



Phénix a.s.b.l
Bible de Mervan

Table des matières :

I. Introduction	4
A. Généralités	4
B. Mervan dans la Genèse	4
II. Le clergé de Mervan	5
A. Généralités	5
B. Blason	5
C. Dogme	5
D. Activités quotidiennes	6
1. Les Démonistes	6
2. Les Absolutistes	6
3. Les Guerriers Noirs	6
E. Festivités et cérémonies religieuses	6
F. Lieux de culte importants	6
1. La Faille de Tolat	6
2. L'Eglise de la Douleur	6
3. La Montagne de l’Affliction	7
G. Ordres affiliés	7
1. Les Tyrans de l’Ombre	7
2. Le Chaosium	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
III. Les guerriers saints de Mervan	9
A. Généralités	9
B. Compétences souhaitées	10
C. Liste des pouvoirs	10
1. Douleur	10
2. Armure démoniaque	10

3.	Paralyse	10
4.	Bouclier d'ombre	10
5.	Perte d'emprise	11
6.	Amitié démoniaque	11
7.	Volonté implacable	11
8.	Invulnérabilité illusoire	11
9.	Grâce de Mervan	11
10.	Obéissance	11

1. Introduction

A. Généralités

Mervan est le dieu des pouvoirs sombres et occultes. C'est sans aucun doute le dieu qui maîtrise les pouvoirs les plus puissants et terrifiants à la fois. Sa magie est souvent associée à une source de corruption : la puissance qu'il accorde à ses adorateurs pervertit ceux qui sont trop faibles.

Mervan entretient la trame du plan démoniaque et les différentes voies qui permettent d'y accéder. Cette charge est très importante car, sans lui, des hordes de démons seraient constamment en train de déferler sur le monde. Il est le gardien de ces terribles créatures, mais il n'hésite pas à les utiliser lorsque cela s'avère nécessaire.

Mervan est un dieu exigeant. Il n'a aucune compassion, aucune pitié. Il n'accorde aucune place à la faiblesse. Il n'aime pas les longs discours ennuyeux, préférant l'action à de vaines paroles.

Il récompense largement ses adeptes les plus puissants, les **Seigneurs Sombres**, qui paient de leur vie la moindre erreur.

B. Mervan 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 ses pouvoirs étaient trop lointains, trop mystérieux. Vint donc Mervan, à qui fut associé le goût. Par la suite vint Astaghar qui lui prit l'odorat. Une jeune fille timide et solitaire vit ensuite le jour et s'appropriera 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 la maîtrise 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 des planètes.

Mervan guide les races sur le chemin de la puissance, excepté les elfes. On raconte que les elfes qui formaient l'élite de Tayr sont un jour tombés.

Mervan est présent là où les choses intéressantes se passent. Le destin ne se joue jamais sans lui, et les vainqueurs savent qu'il est à leurs côtés.

11. Le clergé de Mervan

A. Généralités

Les prêtres de Mervan sont des hommes endurcis ne craignant ni la mort, ni la douleur. Leur progression dans la hiérarchie du clergé est difficile, et parfois mortelle. Pourtant, beaucoup sont séduits par les pouvoirs offerts par Mervan. Ce sont les plus prudents dans l'utilisation de ces pouvoirs qui sont à la tête du clergé.

Le clergé de Mervan accueille les adorateurs de toutes les races, excepté les elfes (sauf les Drows qui sont tolérés), jugés trop faibles pour utiliser à bon escient les pouvoirs accordés par Mervan. Ceux qui veulent rendre hommage à Mervan doivent consentir à des sacrifices leur coûtant un peu d'eux-mêmes : sang, membre de la famille, etc.

Il faut être prêt à tous les sacrifices pour être un adorateur de Mervan, et c'est pour cette raison que seuls les personnes neutres voire mauvaises peuvent se le permettre.

La plupart du temps, on se rallie au clergé pour deux raisons : soit, parce qu'on est à la recherche de grands pouvoirs, soit suite à un endoctrinement depuis l'enfance. Certaines cultures adorent Mervan de pères en fils. Ces sociétés pratiquent le sacrifice humain (la tradition veut que le 3^{ème} enfant soit sacrifié à Mervan).

