dû être le vrai Lhuo. Le vrai maître de la magie. Sa subtilité est associée à l'odorat. Ensuite vint Mervan, qui n'est qu'une pâle copie d'Astagar, plus brutal. On lui attribue le goût. Une jeune fille timide et solitaire vit ensuite le jour et s'appropriâ l'ouïe. Elle avait pour nom Mirha. Et enfin, dernière parmi les dieux, la plus éloignée d'Univers, vint Taerye et c'est pleine de compassion qu'elle prit le sens du toucher et l'énergie blanche.

Univers vit que cela était bien et s'endormit pour des éons, laissant son corps à la charge de ses enfants. Rapidement, ceux-ci décidèrent à leur tour de créer et les premières races foulèrent de leurs pieds la multitude de planètes.

Astagar est le maître de l'ombre. Mystérieux, on ne sait jamais le but de ses interventions ni dans quel sens il œuvre. Ses desseins sont bien trop élevés pour être compris. Il sera celui qui reprendra sa place à la tête de l'Etoile Divine. On raconte qu'il est le dieu de Troisième Age, et que Lhuo lui cédera la place quand celui-ci viendra.

11. Le clergé d'Astagar

A. Généralités

La mort a toujours intrigué les êtres vivants : certains pour mieux la connaître et ainsi y échapper, d'autres pour tenter d'en comprendre la nature et ainsi l'appivoiser. Ces personnes sont les Nécromants mais d'autres suivent la voie d'Astagar en devenant des prêtres. Certains se consacrent au repos des âmes et aux respects des morts, ils sont appelés les Yeux du Destin. Parmi ceux-ci, ceux qui s'interrogent sur les mystères auxquels nul n'a encore apporté de réponse sont nommés les Chercheurs de Vérité. Ces derniers se rapprochent souvent du clergé de Lhuo, source de connaissance.

Le clergé d'Astagar est sous bien des points de vue mystérieux et effrayant. Les pires rumeurs existent à son propos. Cela est dû au fait que ce clergé est assez hermétique aux non-initiés. Il n'est pas si facile d'en faire partie, et encore moins de progresser dans sa hiérarchie.

En fin de compte, on possède relativement peu d'informations au sujet de ce mystérieux clergé, et l'on ne peut jamais savoir s'il sera pour ou contre telle ou telle décision. Au même titre, on ne peut que très difficilement prévoir les actions de ce culte, et par voie de conséquence, de ses adeptes. L'organisation est tellement opaque qu'aucun titre ne différencie les diacres entre eux. Personne ne connaît les dirigeants suprêmes. S'habillant tous de la même façon ayant souvent le même masque, les autres clergés ont parfois l'impression de parler à une unique entité.

La seule chose dont on est sûr à propos du clergé d'Astagar, c'est que ses prêtres protègent avec acharnement le repos de morts. Pour eux, seuls les représentants du Faucheur ont autorité pour s'occuper des morts et de leur avenir. Les autres ne font qu'interférer avec la volonté d'Astagar et n'ont pas les connaissances et la sagesse requises pour appréhender la puissance mystérieuse de la nécromancie.

De nombreuses personnes, ayant survécu à ce qui aurait dû les conduire à une mort certaine, remercient encore Astagar pour avoir été à leurs côtés.

B. Blason



C. Dogme

Le culte d'Astaghhar vise à connaître le monde des morts afin de pouvoir utiliser ses pouvoirs dans le monde des vivants. L'appel aux esprits des morts n'est qu'un moyen pour arriver à ces fins. Que vise d'ailleurs le culte ? Nul ne le sait.

On enseigne aux prêtres d'Astaghhar à croire en la prédestination qui conduit à une certaine forme de fatalisme.

