



Phénix a.s.b.l  
Bible de Mirha

# Table des matières :

<b>I. Introduction</b>	<b>3</b>
A. Généralités	3
B. Mirha dans la Genèse	3
<b>II. Le clergé de Mirha</b>	<b>4</b>
A. Généralités	4
B. Blason	4
C. Dogme	5
D. Activités quotidiennes	5
E. Festivités et cérémonies religieuses	5
F. Lieux de culte importants	5
1. Le sommet du monde	5
2. Le Temple de l'Harmonie (Phénixia)	6
3. L'Enclave maritime	6
G. Ordres affiliés	6
1. L'Equilibrium	6
2. Le Chaosium	6
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	7
3. Magie Neutre	8
K. Relations avec les autres clergés	8
1. Mervan	8
2. Astaghar	8
3. Taerye	8
4. Lhuo	8

# 1. Introduction

## A. Généralités

Mirha est la déesse de la nature et de l'équilibre, entre la bonté de Taerye et la démesure de Mervan. Sa générosité est prodigieuse mais elle peut se montrer dévastatrice et sans aucune pitié comme peuvent l'être les éléments naturels. Elle est la fine pluie et le soleil qui permettent une bonne récolte mais elle aussi la tornade et les vents qui arrachent les arbres, les raz-de-marée qui engouffrent des villages entiers. Les opposants et les adeptes des autres dieux la qualifient d'instable. Elle est adorée par tous ceux proches des milieux naturels et par de nombreux guerriers qui l'adorent pour sa fureur qui se déchaîne lors des combats et pour sa bienveillance et son calme lorsqu'ils sont blessés.

Mirha est changeante et a souvent des attitudes radicalement différentes selon les situations. Elle est très attentive à ses adorateurs mais furieuse et intraitable à l'encontre de ses ennemis.

On raconte qu'il ne serait pas bon d'attaquer ses lieux saints et que les nombreuses statues jonchant les alentours n'auraient pas été aussi immobiles de tout temps !

Mirha est la déesse de l'ouverture vers la nouveauté et du changement : les adeptes de Lhuo soutiennent qu'elle finira par briser l'équilibre du monde mais ses adeptes leur rétorquent que c'est elle qui le garde lié. Pour sa joie, elle a installé le cycle des saisons. Jouant des deux cotés de la balance, Mirha a le plus grand horizon, la plus grande largesse d'esprit (faisant également d'elle la déesse des ambassadeurs et des diplomates). De nombreux paysans et marins la prient pour qu'elle leur soit favorable et leur accorde le climat adéquat.

## B. Mirha 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. Ensuite vinrent les jumeaux terribles, Mervan et Astaghar, chacun gouvernant un sens primaire et une énergie brute. Mervan prit le goût et Astaghar l'odorat. Mais Univers constata que les trois dieux se disputaient, chacun essayant de s'approprier le plus de pouvoir possible. C'est pour cela qu'il créa la première des déesses, Mirha. Elle est toute puissante, et est même capable de juger Lhuo si le besoin s'en fait sentir. Son existence est vouée à l'Equilibre Universel, et à ce titre, on lui associe l'ouïe pour écouter les plaintes. Et enfin, dernière parmi les Dieux, vint Taerye, la sœur cadette de Mirha et c'est pleine de compassion qu'elle accepta la charge du toucher et de l'énergie blanche. Elle est présente pour réparer les torts causés par les trois premiers dieux que Mirha n'a pu juger avant sa création.

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.

Tayr et Mirha ne font qu'un. Elle est la déesse qui aurait pu être unique. Son existence se suffit à elle-même.

# 11. Le clergé de Mirha

## A. Généralités

« Le calme avant la tempête » voilà comment on pourrait définir le mieux les adorateurs de Mirha. Dans la vie de tous les jours, les adeptes de Mirha sont calmes, tempérés, économes de leur force et de leurs ressources. On leur apprend la méditation, la communion avec les différents éléments qui composent l'univers... tout n'est que réflexion. Ceux qui ont du affronter un adepte de Mirha n'auront certainement pas le même discours : le vent était contre eux, les racines les faisaient trébucher, leurs armes étaient brûlantes et leurs armures se brisaient mordues par le froid ... Il n'est pas bon de déranger cette « boule d'énergie » qu'est l'adepte de Mirha car, une fois décidé de passer à l'action, ce n'est plus la tempérance mais la démesure qui est le maître mot ! Qui pourrait résister à ces éléments déchainés ?

