

Les Seigneurs de la Loi

Dans *Tatou n°1* vous aviez découvert les redoutables et répugnants Ducs du Chaos; notre démarche serait incomplète si nous ne parlions de ceux qui sont leur antithèse. Rééquilibrons donc la Balance Cosmique en traitant des principaux Seigneurs de la Loi.

Nous évoquerons, comme pour leur contrepartie chaotique, leur description, personnalité, caractère et attributions. Vous trouverez également pour chacun une liste de compétences celles qui sont favorisées par la déité et enseignées dans les Collèges des Métiers (voir Livre de Magie p34).

Avant d'utiliser les Seigneurs de la Loi au cours de vos parties, relisez attentivement les pages qui leurs sont consacrées dans le livre de Magie et gardez présent à l'esprit qu'il convient, comme Moorcock, d'en user avec plus de parcimonie que leurs adversaires de l'Entropie.

"Il est une vieille légende en pays de Lormyr qui dit qu'à la naissance du temps les Seigneurs de la Loi s'entendirent pour créer le monde tel qu'il est aujourd'hui et chacun participa à cette oeuvre fabuleuse, usant de ses talents avec intelligence. Mais une fois le monde construit les Seigneurs découvrirent la vacuité de leur oeuvre.

Les Puissances réfléchirent longtemps et décidèrent enfin que l'ordre parfait ne pouvait présider à toute création. Ils ouvrirent alors une brèche dans l'Univers par laquelle le Chaos s'introduisit. Et ainsi en équilibre entre l'Ordre et l'Entropie l'univers prit son essor.

Cette fable semble pour le moins stupide et obtuse pour un esprit éclairé ayant saisi la réalité même de l'existence. Mais elle met en exergue une vérité absolue que seuls nous les Sages avons appréhendé : la nécessité de l'affrontement perpétuel. L'Equilibre est l'essence de notre monde..."

Alfalis d'Ilmar.

Extrait de "Les Chroniques de l'Invisible".

Donblas le Justicier

HIERARQUE DE LA LOI

Donblas est le Seigneur qui, dans le Monde des Jeunes Royaumes, a toujours eu le rôle de champion de la loi. C'est lui qui a mené les autres Puissances à la Guerre de la fin des Temps, c'est lui qui a été l'interlocuteur d'Elric de Melniboné quand celui-ci a invoqué les Seigneurs Blancs. Il occupe donc par ses attributions une place d'importance au sein de la hiérarchie de l'Ordre.

Donblas apparaît très peu souvent mais il préfère en ce cas adopter l'aspect d'un homme jeune et très beau, vêtu d'une armure d'argent et portant au côté une épée qui n'est qu'un trait de lumière ardente. Il drapè sur ses épaules une somptueuse cape blanche marquée de la flèche unique et se



comporte avec une élégance et une majesté qui forcent le respect mais sans ostentation aucune.

En toute chose Donblas agit avec simplicité, sympathie et écoute avec attention plus qu'il ne parle. Chacune de ses paroles est réfléchie et expose clairement ses idées. Sa voix reste toujours douce mais ses déclarations sont inflexibles et sans appel. Donblas est le Juge suprême. Il déteste le Chaos mais sans passion, froidement, sans violence, et sans crainte. Il le déteste car il est injuste, inconstant et hasardeux. Le crime est un égarement, et en chaque égarement on trouve la semence hideuse du Chaos.

Mais Donblas aime aussi le pouvoir et la puissance, car seul le pouvoir peut engendrer la paix. Les tentations de l'Entropie sont innombrables et l'humain, faible par nature, cède souvent. Seul l'ordre et le contrôle de ses humeurs peuvent le garder sur la voie étroite de la Justice. C'est pour cela que Donblas prône une hiérarchie rigide et organisée, une société structurée pour les hommes qui leur permettra véritablement d'épanouir leurs talents au sein de l'ordre strictement établi. La civilisation passe par cette rigoureuse organisation que soutient un appareil législatif approprié. En dehors de la Justice et de ses lois, point de salut ! L'humain est un animal inconstant qui ne peut vivre sans s'égarer s'il n'a de barrières et de garde-fous. Cela Donblas l'a compris et il s'emploie naturellement à organiser les peuples pour qu'ils échappent aux griffes avides du Chaos.

Ainsi il est le protecteur des légistes, des gardiens de la Loi, et des membres de la hiérarchie politique. Ses prêtres contrôlent la police et les tribunaux dans les villes où il est principalement adoré. C'est également Donblas qui a créé les Vertus pour assister les magiciens et les prêtres dans leur lutte. Il est adoré dans tout Ilmiora, Vilmir, Lormyr, Shazaar et Filkhar.

Collège de Donblas : Eloquence, Persuader, Langage Commun.