Le clergé est dirigé par un Magister connu sous le nom du **Seigneur Démon** : un homme capable de survivre dans le plan démoniaque. Personne ne connaît le nom de ce Seigneur Démon : certains murmurent même que ce serait un démon qui se serait incarné dans le plus puissant serviteur de Mervan.

En dessous de lui se trouvent les Seigneurs Sombres, au nombre de 5.

B. Blason



C. Dogme

Le culte de Mervan est fondé sur la compréhension des énergies qui traversent notre monde. Certains y voient une course au pouvoir, d'autres interprètent cela comme étant une démarche qui est bénéfique pour tous. Contrairement à Lhuo qui a une approche plus « scientifique » et théorique de la magie, Mervan lui enseigne le côté pratique de la magie, tellement plus accessible et ô combien plus utile !

Les novices entendent le discours suivant :

« Nul ne peut comprendre les desseins de Mervan. Ses adorateurs doivent être à l'image d'une épée, et alors il prendra soin de les aiguiser.

« Suis la doctrine à la lettre, gagne en puissance lorsque tu en as l'occasion, mais surtout, ne brûle pas les étapes, sinon tu en pâtiras ! »

« Lorsqu'un supérieur requiert tes services, tu dois lui obéir comme s'il s'agissait de Mervan en personne. »

D. Activités quotidiennes

On constate trois grandes branches dans le clergé de Mervan (sans compter les sectes) : les Démonistes, les Absolutistes et les Guerriers Noirs.

1. Les Démonistes

Les Démonistes sont ceux à qui l'on fait appel dès qu'il s'agit de traiter avec les démons. Leurs connaissances à ce sujet sont bien supérieures à la moyenne, et seuls les plus hauts prêtres ont accès à un savoir aussi étendu.

2. Les Absolutistes

Les Absolutistes, eux, sont ceux qui forment un corps armé d'une puissance considérable. Certains régiments de l'armée impériale sont d'ailleurs composés uniquement d'Absolutistes et ils sont connus pour être parmi les plus redoutables guerriers.

3. Les Guerriers Noirs

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

E. Festivités et cérémonies religieuses

Les membres du clergé de Mervan sont assez individualistes, même s'ils ont un respect absolu de la hiérarchie. C'est pour cela qu'il n'y a pas de moment spécifique dédié à Mervan.

F. Lieux de culte importants

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

1. La Faille de Tolat

A l'Est de Tolat, près des Mortes Terres, se trouve une faille connue pour être directement liée au plan démoniaque. Un grand nombre de Démonistes de Mervan gardent cette zone sous contrôle.

2. L'Église de la Douleur

Cette colossale église est le véritable siège du pouvoir du clergé de Mervan. Les plus puissants régiments absolutistes de l'armée y sont formés et c'est là que le Seigneur Démon s'adresse directement aux fidèles. Il paraîtrait que ceux qui ont assisté ne serait-ce qu'une seule fois à l'un de ses discours deviennent définitivement dévoués à Mervan.

3. La Montagne de l’Affliction

Au Sud de Jarst, dans les montagnes, se trouve une montagne où de nombreux pèlerins de Mervan viennent éprouver leur foi. Il paraîtrait que certains n’en reviennent pas. Cet endroit est sous la protection des Porteurs d’Anarchie, des membres du clergé officiel de Mervan.

G. Ordres affiliés

De nombreuses sectes sont affiliées à Mervan mais les deux principales sont :

1. Les Tyrans de l’Ombre

Comme leur nom l’indique, cette secte ne désire qu’une chose : le pouvoir. Pour cela, tous les moyens sont bons. La plupart de leurs tentatives pour prendre le pouvoir échouent étant donné que les démons qu’ils utilisent sont facilement contrés par les membres traditionnels du clergé de Mervan.

2. Le Chaosium

Le Chaosium est un groupe de prêtres qui pensent trouver la Vérité Ultime de Mervan en répandant 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.

H. Habillement

1. Vêtements sacerdotaux

Les prêtres de Mervan se doivent d’être vêtus de sable (noir), d’or et de gueule (rouge) pour les cérémonies. Les acolytes sont vêtus d’une simple toge noire.