Les adeptes de Mirha prennent le temps de soupeser tous les éléments à leur disposition avant de passer à l'action qui sera décisive.

Vu la grande ouverture d'esprit de Mirha, le culte accepte tout le monde pourvu que ceux-ci se plient aux lois du culte.

Le clergé est dirigé par un Magister connu sous le nom du **Maître des Eléments**, une charge convoitée mais qui est accessible en permanence (en effet Mirha aime le changement). Pour cela, il suffit de défier le Maître des Eléments actuel dans un terrible duel. L'actuel Maître des Eléments est tout jeune et n'exerce sa charge que depuis une année. Pourtant sa place ne peut être contestée, jamais quelqu'un n'a réussi à conquérir cette charge avec autant de brio. Sorti de nulle part, inconnu au yeux de tous, il battit à plate couture tous les concurrents en lice lors du dernier Tournoi des Eléments en Lorion. Une fois le titre de Gardien de l'Equilibre conquis, il défia 3 mois plus tard le Maître des Eléments et le battit à son tour. Surnommé « Le vent du changement », Hyalor Kercygan est hyperactif dans l'Empire et ne fait que voyager pour défendre les idées de sa déesse. Ses origines restent encore à ce jour totalement mystérieuses.

Le Maître des Eléments peut compter sur 5 **Gardiens de l'Equilibre** qui sont les champions du Tournoi des Eléments qui a lieu au début du cycle de Mirha (Saison des Semences).

## B. Blason



## **C. Dogme**

Ne gaspille pas tes forces mais quand tu décides d'agir, va jusqu'au bout de toi-même. Telle est la doctrine principale du Culte.

Les novices entendent le discours suivant :

« Accepte les différences, ne rejette pas au premier abord les idées nouvelles. Ne reste pas buté sur un point de vue. Ce qui a été ennemi un jour ne l'est pas toujours mais ne soit pas non plus versatile. Assume tes choix et ne change pas d'avis sans y avoir longtemps pensé. Aies confiance en toi et en tes possibilités. Si tu te penches, t'impliques et réfléchis sur un problème, tu ne pourras prendre que le bon choix car tu seras guidé par notre déesse. Aies confiance en elle, comme elle a confiance en chacun de nous. Ne t'égare pas si tu ne veux pas souffrir sa colère. Notre déesse est juste certes mais impitoyable face à ses ennemis. Elle sait pourtant se montrer magnanime quand il le faut. Ecoute la volonté de Mirha. Elle ne s'exprime pas d'une voix faible, son discours n'est pas décousu. Non, entends-la : elle est puissante, majestueuse, elle gronde et vibre au travers de tout ce qui vit. »

## **D. Activités quotidiennes**

Les prêtres de Mirha sont sûrement les plus actifs parmi les 5 clergés. En effet, l'équilibre doit être tout le temps défendu et le changement toujours apporté.

Les prêtres de Mirha sont présents lors des batailles. Ils servent également de juge quand il fait défaut ou de conseiller lors de jugements. Ils s'intéressent à tout ce qui est nouveau comme phénomènes, gens, objets dans une région. Et quand rien de cela ne doit être accompli, ils vont se recueillir dans les milieux naturels.

## **E. Festivités et cérémonies religieuses**

Les cérémonies pour célébrer Mirha sont nombreuses. Des messes sont souvent célébrées pour demander son aide afin qu'elle apporte la pluie ou la chaleur, voire le vent pour souffler sur les voiles des bateaux. Avant une grande bataille, il est bien vu de demander la bénédiction de Mirha et une messe est quasi toujours célébrée à ce moment là. Mais quotidiennement, il n'y a pas de moment fixe, cela dépend du prêtre, du moment et de l'endroit. La festivité la plus connue est le Tournoi des Eléments qui se déroule en début de 2<sup>ème</sup> cycle et qui permet d'élire le Gardien de l'Equilibre de chaque duché. Il y a aussi fête lors des équinoxes et des solstices, notamment pour contempler le temple de l'Harmonie.

