



Phénix a.s.b.l
Bible de Lhuo

Table des matières :

I. Introduction	3
A. Généralités	3
B. Lhuo dans la Genèse	3
II. Le clergé de Lhuo	4
A. Généralités	4
B. Blason	4
C. Dogme	4
D. Activités quotidiennes	5
E. Festivités et cérémonies religieuses	6
F. Lieux de culte importants	6
1. La Pyramide du Savoir	6
2. Le Temple de Nacre	6
3. Le Temple d'Ivoire	6
G. Ordres affiliés	7
1. L'Ordre de la Page oubliée	7
2. Les Veilleurs	7
3. Les Enlumineurs	7
H. Habillement	7
1. Vêtements sacerdotaux	7
2. Vêtements de tous les jours	7
I. Devoirs et obligations	7
J. Quatrains	8
1. Magie Défensive	8
2. Magie Offensive	8
3. Magie Neutre	8
K. Relations avec les autres clergés	8
1. Mervan	8
2. Astaghar	8
3. Taerye	8
4. Mirha	9
III. Les guerriers saints de Lhuo	10
A. Généralités	10
B. Liste des pouvoirs	11

1. Introduction

A. Généralités

Lhuo est le dieu de la magie et de ce que cet art rend possible, ce qui fait peut-être de lui la plus puissante des 5 divinités. On prétend que c'est lui qui a enseigné son art au tout premier jeteur de sorts du monde et qu'il a permis à de nombreuses races d'utiliser la magie. On dit également qu'il évalue le potentiel de chaque sort et objet magique avant de l'autoriser dans le monde. Il est vénéré par les magiciens et tous ceux qui ont fréquemment recours aux objets magiques. Il est le dieu de la force qui rend toute magie possible. Il est chargé de générer et d'entretenir la Trame qui permet aux jeteurs de sorts d'accéder à l'énergie magique.

Lhuo est toujours extrêmement sérieux, mais ce n'est pas pour cela qu'il est foncièrement méchant ou dénué d'humour. Sardonique, il apprécie les jeux de mots et les traits d'esprit particulièrement subtils. Il sait rester tellement impassible lorsqu'il plaisante que ceux qui l'entendent se demandent souvent s'il est sérieux ou non. Lorsqu'il est de bonne humeur, il aime faire de petits cadeaux à ceux qui l'appellent. A l'inverse, ses accès de colère sont terrifiants.

Par sa nature, Lhuo est aussi un dieu de Raison et de Sagesse. Sa vision du monde est globale et rationnelle, et il prend le temps de peser le pour et le contre d'une situation avant de se décider à intervenir ou pas, mais quoi qu'il arrive, il agira avec tempérance.

B. Lhuo 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 sur la vue et l'énergie globale. C'est lui qui a le plus bénéficié de l'attention d'Univers. Il maîtrise le tissu même de l'existence : la magie. 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 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, 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.

Là où la magie existe, Lhuo est présent. Le moindre sortilège est le signe de sa présence. Beaucoup s'accordent à dire que la magie est partout, et que Lhuo est donc omniprésent.

11. Le clergé de Lhuo

A. Généralités

Les prêtres de Lhuo sont bien souvent des amoureux de la magie. Ils ne recherchent pas le pouvoir (autrement dit ce que la magie permet de faire aux autres) mais plutôt l'élégance, la complexité des sorts et leur usage sensé.

La plupart des adorateurs de Lhuo sont humains, mais tous les habitants de l'Empire désirant pratiquer la magie doivent au moins l'apaiser sous forme de sacrifices (la manière la plus simple de le faire est de brûler des objets enchantés temporairement). Les magiciens, et plus particulièrement ceux ayant un penchant pour le bien et l'ordre, honorent Lhuo.

Tous ceux qui pratiquent la magie ou qui s'intéressent au savoir ésotérique sont les bienvenus dans le culte de Lhuo.

La hiérarchie du clergé est extrêmement variée et se divise en ordres qui se concentrent chacun sur un aspect spécifique de la magie. Il n'y a pas de distinction d'origine. La règle générale en vigueur est que le talent de chacun et la manière dont il s'acquitte de la tâche qui lui a été confiée sont bien plus importants que son rang social ou ses exploits, fussent-ils légendaires. Les relations sont excellentes entre les différentes branches de l'Eglise.