2. Vêtements de tous les jours

Les adorateurs de Mervan ne doivent pas spécialement se vêtir d’une manière particulière dans la vie de tous les jours. Il leur est juste demandé de porter le symbole de leur ordre religieux et de préférence de ne pas se vêtir de blanc ou de bleu.

1. Devoirs et obligations

Les fidèles doivent se plier à quelques autres obligations.

D’abord, leur principale obligation est d’obéir en toute circonstance à un supérieur dans la hiérarchie du clergé. Ils se doivent aussi de promouvoir les vérités de Mervan, d’étendre l’étendue du pouvoir du clergé et de louer Mervan dès qu’un événement positif leur arrive, comme, par exemple, après avoir gagné un duel, trouvé une énigme, augmenté son statut, gagné aux jeux, ...

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	Obéir aveuglément à ses supérieurs hiérarchiques dans le clergé.

3-4	Faire un don de « Cercle » Phénix par semaine au clergé
5-6	Cérémonie à Mervan à la tombée de la nuit (durée : minimum « Cercle » minutes)
7-8	Sacrifice de « Cercle » points de mana à Mervan à la tombée de la nuit
9-10	Non connu

Les obligations sont cumulatives.

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

J. Quatrains

1. Magie Défensive

Que le Seigneur des Démons
M'accorde sa protection

2. Magie Offensive

Que le Seigneur des Démons
T'inflige sa punition

3. Magie Neutre

Que le Seigneur des Démons
M'aide dans ma mission

K. Relations avec les autres clergés

Bien que les adorateurs de Mervan ne soient pas des enfants de chœur, ils sont respectés pour leur pouvoir et leurs talents. Exception faite des anicroches relativement fréquentes avec le clergé de Taerye, l'adorateur de Mervan moyen n'a pas à se soucier de problèmes avec les autres clergés, qui se contentent souvent de protester chez un membre haut placé dans la hiérarchie lorsque cela s'avère nécessaire.

III. Les guerriers saints de Mervan

A. Généralités

*Que Mervan guide mon bras !
Qu'il me guide au combat,
Pour vaincre son ennemi,
Obstacle envers Lui !*

Clameur d'un Onoscèle.

Les Onoscèles tirent leur nom du plus puissant cercle de démons. Ce sont des guerriers puissants et charismatiques, qui savent inspirer le respect et la terreur. Contrairement aux guerriers saints d'Astagar, les Onoscèles ne cachent pas leur existence. Même s'ils peuvent infiltrer une secte, ils se révéleront au grand jour pour la détruire. Un Onoscèle est sûr de ses capacités, et les utilise au mieux car il sait qu'on le respecte pour sa puissance.

Alors qu'on pourrait attendre d'eux que des actions individuelles, il n'est pas rare de voir des groupes d'Onoscèles, composé souvent d'un Onoscèle déjà bien avancé dans sa voie accompagné d'apprentis. Ces équipes sont envoyées pour effectuer des missions au nom du clergé de Mervan où il nécessite puissance, efficacité et rapidité.

Il arrive cependant qu'on l'on retrouve un Onoscèle seul. Il suit alors ce que l'on appelle la quête de la puissance. Il agit selon son bon vouloir dans l'Empire pour devenir plus fort et plus expérimenté.

B. Formation

1. Les caves démoniaques

Comme tous les guerriers saints des cultes, les Onoscèles sont formés dans un lieu connu de leur seul clergé. Situées dans les monts Nidan près de Tolat, les caves démoniaques sont un complexe de grottes bien agencé. On y trouve une porte menant au plan démoniaque, gardée par un archidiacre que l'on dénomme simplement « le gardien ». Des groupes d'Onoscèles se chargent d'écarter les personnes indésirables ou les curieux qui voudraient fouiner près des caves démoniaques.

2. L'éveil

Afin de se rapprocher de manière intuitive de leur dieu, les apprentis subissent une formation fort différente des prêtres du culte. Tout leur entraînement se fait au contact de démons. On apprend tout d'abord à l'Onoscèle à délier son esprit de son corps. Pour cela, il endure les pires tortures physiques. La douleur lui devient finalement naturelle, et devient leur compagne. Ils s'entraînent au combat contre des démons en tout genre, qui utilisent des styles variés, des plus brutaux aux plus fourbes. Un Onoscèle est préparé à tous les coups bas.