## **F. Lieux de culte importants**

Trois lieux sont connus dans tout l'Empire pour être les grands centres d'activité du clergé de Mirha.

### **1. Le Sommet du Monde**

En Moskalf, se trouve une montagne dont on n'aperçoit pas le sommet, caché par la brume et la hauteur à laquelle il se trouve. C'est un lieu de pèlerinage très important, chaque pèlerin essayant de monter le plus haut possible dans ce lieu où l'on dit que les éléments fondamentaux sont en équilibre. L'air y est représenté par l'altitude, l'eau par une source qui en jaillit, l'Ether par les phénomènes étranges qui s'y opèrent et la terre par la masse rocheuse de la montagne. On prétend que la montagne serait en fait un volcan en sommeil. Nul ne s'est jamais vanté d'être parvenu au sommet ... Le mystère reste donc entier mais on murmure que le jeune Maître des Eléments y serait parvenu.

## **2. Le Temple de l'Harmonie (Phénixia)**

Cette colossale sphère dédiée à Mirha est soutenue par les quatre tours élémentaires, une par élément. La sphère centrale est en perpétuelle mutation, surtout lors des équinoxes et des solstices où tout Phénixia se rassemble pour observer cette myriade de couleurs changeant du tout au tout en quelques secondes.

## **3. L'Enclave maritime**

Ce temple dédié à Mirha est plus spécifiquement lié à son influence sur les mers. Il se trouve en Lagor, près du plus grand port de l'Empire, Havéna. Il est situé au milieu des flots qui se fendent autour de lui. Une bande de terre dans son sillage permet d'y accéder. Les lumières surnaturelles qui s'en dégagent servent de phares pour les bateaux en approche d'Havéna. Ce monastère où règne la sérénité face aux déchainements de la marée étonne toujours ses visiteurs par le peu de prêtres que l'on y croise. On y prie pour l'apaisement des flots et, une fois par an, une messe est donnée au cours du 5<sup>ème</sup> cycle en l'honneur des marins disparus. Souvent des prêtres d'Astagar se joignent à cette cérémonie quasi silencieuse. Beaucoup de légendes circulent à propos de ce qui est à l'origine de la colère de Mirha et qui rend la haute mer non praticable.

# **G. Ordres affiliés**

## **1. L'Equilibrium**

L'Equilibrium pense que le monde doit être maintenu en équilibre. Cet équilibre est très instable et les membres de cet ordre cherchent à le maintenir à chaque endroit.

Il œuvre parfois contre l'Empire (par exemple en terre barbare quand l'Empire remporte une grande victoire) mais font tout aussi bien l'inverse. Il n'est donc pas étonnant que de nombreux membres de cette secte soient activement recherchés par la légion, même s'il existe des membres totalement « inoffensifs ».

## **2. Le Chaosium**

Le Chaosium est un groupe de prêtres qui pensent et qui semblent agir sans aucune logique. Ces prêtres répandent le chaos et l'anarchie. On les prend souvent pour des fous mais, à plusieurs occasions, on a pu constater qu'ils étaient redoutablement dangereux et très efficaces. On parle également d'un Chaosium présent chez Mervan mais on se demande encore s'il y a un lien entre ces deux sectes ou, idée encore plus audacieuse ou folle, qu'ils ne formeraient qu'une même secte.

## **3. Harmonia**

Harmonia défend la nature, luttant contre les vandales ou les profiteurs qui exploitent le corps de Mirha sans aucun respect. L'influence d'Harmonia est assez grande, on rencontre beaucoup de sympathisants à leurs idées. Pourtant, le fanatisme dont elle fait preuve fait que ce mouvement est considéré comme une secte (on soupçonne par exemple Harmonia d'avoir déjà tué des nobles qui chassaient pour leur plaisir sans aucun respect pour leur proie ou en ne les mangeant pas après).