Les prêtres de Lhuo sont connus sous le nom de **Gardiens du Savoir**. Les membres éminents du clergé, c'est-à-dire ceux qui occupent un poste important ou se sont rendus célèbres en partant à l'aventure pour Lhuo, reçoivent le titre de **Seigneurs du Savoir**.

Le clergé est dirigé par un Magister, titre porté par un mortel qui a obtenu ce poste en combat singulier et qui a été choisi pour être le champion de la magie.

Le Magister actuel est Dame Ambre, une archi-prêtresse aux pouvoirs terrifiants.

B. Blason



C. Dogme

Les disciples de Lhuo pensent que la question de la magie doit être abordée avec raison et que l'étude et la méditation permettent de l'analyser et de la réduire à ses plus simples

composantes. Calme et prudence sont les maîtres mots, tous les membres du clergé cherchant d'abord et avant tout à ne pas commettre d'erreurs que même leur magie ne pourrait réparer.

Ils apprennent à utiliser leur Art, autrement dit la magie, avec discernement et, surtout, à savoir quand il n'est nul besoin d'y faire appel. La magie est puissante mais s'accompagne d'une grande responsabilité. Les mots qui reviennent souvent dans la bouche des fidèles de Lhuo sont liberté, choix et connaissance, tempérés par la volonté de faire le bien.

Les novices entendent le discours suivant :

« Aime la magie pour ce qu'elle est, et non comme une arme qui te permettra de façonner le monde à ta guise. Apprends à ne pas te servir de tes sorts et tu accèderas à la sagesse. Joue avec la magie et trouve le meilleur moyen de t'en servir, mais sans en faire payer le prix aux autres. Essaie de t'en servir le moins possible au fur et à mesure que tes pouvoirs se développent car, bien souvent, l'Art s'accompagne d'un trop grand risque ou ne permet pas d'obtenir ce que l'on souhaite.

N'oublie jamais que la magie est un art, le don de Lhuo, et que ceux qui sont capables de l'utiliser sont extrêmement privilégiés. Que cela t'aide à te comporter humblement, et non fièrement.

Utilise la magie intelligemment et à bon escient, car elle ne peut s'accompagner de témérité ou de négligence. Si elle te met en péril, cache-la ou renvoie-la, mais ne la détruis sous aucun prétexte, car la destruction de l'Art est un terrible péché.

Cherche toujours à en apprendre davantage sur la magie et à en créer de nouvelles formes, mais l'expérience personnelle vaut toujours mieux que le fait d'acheter des parchemins ou de payer des professeurs. Exulte davantage dans le processus de création que dans le fait de lancer des sorts, et assure-toi que ce à quoi tu donnes naissance sera partagé avec d'autres et te survivra. Ce sont ceux qui y parviennent et qui comprennent que l'Art doit être utilisé pour le bien du monde qui ont le plus la faveur de Lhuo. Eux continueront à le servir par-delà la mort, après avoir été unis à la magie. »

« Enseigne l'utilisation de la magie et sème parchemins, objets et livres de sorts à travers le monde afin que le savoir magique aille croissant. Encourage tout le monde à suivre la voie de la magie. Fais bien comprendre à tes élèves que le pouvoir magique s'accompagne de lourdes responsabilités, et n'oublie pas de vivre en accord avec ce précepte. Essaie d'obtenir un exemplaire de tout sort, variante de sort ou idée magique que tu rencontreras au fil de tes voyages, et ce, quelle que soit sa valeur ou son importance. Par la suite, n'oublie jamais de faire une copie de cet exemplaire pour la bibliothèque de ton temple. Forme les autres à ton art, sans jamais garder ton savoir pour ton seul usage, et veille à toujours encourager la créativité magique, sous quelque forme que ce soit. »

D. Activités quotidiennes

Les prêtres de Lhuo préservent le savoir magique dans des bibliothèques secrètes, des caches privées ou encore des laboratoires de recherche, de façon à ce que la magie continue d'exister, quoi qu'il arrive aux races pensantes ou aux puissances célestes. Ils recherchent également les individus doués en magie, de manière à surveiller et à étudier le comportement de ceux qui deviennent particulièrement puissants.