Ce n'est que vers la fin de son apprentissage que l'Onoscèle rentre à nouveau en contact avec des êtres humains : quelques personnes du peuple, le plus souvent des criminels ou des personnes capturées près des caves. C'est là qu'il se rend finalement compte du pouvoir qu'il a acquis durant son entraînement. Il sait à quel point leur esprit est faible comparé au sien, et qu'il peut les subjuguier. Afin de finir son apprentissage, il devra tuer toutes ses personnes. Souvent, l'Onoscèle pousse le raffinement à faire en sorte que ces personnes s'entretuent.

C. Compétences souhaitées

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

- ❖ Torture.
- ❖ Immunité à la torture
- ❖ Vigueur
- ❖ Endurance accrue.
- ❖ 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. Douleur

L'Onoscèle sait faire partager la douleur qu'il a subit lors de son entraînement. Il peut lancer le sort *Tu as mal*.

Il possède une *Douleur* par pouvoir possédé.

2. Armure et Arme démoniaque

L'Onoscèle développe au cours de son entraînement une faculté à se prémunir des dégâts physiques et sa lame lui permet d'infliger de douloureuses blessures

Il possède 1 PA délocalisé par pouvoir possédé. Ces PA se renouvellent en même temps que les vents de magie. Ils prennent effet après toute armure, sort, etc. Cette protection est *non détectable*.

Toutes les armes maniées par l'Onoscèle sont considérées comme ayant le sort *Lame Démon* actif sur elles. Bien entendu, une fois que l'arme quitte les mains de l'Onoscèle, elle redevient normale (ce pouvoir est donc personnel).

3. Paralysie

Développant sa capacité de *Douleur*, l'Onoscèle sait à présent rendre un membre totalement inutilisable. Il sait lancer le sort *Tu n'utilises plus ton « membre »*.

Il possède une *Paralysie* par 2 pouvoirs possédés. L'équivalent de 2 *Paralysie* permet de lancer le sort *Immobilisation de personne vivante*.

4. Bouclier d'ombre

Après avoir subit de façon incessante des pluies de sortilèges, l'Onoscèle sait déclencher une résistance instinctive qui lui confère l'immunité totale contre un sort de son choix par jour. Il peut utiliser son *Bouclier d'ombre* en réaction à un sort qu'on lui lance.

5. Perte d'emprise

La présence de l'Onoscèle fait fléchir l'emprise qu'on certains sur leurs créatures. Il peut lancer le sort *Perte d'emprise*.

Il possède une *Perte d'emprise* par 3 pouvoirs possédés.

6. Amitié démoniaque

A force de côtoyer les démons, l'Onoscèle commence à les comprendre et peut penser comme eux, au point d'être considéré comme l'un des leurs.

En pratique, aucun démon n'attaquera l'Onoscèle (il peut utiliser le sort *Voile démoniaque*). Ce dernier pourra également aisément dialoguer avec eux.

7. Volonté implacable

Porté par sa *Volonté implacable*, l'Onoscèle ne s'écroule plus avant que le dernier souffle de vie n'ait quitté son corps. Ses points de vies sont à présent délocalisés (NV x 6).

Les soins et l'aggravée sont par contre localisés.

8. Invulnérabilité illusoire

La présence de l'Onoscèle se renforce. Il semble invulnérable à toutes les attaques. Il peut annoncer « Immunité » quand bon lui semble, même s'il subit réellement les effets des attaques.

9. Grâce de Mervan

L'Onoscèle sait que Mervan veille sur lui. Il peut faire appel à un des ses serviteurs démoniaques si le besoin s'en fait sentir sans nécessiter des cérémonies ou de connivence.

10. Obéissance

La présence de l'Onoscèle est telle qu'il peut se faire obéir comme bon lui semble. Il peut lancer le sort *Tu m'obéis*.

Il possède une *Obéissance* par 5 pouvoirs possédés.