Arkyn

SEIGNEURS DES SCIENCES, CREATEUR DU CHIFFRE

Arkyn ne le cède en importance qu'à Donblas car, quoique secrète, c'est une divinité puissante. Contrairement au Justicier, il s'est toujours désintéressé des hommes en tant qu'individus; pour lui ils ne sont qu'une parcelle d'un grand tout: le Monde. Et Arkyn s'est attaché principalement à ordonner ce monde, à lui donner une forme en accord avec ses préceptes. C'est lui qui a établi les grandes lois de la physique et de la nature. C'est lui qui a imposé un déroulement régulier et temporel à chaque élément du grand tout.

Il importe avant tout de préserver la pérennité du monde originel, de lui imposer une ordonnance pour qu'il ne sombre pas dans le désordre. Ainsi si les hommes, les animaux, les plantes, naissent, procréent et meurent c'est à cause de lui. Il aime la régularité, la logique parfaite, et de cet amas de matière inorganisée qui était le monde, il a fait une machine subtile et sans failles.

Arkyn, occupé par une tâche si capitale, ne s'inquiète guère de ses

adorateurs. Il est connu pour ne jamais s'incarner sur ce plan d'existence. Par conséquent ses fidèles sont plutôt des savants, des scientifiques qui essaient de percer les secrets des lois naturelles et ainsi d'atteindre à l'essence même de la création de leur Dieu. Leur but n'est pas d'obtenir un surcroît de pouvoir mais de comprendre enfin les choses, poussés comme ils le sont par leur insatiable curiosité.

Nulle prière ne vient interrompre leur étude mais une adoration muette et véritable pour une si parfaite réalisation. Ils sont amoureux de la technique et des chiffres, inventions d'Arkyn. Ce sont pour eux les nombres qui permettent de déchiffrer cet univers d'apparence chaotique; c'est un outil obligatoire pour transcender l'illusion des perceptions humaines et atteindre l'ultime vérité: la Loi, dans toute sa perfection.

Arkyn est principalement adoré à Vilmir, Ilmiora, Lormyr et Filkhar, et ses temples contiennent en général de vastes bibliothèques et des salles d'étude.

Collège d'Arkyn : Mémoriser, Connaissance des Plantes, Cartographie.

Mardek l'Urne Pleine

DIEUX DES EAUX

Mardek est le Seigneur de l'eau pure, maître de la pluie bienfaisante, des lacs aux eaux cristallines et des rivières chantantes. En tant que tel il est un vassal d'Arkyn mais son enthousiasme et son impétuosité en ont fait un Seigneur à part entière, adoré dans tous les Jeunes Royaumes. Proche des humains, car l'eau leur est un élément vital, mais aussi des animaux et des plantes, c'est un être profondément bon et bienfaisant. La Loi est pour lui synonyme de Paix, de tranquillité. Aussi, joyeux et tranquille, distribue-t-il avec générosité mais aussi avec sagesse l'eau douce sur le monde.

Mardek apparaît toujours comme un homme solidement bâti, dans la force de l'âge, à l'ondoyante barbe bleue et tenant une urne pleine d'eau qu'il renverse pour nourrir la terre. Mardek, par le cycle régulier des pluies, a établi un ordre naturel; c'est également lui qui a présidé à l'institution des sai-

sons. Avec beaucoup d'intelligence il a su juger des besoins de la terre. L'eau pure est sa richesse, et il ne s'en montre pas avare.

Bien sûr ce contrôle de l'élément aquatique n'est pas toujours pour plaire à Straasha qui, pour contrer cet adversaire, déclenche les tempêtes, les pluies diluviennes ou les sécheresses. Mais Mardek sait aussi composer avec Lassa et ainsi s'arranger toujours pour accomplir son action bienfaisante.

Les Temples de l'Urne sont nombreux mais généralement de petite taille car les adorateurs de Mardek sont principalement des paysans. Tous comportent un vaste espace à ciel ouvert avec une fontaine en forme d'urne en son centre où l'eau d'une source chante joyeusement. Des rites saisonniers y sont pratiqués. L'influence des prêtres de Mardek reste très faible. Son pacifisme et sa générosité en font une déité discrète et peu démonstrative mais ses adorateurs savent discerner dans le ruissellement de la pluie le son de son rire et l'étendue de sa puissance.

Collège de Mardek : Chercher (source), Nager, Navigation.

Dakal la Danseuse

SEIGNEUR DES ARTS

Dakal est une des rares déités féminines du panthéon de la Loi. C'est un Seigneur mineur, proche de Vorain (si proche que l'on en fait parfois l'épouse du bâtisseur). Bien sûr elle n'est pas à proprement parler une "femme" mais l'expression de sa puissance révèle une sensibilité plus féminine que celle de ses compagnons. Peut-être est-ce dû au fait qu'elle est celle qui a codifié et enseigné les arts aux hommes. L'imagination humaine est sans limites et peu organisée; elle tourmente, préoccupe, et entraîne parfois sur des chemins dangereux. En cela elle est par trop proche de l'Entropie, car elle demeure incontrôlable. Dakal dès l'aube des âges a été sensible à ce problème. Elle a vite considéré que cette imagination prolifique et typiquement humaine pouvait emmener l'homme le plus raisonnable à la folie et donc au Chaos. La déesse s'est alors employée à canaliser cette énergie spirituelle. Après méditation, elle créa les arts.