Les novices entendent le discours suivant :

« Maintenant que tu es admis dans notre culte, tu devras te montrer à la hauteur. Il est hors de question que tu agisses sans réfléchir. Chacune de tes actions devra être mûrement pesée. S'il t'arrive de douter, ton supérieur t'indiquera toujours la voie à suivre. Ainsi, si tu dois te décider à agir ou à parler, fais le bien et fais en sorte que le but poursuivi s'accomplisse. »

« Saches que ton destin est dirigé par Astaghhar en personne. C'est pour cela que tu ne devras pas aller à l'encontre de ton destin. Si Astaghhar t'a choisi pour défendre sa cause et que tu dois sacrifier ta vie pour lui, alors c'est qu'il en a décidé ainsi. Si tu dois continuer à vivre, c'est que ton destin n'est pas encore accompli : loue et remercie Astaghhar pour te laisser du bon côté de la barrière. »

D. Activités quotidiennes

Personne ne sait vraiment à quoi les prêtres d'Astaghhar passent leur temps : en effet, ils n'en parlent jamais. Certains prêtres passent la plupart de leurs journées immobiles, dans un silence contemplatif.

On ne sait pas trop quelle est la répartition des tâches au sein du culte. Certains murmurent que le clergé d'Astaghhar ne serait en fait composé que d'innombrables sectes. Le seul ordre à être très certainement affilié au culte officiel est le groupe des «Guerriers du Silence ».

Par contre, les prêtres d'Astaghhar déploient une activité presque frénétique lorsqu'il est question du monde des morts. Certains mots comme « Esprit » ou « Mort-vivant » suffisent à leur faire tendre l'oreille.

E. Festivités et cérémonies religieuses

Les cérémonies religieuses dédiées à Astaghhar sont peu nombreuses mais régulières. Tous les jours, les membres du clergé se réunissent à la nuit tombée pour réciter à voix basse une mélodie incompréhensible (même si vous vous tenez à côté d'eux).

Il est aussi connu que lorsqu'un être vivant passe de vie à trépas, un prêtre d'Astaghhar vient l'aider à se rendre sans encombre dans le royaume des morts.

F. Lieux de culte importants

Il n'existe qu'un seul lieu dans l'Empire connu pour être un centre d'activité du clergé d'Astaghhar. Il s'agit du temple des Mille Morts, à Phénixia. Cette gigantesque cathédrale a le sol couvert par les ossements de prêtres d'Astaghhar. Les rumeurs racontent que des morts-vivants éternels vivent dans ses catacombes, mais personne n'a jamais pu (ou voulu) le confirmer. Seuls les grands maîtres du culte peuvent répondre à cette question.

On suppose l'existence de nombreux autres lieux de culte, notamment en Lagor.

Quoi qu'il en soit, chaque prêtre est relié à un seul temple et ignore les emplacements des autres, ce qui entretient le secret et le mystère entourant ce clergé.

G. Ordres affiliés

Aucune secte n'est connue mais il existe de nombreux groupuscules appelés Cabales et formés de façon ponctuelle pour l'accomplissement de buts précis.

Certains murmurent avoir déjà vu des guerriers aux couleurs d'Astagar, combattant inexorablement sans un bruit et sans subir aucune perte.

H. Habillement

1. Vêtements sacerdotaux

Les vêtements de cérémonie d'Astagar sont dans les tons gris, blancs ou noirs. L'essentiel est de respecter une tenue simple et d'une sobriété exemplaire.

2. Vêtements de tous les jours

Au même titre que les vêtements sacerdotaux, les vêtements doivent être dans les tons gris, blancs ou noirs.

I. Devoirs et obligations

A part la perpétuelle recherche frénétique au sujet du monde des morts, les adorateurs d'Astagar respectent souvent le silence, ne parlant que lorsque cela est nécessaire. Aussi étonnant que cela puisse paraître, le clergé n'accepte pas de dons en argent mais seulement (et encore assez rarement) des dons en objets.

En fonction de leur grade, les prêtres ont aussi quelques autres devoirs :

Cercle	Obligation
1-2	Prière commune à Astagar à la tombée de la nuit (durée : minimum « Cercle » minutes)
3-4	Respecter le silence (éviter de prendre la parole inutilement et économiser ses paroles), s'habiller sobrement.
5-6	Veiller à ce que les morts aient une sépulture
7-8	Porter un masque, ne jamais apparaître à visage découvert, ne plus porter de nom.
9-10	Non connu

Les obligations sont cumulatives.