La plupart des magiciens considèrent que les Lhuotiens sont utiles, et pourtant nombre de membres du clergé n'hésitent pas à déployer des efforts colossaux pour accomplir un objectif que la quasi-totalité des mages condamneraient. En effet, les fidèles de Lhuo font leur possible pour qu'aucun sort ou objet magique ne reste unique, afin que le savoir qui a permis de l'obtenir ne disparaisse pas avec son inventeur. Ils s'acquittent de leur mission en espionnant les autres mages (et même parfois en dérobant temporairement ce dont ils ont besoin), en recopiant tous les textes à caractère magique dont ils ont la connaissance (ce qui inclut mots de commandes et phrases apparemment dénuées de sens), en encourageant les échanges de sorts et en organisant des concours lors desquels les participants reçoivent une forte somme

en échange d'une ou plusieurs formules magiques qui seront par la suite intégrées à la grande encyclopédie de Lhuo (un ouvrage relié regroupant tous les sorts connus).

Les membres du clergé de Lhuo font souvent office de messagers pour mages. Ils font tout leur possible pour rester totalement neutres et ne s'attirer les reproches d'aucune des parties en présence. Ils organisent des Foires aux Mages annuelles, au cours desquelles ils tentent toujours de régler les conflits entre mages. Ils les mettent également à profit pour proposer des concours de magie et restreindre l'usage des sorts destructeurs ou favorisant la tromperie. Les gagnants des divers concours reçoivent de petits objets utiles et des parchemins sur lesquels sont rédigés un ou plusieurs sorts ayant remporté la palme au cours des années précédentes.

E. Festivités et cérémonies religieuses

Au coucher du soleil, tous les fidèles prient silencieusement le Tout-Puissant pour qu'il les guide pour le lendemain. Cette prière quotidienne mise à part, les rituels sont rares, sauf dans les temples et abbayes de Lhuo. Là, à chaque repas, on lit des passages de textes divers (écrits de grands mages d'antan, éthique de l'usage de la magie, spéculations quant à ce que l'on pourra en tirer à l'avenir ou encore philosophie de la magie).

Une cérémonie très importante se déroule le premier jour de l'année impériale.

Ce jour ouvre le cycle de Lhuo et la Saison du Réveil. C'est donc un jour lourd en symbolique.

De nombreuses intégrations au clergé ou accessions à des titres sont officialisées ce jour-là.

F. Lieux de culte importants

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

1. La Pyramide du Savoir

Temple principal des Lhuotiens, cette énorme pyramide s'élève au cœur de Phénixia. On y trouve d'innombrables livres et écrits, concernant à peu près tous les sujets possibles et imaginables. L'Empereur en personne vient y puiser des informations de temps à autre. C'est aussi là que réside la Magister de Lhuo, Dame Ambre.

2. Le Temple de Nacre

Second temple en importance, il est situé à Adraotha, chef-lieu de Jarst. C'est ce lieu de culte qui apporte les principaux revenus du clergé car la bourgeoisie Jarstoise est riche et généreuse.

3. Le Temple d'Ivoire

Ce monastère situé dans les montagnes de Moskalf abrite une communauté de moines de Lhuo. Cet ordre mystique vit dans le dépouillement et le calme, ses membres méditant sur le monde et leur place dans le grand schéma universel. Il est courant pour les Gardiens du Savoir d'y aller en pèlerinage, d'autant plus que la Perle du Savoir, une importante relique de Lhuo, y est abritée.

G. Ordres affiliés

1. L'Ordre de la Page oubliée

Cet ordre est composé de membres du clergé qui se sont rendus extrêmement utiles en retrouvant un savoir magique que l'on croyait perdu. Ses membres ornent leur col d'un liseré argenté.

2. Les Veilleurs

Cette organisation secrète se bat pour le bien de l'Empire et pour éviter l'avènement des grandes puissances. Ils oeuvrent dans l'ombre afin de surveiller le comportement de ceux qui deviennent particulièrement puissants.

3. Les Enlumineurs

Cet ordre du clergé s'est spécialisé dans la conception de parchemins. C'est à cet ordre que l'on doit la plupart des parchemins répandus par le clergé. Leurs techniques sont efficaces et rapides.

H. Habillement

1. Vêtements sacerdotaux

La tenue des prêtres est d'un gris ou bleu chatoyant. La matière préférée est la soie, mais on y ajoute des habits plus chauds dans le nord. Le symbole du dieu se porte sur la poitrine.

2. Vêtements de tous les jours

Les membres du clergé s'habillent d'abord et avant tout de manière pratique lorsqu'ils partent à l'aventure, même s'ils ont une nette préférence pour le gris ou le bleu. Ils portent le symbole de leur foi sur leur cœur : sur leur robe ou leur tunique, ils le cousent ; sur leur armure, ils le font graver.

