



Phénix a.s.b.l
Bible de Taerye

Table des matières :

I. Introduction	4
A. Généralités	4
B. Taerye dans la Genèse	4
II. Le clergé de Taerye	5
A. Généralités	5
B. Blason	5
C. Dogme	5
D. Activités quotidiennes	6
1. Les Prêtres-Soigneurs	6
2. Les Guides-Soigneurs	6
3. Les Hospitaliers	6
E. Festivités et cérémonies religieuses	6
F. Lieux de culte importants	7
1. L'Abbaye de la Miséricorde	7
2. Le Bastion	7
G. Ordres affiliés	7
1. L'Ordre des Purs	7
2. Les Martyrs	7
3. Les Suivants du Livre blanc	7
H. Habillement	8
1. Vêtements sacerdotaux	8
2. Vêtements de tous les jours	8
I. Devoirs et obligations	8
J. Quatrains	8
1. Magie Défensive	8
2. Magie Offensive	8
3. Magie Neutre	8
K. Relations avec les autres clergés	9
III. Les guerriers saints de Taerye	10
A. Généralités	10
B. Compétences souhaitées	10
C. Liste des pouvoirs	11
1. Lame de Délivrance	11
2. Imposition des mains	11

3.	Toucher de pureté	11
4.	Bannissement	11
5.	Protection de Taerye	11
6.	Vision véritable	11
7.	Purification	12
8.	Vérité	12
9.	Grâce de Taerye	12
10.	Sainte immolation	12

1. Introduction

A. Généralités

Taerye aime les êtres vivants, que ceux-ci soient bons ou mauvais, petits ou grands, c'est dans sa nature et elle accorde à tous autant d'attention. Pour mener à bien sa tâche, elle inspira des hommes ou des femmes afin que tous puissent profiter de ses soins.

Taerye est également considérée comme la déesse des femmes et des enfants ainsi que comme la protectrice du foyer. Elle est priée lors des accouchements ou lors des guerres pour préserver les villes de la violence.

Elle fonda les Grands Ordres Hospitaliers et c'est sous sa surveillance directe que les Hospitaliers virent le jour.

B. Taerye 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 coeur.

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. Une fougueuse et turbulente dame vit ensuite le jour et s'appropriâ l'ouïe. Elle avait pour nom Mirha. Et enfin, dernière parmi les dieux, mais la plus proche d'Univers, vint Taerye et c'est pleine de compassion qu'elle accepta la lourde charge du toucher et de 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.

Elle est partout car elle aime tout, jamais elle ne laissera un être sans défense.

11. Le clergé de Taerye

A. Généralités

Le clergé de Taerye est là pour seconder sa déesse dans la lourde tâche qu'elle s'est fixée. Il sert d'intermédiaire entre les mortels et le divin, ils soignent partout où ils peuvent les indigents et les malades et aident du mieux qu'ils peuvent les riches comme les pauvres.

Le clergé comprend une majorité de femmes, les hommes présents dans le clergé s'orientant souvent vers l'Ordre des Hospitaliers ou vers les Guides-Soigneurs. Le clergé compte des membres de nombreuses races différentes, signe de sa grande tolérance.

La magister du culte est connu sous le nom de la **Vierge Blanche**. Il est évident que seules les femmes vierges peuvent espérer devenir magister du culte. La Vierge Blanche est élue par Taerye elle-même au cours d'une cérémonie qui a lieu à la mort de la magister : la nouvelle élue est auréolée d'une lumière pure et blanche jusqu'à ce que toute personne présente la reconnaisse comme la nouvelle Vierge Blanche.

A la tête des trois Ordres et au service de la Vierge Blanche se trouvent les **Porteurs de Lumière**.

B. Blason



C. Dogme

Nul n'est au dessus de la vie et personne ne peut rester sans vie.

Le clergé de la déesse est là pour aider et soigner le plus grand nombre de personnes sans discrimination de classe, d'origine, de race ou de moralité.

Les novices entendent le discours suivant :

« A toute heure du jour ou de la nuit, des hommes et des femmes souffrent dans l'Empire. Notre tâche est de soulager leurs souffrances. C'est pour cela qu'aux quatre coins de l'Empire notre culte doit être présent pour porter les bienfaits de la miséricordieuse Taerye aux plus démunis.

Heureusement, tu ne seras pas seul dans cette tâche. Toute notre communauté œuvre dans ce sens, et t'aidera à chaque fois que tu auras besoin d'assistance.