A côté de cela, les adorateurs d'Astagar se voient attribuer les deux premières phrases de leurs quatrains.

J. Quatrains

1. Magie Défensive

Que le Maître des esprits

Protège ma (ta) courte vie

2. Magie Offensive

Que le Maître des esprits
Foudroie mes ennemis

3. Magie Neutre

Que le Maître des esprits
M'accorde son énergie

K. Relations avec les autres clergés

Dans l'ensemble, excepté lorsque le royaume des morts entre directement ou indirectement en jeu, le clergé d'Astaghhar n'interfère jamais avec les autres clergés.

III. Les guerriers saints d'Astaghhar

A. Généralités

*Tel la mort mes ennemis j'approche
En silence, je les tue sans reproches
Car ceux qui s'opposent à leur destin
Méritent de mourir de ma main.*

Clameur d'un Guerrier du Silence

Les guerriers saints d'Astaghhar, souvent appelés Guerriers du Silence par ceux qui ont eu l'occasion de les entrapercevoir, forment le bras armé et discret du culte d'Astaghhar. Dans la vie de tous les jours, ils apparaissent comme des gens ordinaires, mais dès qu'il s'agit d'accomplir une mission pour le culte, c'est de noir et de gris vêtus, le visage voilé ou masqué qu'ils accompliront la volonté de leur dieu. Le silence est la première vertu à respecter en mission : propreté, efficacité : nul ne doit voir de trace, nul ne doit reconnaître le passage d'Astaghhar.

Un guerrier saint d'Astaghhar doit toujours tenir au courant le culte de ses déplacements dans l'Empire afin de pouvoir être appelé pour une mission si nécessaire. De plus, ils doivent révéler leur identité et leur fonction à tout clerc du culte.

Lorsqu'un guerrier saint d'Astaghhar reçoit un ordre écrit, il s'agit souvent d'une lettre codée d'une manière ou d'une autre et qui finit par la phrase rituelle « Les masques de la mort dansent ». Il s'agit alors pour tout guerrier saint de déchiffrer la volonté d'Astaghhar dans la lettre et de faire de son possible pour l'accomplir.

B. Formation

1. L'île du Silence

Comme tous les guerriers saints des cultes, les Guerriers du Silence sont formés dans un lieu connu de leur seul clergé. Ce lieu se trouve sur une île au large de Lagor, inconnue de tous. Des puissants rituels empêchent les bateaux de la découvrir. Seuls les diacre et archidiacre du culte ainsi que les plus puissants des Guerriers du Silence savent comment y accéder.

Bien qu'assez petite, l'île du Silence comporte à la fois des pics rocheux et des caves aux profondeurs abyssales. Sa surface est plutôt aride et ne comporte qu'un complexe de bâtiment : le monastère du silence, plus souvent appelé simplement « le monastère ».

2. L'éveil

Afin de se rapprocher de manière intuitive de leur dieu, les apprentis subissent une formation fort différente des prêtres du culte. Ils suivent ce qu'on appelle « Le périple ». Cet entraînement difficile et rigoureux prépare l'âme et le corps de l'apprenti. Guidé par un de ses supérieurs qui ne lui adresse que parfois un geste, et encore plus rarement quelques mots, il subit de longues périodes de jeûne et d'isolation. Il y a deux étapes décisives dans le périple. Tout d'abord, l'apprenti devra escalader le pic de l'épreuve. C'est là qu'il devra rester assis à méditer jusqu'à entendre la parole d'Astaghhar. Il est dit que seuls ceux qui le méritent pourront se relever grâce à la volonté que leur prête leur dieu. Par la suite, ils devront aller dans le dédale de l'oubli. Cette épreuve est le pendant spirituel du pic de l'épreuve. Dans le dédale de l'oubli, on est laissé à soi-même dans un espace confiné dont on ne sait trouver la

sortie. En général, l'apprenti ressasse durant cette période les épisodes les plus difficiles de sa vie et frôle la folie. On craint pour sa vie, car on se croit perdu. Il est dit que seuls qui ont foi en Astaghar et acceptent la mort comme la finalité des choses trouvent la sortie et ressortent du dédale l'esprit clair et serein.