# H. Habillement

## 1. Vêtements sacerdotaux

Les adeptes de Mirha peuvent choisir leurs vêtements en fonction de leur humeur. En fait, cela paraît très peu contraignant mais il paraîtrait que plusieurs anciens du culte ont comme tâche spécifique de désigner le ton et la couleur des vêtements pour la prochaine cérémonie en vue d'une plus parfaite harmonie dans la diversité !

Dans la pratique, et surtout dans les lieux isolés, on constate que, à supposer que cette légende soit vraie, elle ne serait que peu respectée.

## 2. Vêtements de tous les jours

Même contraintes que pour les vêtements sacerdotaux mais on remarque que beaucoup portent des vêtements foncés de couleur brune, verte et noire pour se fondre le plus discrètement possible dans le manteau de leur dame.

## 1. Devoirs et obligations

Outre les devoirs déjà abordés (conserver l'équilibre, ...), les fidèles doivent se plier à quelques autres obligations.

En fonction de leur grade, les prêtres ont les devoirs suivants :

Cercle	Obligation
1-2	Changer un élément significatif de sa tenue tous les jours.
3-4	Offrir un virtus en offrande à Mirha chaque semaine. Un différent pour chaque semaine pour en avoir offert 5 différents pour un cycle.
5-6	Méditer dans un milieu naturel favorable pendant « Cercle » X 3 minutes.
7-8	Spécifique.
9-10	Non connu.

Les obligations sont cumulatives.

A côté de cela, les Mirhatiens se voient attribuer les deux premières phrases de leurs quatrains.

## 1. Quatrains

### 1. Magie Défensive

Que la déesse Mirha

Porte les yeux sur moi (toi)

### 2. Magie Offensive

La furie de Mirha

Tel l'éclair te foudroie

### **3. Magie Neutre**

Par la déesse Mirha

Que l'équilibre soit

## **K. Relations avec les autres clergés**

### **1. Mervan**

Les adorateurs de Mervan apportent le changement grâce au chaos qu'ils créent. Mais il faut se méfier de leur désir de puissance qu'il faut absolument tempérer ou contrebalancer.

### **2. Astaghar**

La magie d'Astagar va à l'encontre de tout bon sens, on ne peut pas constamment faire revivre et revenir le passé. Le cycle de la vie ne doit pas être troublé car cela perturbe trop l'équilibre du monde. Sa fonction de gardien des morts est pourtant à respecter.

### **3. Taerye**

Les adorateurs de Taerye défendent le calme, nécessaire à calmer le chaos de Mervan et permettant ainsi un changement progressif et serein.

### **4. Lhuo**

Les adorateurs de Lhuo se reposent beaucoup trop sur leurs acquis. Pour eux, les solutions d'hier sont celles d'aujourd'hui et ils se sentent trop souvent supérieurs car Lhuo est, plus que les autres dieux, adoré par l'Empereur. Mais les temps changent et il faut qu'ils s'adaptent. Un monde figé ne survit pas.

Néanmoins, ce ne sont que des vues globales et il vaut mieux juger la personne rencontrée et les idées qu'elle défend au cas par cas. Il existe quelques prêtres d'Astagar qui méritent notre soutien plus que ceux de Mervan par exemple.

# III. Les guerriers saints de Mirha

## A. Généralités

*Les éléments et lui ne font qu'un  
Il tient dans ses mains le mal et le bien  
Il est la force qui lie les extrêmes  
Aussi splendide et fort que le chêne*

*Clameur d'un Gardien de l'harmonie.*

Les guerriers saints de Mirha, appelés **Gardiens de l'harmonie**, forment le bras armé et discret du culte de Mirha. Ils ont pour lourde tâche de lier les éléments disparates du monde pour que celui-ci puisse exister mais également d'en séparer certains pour une plus grande possibilité d'expansion de ce dernier: faire respecter l'équilibre, débloquent des situations enlisées, briser la stabilité quand celle-ci n'est pas constructive sont des exemples de tâches qu'ils doivent accomplir. Pouvant aussi bien construire que détruire, leur présence est souvent subtile. Toutefois les guerriers saints préfèrent parfois se montrer pour avoir plus d'influence. Tout est fonction de ce qui fonctionne le mieux.