1. Devoirs et obligations

Outre les devoirs déjà abordés (répandre la magie, ...), les fidèles doivent se plier à quelques autres obligations.

D'abord, ils se doivent de louer Lhuo dès qu'un événement positif leur arrive, comme par exemple découvrir un nouveau sort, réussir un rituel important, augmenter son statut, ...

Il est bien vu que ces remerciements soient agrémentés de dons en nature, comme par exemple de l'argent en offrande au clergé.

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

Cercle	Obligation
1-2	Prière à Lhuo à la tombée de la nuit (durée : minimum « Cercle » minutes)
3-4	Faire un don de « Cercle » Phénix par semaine au clergé
5-6	Prise en charge d'un apprenti
7-8	Fourniture au clergé d'un parchemin de sort personnel par cycle

Les obligations sont cumulatives.

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

J. Quatrains

1. Magie Défensive

Que Lhuo daigne m'écouter

Et vienne me (te) renforcer

2. Magie Offensive

Que Lhuo daigne m'écouter

Et vienne me seconder

3. Magie Neutre

Que Lhuo daigne m'écouter

Et vienne me (te) favoriser

K. Relations avec les autres clergés

Les relations avec les autres clergés sont très diverses. Il n'y a pas de conflits ouverts car les Lhuotiens sont tempérés et réfléchis. Cependant, même s'ils n'en montrent rien officiellement, ils agissent souvent de manière à assurer la stabilité et la sécurité de l'Empire. Ils font d'ailleurs fréquemment office de médiateurs lors de conflits entre clergés.

1. Mervan

Les adorateurs de Mervan ne sont pas dignes de confiance. Ils ont perdu le sens des vraies valeurs, ils vivent pour la destruction et le chaos. Ils s'évertuent à détruire ce que Lhuo crée. Ils sont donc à surveiller de près.

2. Astaghar

Des prêtres calmes et stables. Leurs agissements vont rarement à l'encontre de notre cause. Cependant, leurs buts sont parfois étranges.

3. Taerye

Voilà des prêtres dont les agissements sont utiles au bien de tous. Ce sont des gens de confiance et leur aide est importante à notre cause. Cependant, il faut veiller à tempérer (ou à précéder) leur empressement à détruire les objets magiques qu'ils jugent trop hâtivement comme maléfiques.

4. Mirha

Les adorateurs de Mirha ne pensent qu'au combat. Leur manque d'ordre et leur envie d'équilibre nuisent parfois au bien de la magie. Bien que moins dangereux que ceux de Mervan, ils sont eux aussi à surveiller et à remettre dans le droit chemin.

III. Les guerriers saints de Lhuo

A. Généralités

*Mes adversaires ne sont que pions
Par mes stratagèmes, ils périront
Leurs sorts et leurs complots déjoués
Rejoignent leurs tombes à présent scellées*

Clameur d'un Arpenteur de la Toile.

Les Arpenteurs de la Toile sont des guerriers formés à servir l'Empire. Malgré leurs talents de guerriers, ils restent des érudits hors pairs. Ils sont formés à avoir une vaste compréhension de la magie ce qui les rend apte à gérer tout problème qui implique la magie. C'est de cette compréhension que leur vient leur nom d' « Arpenteurs de la Toile ». En effet, les guerriers saints de Lhuo ont une connaissance poussée des vents de magie. Ils apparaissent pour eux comme une toile aux milles ramifications. Ils savent manipuler ces ramifications, bloquer celles qu'utilisent leurs adversaires où même les renvoyer contre eux.

Ce sont également de fins stratèges. Ils servent souvent de conseillers dans la Légion. Chacun des 6 généraux est secondé par un Arpenteur.

B. Formation

1. Les étages scellés

En haut de la Pyramide du Savoir, à Phénixia, se trouve des étages réservés. C'est notamment là que siège Dame Ambre. Mais ce n'est pas tout. C'est également là que sont formés les Arpenteurs de la Toile. Composé d'un ensemble de salles spacieuses, avec des bibliothèques aux ouvrages spécialisés et très complets, des nombreuses cartes du monde et de jeux de stratégie, notamment de plateaux d'échecs.