Là où la diplomatie et la sagesse ne peuvent résoudre les conflits, tu te fieras à nos Hospitaliers pour ramener l'ordre et la justice. Cependant, même si des personnes

t'apparaissent comme des ennemis, tu devras essayer de les aider une fois la situation rétablie ou calmée. Je te conseille néanmoins d'agir au plus urgent : il existe suffisamment de braves hommes ayant besoin de secours pour que tu ne te précipites pas soigner celui qui demain peut-être te tueras. Certains membres de notre culte se chargent déjà de ces cas là, et en tant que novice, tu dois t'occuper en priorité des gens de Bien.

La tâche est longue et ardue car, à chaque blessure que tu soigneras, dix autres s'ouvriront. A toi de ne pas désespérer et de garder la foi en La Main Qui Guérit. »

D. Activités quotidiennes

Le prêtre de Taerye, qu'il soit humble apprenti ou Grand Prêtre, passe le plus clair de son temps à essayer de soulager la misère du monde ou de son entourage proche. Il guide et donne des conseils élémentaires d'hygiène et soigne de son mieux les malades qui se présentent à lui.

Le culte répartit cette tâche entre trois grandes branches, avec chacune leurs missions propres :

1. Les Prêtres-Soigneurs

Ils seront les premiers à suivre le malade jusqu'à son rétablissement et ce sont eux qui prodigueront le maximum de soins dans les villages et les campagnes.

2. Les Guides-Soigneurs

Ils ont en charge l'éducation et la protection des jeunes enfants qui sont confiés à leurs écoles. Ils leur enseignent les principes de la vie ainsi que l'alphabet et l'écriture. Ils aident aussi la justice lors des rixes et des procès et conseillent les personnes qui viennent les voir sur n'importe quel sujet médical.

3. Les Hospitaliers

Ce sont les guerriers saints de Taerye. De plus amples informations sont disponibles dans le chapitre qui leur est consacré.

E. Festivités et cérémonies religieuses

La plus grande cérémonie des fidèles de la dame se tient le 1er de la Saison des Récoltes, lors de la journée la plus chaude de l'année. Elle dure trois jours, pendant lesquels personne ne peut faire montre de richesse ou d'opulence. Les riches revêtent pour la circonstance des haillons et quittent pour un temps leurs riches demeures pour aller vivre sous les ponts, tandis que les foyers des pauvres organisent de grands banquets.

Il est aussi de coutume de fêter Taerye dans les hôpitaux et les sanctuaires de campagne qui ne restent jamais sans feu ou eau chaude. Lors des grandes campagnes militaires, il est aussi courant de voir les soldats adresser une courte offrande de sang à la déesse pour qu'elle les protège et leur évite de trop en perdre.

Enfin, chaque prêtre doit sacrifier, au lever du jour, un peu de son énergie vitale pour que la déesse puisse l'utiliser là où il faut. Cette offrande prend généralement la forme d'une petite entaille au poignet ou au cou et quelques gouttes de sang coulent sur le sol. La plaie se referme aussitôt, preuve que la Déesse a reçu son don.

Une petite cérémonie a lieu à chaque naissance : l'enfant y reçoit la bénédiction de Taerye et une amulette qui le protégera de nombreux maux. L'enfant la gardera jusqu'à ce qu'il devienne adulte.

F. Lieux de culte importants

1. L'Abbaye de la Miséricorde

Phénixia, abrite bien sûr un des temples les plus importants du Culte, ainsi que la plus grande académie de médecine de l'Empire. Mais c'est dans la province de Moskalf que Taerye possède son plus grand lieu de culte. Il s'agit de l'Abbaye de la Miséricorde et de ses dépendances qui peuvent recueillir jusqu'à trois mille individus en même temps et leur prodiguer des soins suivis. Il est de coutume que tout adepte suive un stage de trois ans en ces lieux, pour se familiariser avec la souffrance et la compassion. C'est aussi à l'Abbaye de la Miséricorde que l'on soigne les maladies mentales et les folies, et que l'on apporte du réconfort aux plus démunis.

2. Le Bastion

Aux frontières de l'Empire et de la Désolation se trouve le plus grand rassemblement d'Hospitaliers. Etablis dans une place fortifiée nommée « Le Bastion », c'est de cet endroit qu'ils surveillent l'avancée du désert et la contrent dans la mesure du possible. Les Hospitaliers veillent à ce que nul mort-vivant ne pénètre dans les terres de l'Empire.