Les Gardiens de l'harmonie contrôlent les éléments : beaucoup d'adversaires sont tombés mordus par la glace ou brûlés par un feu de joie venant des mains des guerriers de Mirha.

## B. Formation

### 1. Les bois élémentaires

Comme tous les guerriers saints des cultes, les Gardien de l'Harmonie sont formés dans un lieu connu de leur seul clergé. Ce sont des bois en Lorion qui ont la particularité d'abriter de nombreux élémentaires, créatures protégées par Mirha. Pour seuls bâtiments l'on retrouve quelques abris en bois.

### 2. L'éveil

Afin de se rapprocher de manière intuitive de leur dieu, les apprentis subissent une formation fort différente des prêtres du culte. Les Gardiens de l'Harmonie apprennent à survivre par eux même. Ils se débrouillent pour chasser dans les bois élémentaires. C'est durant leurs errances en forêt qu'ils rencontrent des élémentaires qui leur apprennent leurs tours.

## C. Compétences souhaitées

Tout guerrier saint de Mirha qui se respecte se devrait de posséder les compétences suivantes :

- ❖ Connaissance des milieux naturels.
- ❖ Vigueur

## 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. Ralentissement du poison

Le Gardien de l'Harmonie sait comment lutter efficacement contre le poison. Il peut lancer le sort *Ralentissement du poison*.

Il possède un *Ralentissement du poison* par pouvoir possédé. Pour l'équivalent de 4 *Ralentissement du poison* il peut lancer le sort *Contrepoison*.

### 2. Toucher élémentaire

Le Gardien de l'Harmonie sait manier les éléments destructeurs et les faire passer par ses mains ou son arme (non cumulable avec la frappe de l'arme).

Il peut infliger « 3 + pouvoirs possédés » dégâts magique aggravés répartis comme il le désire.

### 3. Bouclier d'air

Protégé par l'élément Air, le Gardien de l'Harmonie devient immunisé aux projectiles et bénéficie en permanence de l'effet du sort *Anaérobie*.

### 4. Inaltérabilité

L'équipement du Gardien de l'Harmonie gagne la stabilité de l'élément Terre. Ses armes et armures ne sont plus affectées par les sorts négatifs.

### 5. Armure d'air

Le Gardien de l'Harmonie peut également utiliser l'élément Air pour lancer le sort *Armure d'air*.

Il possède une *Armure d'air* par 2 pouvoirs possédés.

### 6. Destruction d'objet

Le Gardien de l'Harmonie peut également utiliser l'élément Terre à des fins destructrices. Il peut lancer le sort *Destruction – Objet*.

Il possède une *Destruction d'objet* par 3 pouvoirs possédés.

### 7. Toucher de grâce

Le Gardien de l'Harmonie sait aussi faire passer par son toucher autre chose que la destruction. Grâce à ce pouvoir, il apprend à apaiser ses alliés. Il a en permanence le sort *Toucher de grâce* actif sur lui.

## **8. Liquéfaction**

Le Gardien de l'Harmonie par sa maîtrise de l'élément Eau peut liquéfier son adversaire. Il peut lancer le sort *Liquéfaction*.

Il possède une *Liquéfaction* par 3 pouvoirs possédés.

## **9. Grâce de Mirha**

Sous l'œil bienveillant de sa déesse, le Gardien de l'Harmonie devient immunisé à tous les sorts de dégâts direct. De plus, tous les dégâts supérieurs à 2 qu'il subit sont réduits à 2.

## **10. Protection de la Nature**

En parfaite communion avec la nature, le Gardien de l'Harmonie peut protéger ses alliés ainsi que lui-même. Toute personne touchant un arbre et alliée au Gardien de l'Harmonie est sous l'effet du sort *Sanctuaire*.

Il possède une *Protection de la Nature* par 5 pouvoirs possédés.