2. L'éveil

Afin de se rapprocher de manière intuitive de leur dieu, les apprentis subissent une formation fort différente des prêtres du culte. Leur formation est prise en charge par le plus ancien Arpenteur de la Toile. Il entraîne les apprentis dans des salles spécifiques avec des cristaux qui colorent le mana. C'est dans ces salles d'entraînements que les apprentis Arpenteur développent leur vision magique. Au fur et à mesure de leur progression, ils vont dans des salles plus sophistiquées. On leur soumet un grand nombre d'objets à l'analyse afin de les entraîner.

Typiquement, les apprentis attendent le matin les vents magiques en haut de la Pyramide du Savoir. Quelque fois, Dame Ambre leur fait l'honneur de sa présence lors d'une cérémonie formelle bien qu'intimiste.

C. Compétences souhaitées

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

- ❖ Erudition.
- ❖ Authentification.

❖ Méditation.

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. Bouclier magique

Ce pouvoir forme la base des connaissances magiques de l'Arpenteur. Il sait ériger un labyrinthe dans les ramifications de toile, éloignant de lui les sorts offensifs. Cela lui offre un équivalent du sort *Bouclier magique*.

Il possède un *Bouclier magique* par pouvoir possédé.

2. Vision magique

Développant sa vision de la Toile, l'Arpenteur peut voir la magie autour de lui. Celle-ci est active en permanence et s'affine au fur et à mesure de sa progression.

En terme de jeu, il peut lancer le sort *Détection de la magie* à l'infini.

En ce concentrant, l'Arpenteur peut élargir et raffiner ses perceptions magiques. Il peut lancer une *Lecture de la magie* par 4 pouvoirs possédés.

3. Dispersion magique

L'Arpenteur peut détruire les cristaux de magie qu'il décèle chez les lanceurs de sort. Il peut lancer l'équivalent du sort *Décharge d'énergie négative*

Il possède un *Dispersion magique* par 2 pouvoirs possédés. L'équivalent de 2 *Dispersion magique* permet de lancer le sort *Dispersion de la magie*.

4. Eroulement des résistances

L'Arpenteur peut à présent détruire les protections magiques de sa cible. Il sait lancer *Eroulement des résistances*.

Il possède un *Eroulement des résistances* par 2 pouvoirs possédés.

5. Réserve d'énergie

L'Arpenteur possède à présent une réserve d'énergie, similaire à la réserve de mana d'un lanceur de sort. Celle-ci à un maximum de « 5 fois le nombre de pouvoirs possédés » points et est mise par les vents de mana à « 1 par pouvoir possédé ».

Pour 2 points, il peut se protéger d'un dégât (considéré comme une protection).

Pour 2 points, il peut altérer une aura de frappe et la rendre magique.

Pour 4 points, il peut rendre une arme magique comme avec le sort *Arme magique*.

Cette réserve se remplit de deux façons :

- ❖ Lorsque l'Arpenteur contre un sort avec un *Bouclier magique* il remplit sa réserve de « Cercle du sort » points.
- ❖ Par la pratique de la méditation en des quantités similaires aux lanceurs de sort.

Il peut également transférer son mana à raison de 1 pour 1 à un lanceur de sort.

6. Renvoi de sort

L'Arpenteur améliore son maniement des ramifications. Il sait à présent renvoyer un effet qu'on lui jette contre son lanceur. Il peut à présent annoncer *Renvoi de sort* au lieu de *Bouclier magique*. Cela ne remplit alors pas sa réserve d'énergie.

Il peut également décider de ne pas utiliser ses *Boucliers Magiques* quand il subit un sort offensif.

7. Dissipation

L'Arpenteur peut détruire toute forme de magie de manière radicale. Il connaît le sort *Dissipation*. Il peut lancer la *Dissipation* par le biais de son arme.

Il possède une *Dissipation* par 3 pouvoirs possédés. L'équivalent de 2 *Dissipation* permet de lancer *Dissipation suprême*.

8. Stase

Pour la première fois, l'Arpenteur tisse lui-même la Toile. Il sait lancer le sort *Stase*.

Il possède une *Stase* par 4 pouvoirs possédés.

9. Grâce de Lhuo

L'œil vigilant de Lhuo veille à présent sur l'Arpenteur. Ce dernier bénéficie du sort *Annulation* en permanence.

10. Immunité à la magie

Cette forme ultime de protection permet d'empêcher toute ramification de la magie d'atteindre l'Arpenteur. Celui lui confère une immunité totale à tous les sorts ou effets magiques pendant 15 minutes.

Il possède une *Immunité à la magie* pour 5 pouvoirs possédés.