G. Ordres affiliés

1. L'Ordre des Purs

Cet ordre déviant se réclame comme étant composé d'êtres purs. Purgé par les soins de Taerye, ils doivent désormais guider le peuple sous leur tutelle bienveillante. En réalité, cette secte est composée dans le bas de la pyramide par des fanatiques qui se croient tout permis et dans la hiérarchie par des hommes assoiffés de pouvoir. Cependant, ceux-ci rendent parfois service à la société : ils ont une haine farouche des morts-vivants, et les traquent sans répit. Il y aurait certains membres de l'Ordre des Purs qui agiraient d'ailleurs en solitaire.

2. Les Martyrs

Ces hommes sont convaincus que tout le malheur qu'ils endurent ne sera pas enduré par les autres. Leurs corps sont couverts des cicatrices de leurs flagellations matinales et nocturnes. Considérés comme des excentriques, on se moque souvent d'eux, moqueries qu'ils acceptent volontiers, considérant que ce sera toujours ça que quelqu'un d'autre dans l'Empire n'aura pas à endurer.

3. Les Suivants Du Livre Blanc

Cette secte est basée sur un livre qui aurait été écrit par Taerye en personne et qui explique en quoi les démons sont une des plaies de l'Empire. Seuls les supérieurs de la secte ont le droit d'ouvrir le fameux livre. Toujours est-il que les adeptes de cette secte poursuivent frénétiquement les démons, et par extension, leurs invocateurs. Ils ne reculent devant rien, et de nombreux démonistes sont déjà morts dans des attentats suicide.

H. Habillement

1. Vêtements sacerdotaux

De blanc sera vêtu le pauvre et l'indigent et sa tunique jamais ne devra faire montre de richesse ou de luxe. Sur son coeur sera le signe de la dame et il le portera bien en vue afin que tous accourent vers lui si le besoin s'en fait sentir.

2. Vêtements de tous les jours

Des vêtements fonctionnels et pratiques, de couleur blanc cassé ou beige sont l'apanage des suivants de la Main qui Soigne. Aucune richesse ne sera présente car les suivants de Taerye n'aiment pas le luxe.

1. Devoirs et obligations

En toutes occasions, le suivant de Taerye devra aider son prochain et lui porter assistance tant au niveau des soins qu'au niveau moral et mental. Jamais il ne laissera quelqu'un dans le besoin et se dépouillera au besoin de ses biens s'il peut ainsi aider son prochain.

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

Cercle	Obligation
1-2	Toujours aider un membre du culte demandant de l'aide.
3-4	Ne jamais refuser de donner une aumône.
5-6	Sacrifice accru : la goutte de sang versée chaque matin inflige un point de dégât au bras. Le clerc met un point d'honneur à ne jamais soigner cette blessure.
7-8	Non connu
9-10	Non connu

Les obligations sont cumulatives.

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

1. Quatrains

1. Magie Défensive

Par la Très Sainte Dame

Que tous ces maux se soignent

2. Magie Offensive

Que la Très Sainte Dame

Te foudroie de sa flamme

3. Magie Neutre

Que la Très Sainte Dame

Apporte à tous le calme

K. Relations avec les autres clergés

Très bonnes. Chacun des autres clergés reconnaît l'importance des soins et des guérisons. Les fidèles des autres cultes aideront souvent les prêtres de Taerye dans le besoin, tant au niveau matériel que moral si le besoin s'en fait sentir. Des membres du clergé de Mervan ont souvent été vus abandonner pour un temps leur complots insidieux pour aider des prêtres de Taerye lors d'un combat important.

III. Les guerriers saints de Taerye

A. Généralités

*Contre le cruel ennemi
Je résiste et défends la Vie
Pour la défense des opprimés
Je rétablis la Vérité*

Clameur d'un Hospitalier.

Les Hospitaliers sont le bras armé du culte avec comme mission prioritaire de protéger les indigents lors de leur voyage vers un centre de soins. Ils surveillent les routes et les chemins et apportent assistance à toute personne en danger. Ils protègent aussi les prêtres lors de leurs déplacements et servent souvent d'aumôniers auxiliaires dans les milices ou la Légion.

En plus de ce rôle d'accompagnement, les Hospitaliers sont là pour résoudre les problèmes que la diplomatie ne peut pas régler. Les Hospitaliers sont aussi les agents envoyés pour résoudre les situations de crise, lorsque la simple présence d'un prêtre ne suffirait pas. Prêts à côtoyer le danger, les Hospitaliers placent la Vie au dessus de leur propre vie.

Les Hospitaliers sont aussi entraînés à pouvoir lutter contre les démons et les morts-vivants.

B. Formation

1. Le Bastion

Contrairement aux autres cultes qui entraînent leurs guerriers saints dans des lieux spécifiques, le terrain d'entraînement des Hospitaliers s'étend à tout le Moskalf et ses environs.