C. Compétences souhaitées

Tout guerrier saint d'Astagar qui se respecte se devrait de posséder les compétences suivantes :

- ❖ Anatomie
- ❖ Vigueur
- ❖ Fouille rapide
- ❖ Volonté de fer

D. Liste des pouvoirs

Les guerriers saints bénéficient d'une liste de pouvoirs spécifiques accordés par leur divinité. Ils savent les utiliser tant qu'ils en gardent les faveurs.

Ces pouvoirs ne sont pas rechargeables via des potions de manas ou autres artefacts. Les guerriers saints doivent acheter les pouvoirs (qui sont au nombre de 10) dans l'ordre établi. Chaque pouvoir coûte 5 points d'xp et ils peuvent posséder un pouvoir par tranche de 5 points d'xp possédés.

1. Fausses pistes

Dans leur désir de discrétion, les Guerriers du Silence apprennent à masquer les traces de leur passage. Ils peuvent utiliser autant qu'ils le désirent l'équivalent du sort *Fausse mort* (de plus celle-ci bénéficie d'une non détection).

2. Quiétude des morts

Afin qu'on ne puisse interroger les cadavres après son passage ou pour sauvegarder les corps des nécromants, le Guerrier du Silence apprend l'équivalent du sort *Repos de l'âme*.

Il possède deux *Quiétude des morts* par pouvoir possédé.

3. Regard terrifiant

Le regard d'un Guerrier du Silence est tel celui de la Mort : effrayant. Ils possèdent l'équivalent du sort *Tu fuis*.

Il possède un *Regard terrifiant* par pouvoir possédé.

4. Manipuler les morts

Le Guerrier du Silence à une empathie naturelle avec les morts.

Pouvoir	Nombre de pouvoir nécessaire
Immobilisation de mort-vivant mineur	1
Immobilisation de mort-vivant majeur, Destruction ou Contrôle de mort-vivant mineur, Animation (sans pouvoir ajouté de pouvoir)	2

Immobilisation de mort-vivant supérieur, Destruction ou Contrôle de mort-vivants majeur, Animation (+10 Pm dépensé)	4
Destruction ou Contrôle de morts-vivants de morts-vivants supérieurs, Animation (+20 Pm dépensés)	6

Il possède un Manipuler les morts par pouvoir possédé. La destruction peut se transmettre par l'intermédiaire de l'arme du guerrier saint. Les points supplémentaires pour l'animation peut être consacrés à faire bénéficier des sorts suivants au mort-vivant : *hâte nécromantique*, *insensibilité*, *masque mortuaire*.

5. Interrogatoire nécromantique

Le Guerrier du Silence possède l'équivalent du sort *Interrogatoire nécromantique*.

Il possède un *Interrogatoire nécromantique* par 3 pouvoirs possédés.

6. Force d'âme

Le Guerrier du Silence a un parfait contrôle de son corps. Même mort, son âme est encore capable de lui dicter des ordres élémentaires. Le Guerrier du Silence est en permanence sous l'effet du sort *perception démoniaque* et *vitalité d'outre-tombe*. Il retombe à terre s'il est blessé. Il peut courir en *vitalité d'outre-tombe*.

7. Toucher de mort

Le Guerrier du Silence est apte à infliger un certain nombre de points de dégâts fantôme au toucher ou via son arme (il faut choisir entre la frappe ou le *Toucher de mort*). A noter qu'il peut utiliser cette capacité en plusieurs fois.

Il peut infliger 1 dégât magique fantôme par pouvoir possédé.

8. Cache secrète

Le Guerrier du Silence peut utiliser en permanence l'effet magique *Cache secrète*. Il est limité à un seul objet à la fois.

9. Grâce d'Astaghhar

Sous le regard bienveillant de son dieu, le Guerrier du Silence devient immunisé aux armes **normales**.

10. Châtiment d'Astaghhar

Le Guerrier du Silence est apte à lancer l'équivalent du sort *Mise à mal*.

Il possède un *Châtiment d'Astaghhar* par 5 pouvoirs possédés.