2. L'éveil

Afin de se rapprocher de manière intuitive de leur dieu, les apprentis subissent une formation fort différente des prêtres du culte. En effet, c'est accompagné d'un guide, une personne du peuple choisie pour sa sagesse et sa moralité irréprochable, que l'apprenti ira aux quatre coins de Moskalf pour aider son prochain. Devoir suivre un homme simple enseigne à l'Hospitalier le respect du peuple, car il est son serviteur. Il n'est pas rare qu'un apprenti Hospitalier s'intègre à des familles de paysans pendant quelques semaines pour les aider au mieux.

De temps en temps, l'apprenti revient au Bastion. C'est là qu'on lui enseigne l'art de la guerre. Il part souvent en mission dans la Désolation pour y combattre des morts-vivants sous le regard bienveillant de sa déesse.

C'est le guide de l'apprenti Hospitalier qui décide quand sa formation est terminée.

C. Compétences souhaitées

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

- ❖ Anatomie
- ❖ Premiers soins

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. Lame de Délivrance

Toute arme maniée par l'Hospitalier est considérée comme **bénie**. Bien entendu, une fois que l'arme quitte les mains de l'Hospitalier, elle redevient normale (ce pouvoir est donc personnel).

2. Imposition des mains

L'Hospitalier est apte à utiliser le sens du toucher de sa déesse pour soigner les blessures. Il peut redonner un nombre de points de vie égal à son nombre de pouvoirs d'Hospitalier possédés. A noter qu'il peut utiliser cette capacité en plusieurs fois. Ces soins sont considérés comme magiques.

3. Toucher de pureté

Approfondissant le sens du toucher de sa déesse, l'Hospitalier est maintenant capable de soigner les maladies.

Il possède un *Toucher de pureté* par 3 pouvoirs possédés. De plus, il peut utiliser l'équivalent de 2 *Toucher de pureté* pour soigner un poison.

4. Bannissement

Ce nouveau pouvoir offre la possibilité à l'Hospitalier de bannir un démon ou détruire un mort-vivant. Le bannissement se fait au toucher ou via son arme et permet de détruire un mort-vivant mineur ou bannir un démon mineur.

Il possède un bannissement par 2 pouvoirs possédés. L'équivalent de 2 bannissements permet de bannir un démon majeur ou détruire un mort-vivant majeur. L'équivalent de 3 bannissements permet de bannir un démon supérieur ou mort-vivant supérieur. L'équivalent de 4 bannissements permet de bénéficier pendant 15 minutes du sort « arme de bannissement » sur toute arme maniée.

5. Protection de Taerye

Sous l'œil bienveillant de Taerye, l'Hospitalier bénéficie de l'équivalent du sort *Bouclier du juste*.

Il possède un *Bouclier du juste* par 3 pouvoirs possédés.

6. Vision véritable

Afin de mieux traquer les morts-vivants et les démons, l'Hospitalier s'entraîne à ne plus voir que la véritable réalité. Il a le sort *Vision véritable* en permanence actif sur lui.

Afin d'utiliser la *Vision véritable* l'Hospitalier doit pouvoir toucher la personne qu'il veut inspecter et lui annonce : « Vision véritable » (et expliquez éventuellement les effets).

7. Purification

L'Hospitalier peut se débarrasser de tous les effets négatifs (qui ne sont pas instantanés) présents sur sa personne.

Il possède une *Purification* par 3 pouvoirs possédés.

8. Vérité

L'Hospitalier est apte à déceler la vérité. Il peut utiliser l'équivalent du sort *Tu dis la vérité*.

Il possède une *Vérité* par 3 pouvoirs possédés. Pour l'équivalent de 2 *Vérité*, il peut bénéficier du sort *Esprit clairvoyant*.

9. Grâce de Taerye

L'Hospitalier est constamment protégé par sa déesse. Il bénéficie en permanence du sort *Ange gardien*. Cependant, si l'Hospitalier devrait mourir en fin de journée (exemple : sous l'effet d'un poison et qu'il n'est pas soigné), la Grâce de Taerye ne le protégera pas.

Au niveau 10, l'attention de Taerye pour l'Hospitalier s'intensifie encore, il bénéficie du sort *Ange protecteur* en permanence.

10. Sainte immolation

Cet ultime pouvoir permet, au prix de la vie de l'Hospitalier, de détruire tout ennemi présent. Tous les morts-vivants et démons sont immédiatement détruits ou bannis et les êtres vivants ennemis tombent à 0 niveaux de vie aggravés. Rien ne peut protéger contre la *Sainte Immolation*.

Annoncez « Sainte Immolation » lorsque vous utilisez ce pouvoir.