Dans le Monde des Jeunes Royaumes ils sont au nombre de cinq: la sculpture, la musique, la danse, l'architecture et l'enluminure. Dakal préside à chacun d'eux sous une forme différente, excepté à l'architecture qui est le domaine de Vorain; elle le conseille parfois mais ne le supplante jamais. Ses domaines de prédilection restent la danse et la musique. Ce sont eux qui furent les premiers codifiés, étudiés et établis selon des lois immuables. En cela l'ordre domine car l'artiste s'il veut créer doit se plier aux règles édictées. C'est le triomphe de la Loi sur l'Entropie.

Dakal aime à prendre l'apparence d'une jeune femme à la longue chevelure flamboyante soigneusement coiffée en lourdes tresses. Elle porte une élégante tunique de lin blanc rehaussée de bijoux d'argent aux formes géométriques. Son visage est pur et équilibré, ses yeux lumineux et d'une grande douceur. Malgré un aspect quelque peu frêle et fragile il émane d'elle une noblesse et une force extraordinaire.

Les adorateurs de la danseuse sont peu nombreux et sont dans leur plus grande majorité des artistes de talent. Ils lui vouent un culte important, la vénèrent et l'honorent dans la moindre de leurs créations. Les temples sont parmi les plus beaux qui se puissent voir, mais leur décoration élégante reste néanmoins très sobre. Dakal prône un art classique, épuré, magnifié et complètement idéalisé, où la recherche de la perfection dans sa pureté demeure l'ambition principale. L'extravagant et le baroque en sont définitivement bannis. La Danseuse reste très proche de ses fidèles, elle répond favorablement à leurs prières et leur donne l'inspiration nécessaire pour créer, mais leur impose aussi durement ses règles et ses lois.

On trouve ses temples dans les cités les plus riches de Vilmir et d'Imiora.

Collège de Dakal : Artisanat (les cinq arts).

Randor l'Ordonnateur

SEIGNEUR DE L'EQUILIBRE

Randor est un Seigneur puissant et important, même si son influence sur

le Plan des Jeunes Royaumes est faible. C'est le messager de la Loi dans le Multivers et celui qui intervient le plus souvent pour remettre de l'Ordre là où règne l'anarchie. C'est un des Seigneurs les plus engagés et les plus actifs dans la lutte immémoriale contre le Chaos. Ses actes l'ont souvent conduit à affronter Narjhan sur de nombreux plans d'existence, et bien souvent il a triomphé.

Randor aime à apparaître comme un homme d'âge mûr, aux traits nobles, à la chevelure grise, vêtu d'une tunique blanche et d'une cape de velours. Il porte généralement une lance étincelante marquée de la flèche unique. Sa voix est calme mais autoritaire, et son aspect peut sembler sévère.

L'Ordonnateur se soucie peu des humains, ou même des créatures vivantes en général; il s'est donné un but et ses actes ne tendent qu'à son accomplissement. Sa mission est de lutter contre le Chaos en chaque lieu où celui-ci acquiert quelque importance. Randor se doit alors d'agir pour réaffirmer la primauté de l'Ordre. Malheureusement, la tâche est énorme, et il sait parfaitement qu'il ne parviendra jamais à "ordonner" le Multivers comme il le désire. Aussi est-ce avec une amère fureur et un acharnement désespéré qu'il continue la lutte. Il sait parfaitement qu'elle ne le conduira qu'à rétablir un équilibre précaire, un instant perdu, et non pas à assurer le triomphe définitif de ses idées. C'est peut-être pour cette raison qu'il se montre aussi impitoyable et excessif dans tout ce qui touche à la guerre contre l'Entropie. Ardent défenseur de la Loi, il enrage car il sait qu'il ne sera jamais vraiment vainqueur. La Balance Cosmique est pour lui aussi bien un objet d'adoration que de haine, car il se sent imparti d'un rôle contre son gré par la Divinité Suprême.

Il n'y a quasiment pas de temples de Randor dans les Jeunes Royaumes, et ses fidèles sont très peu nombreux. On en trouve quelques uns à Argimiliar; ce sont en général des guerriers errants (souvent Agents du dieu) en lutte perpétuelle contre le Chaos, et à la recherche d'un idéal inaccessible.

Collège de Randor : aucun Collège dans les Jeunes Royaumes.

Goldar

SEIGNEUR DU COMMERCE ET DU PROFIT, MAÎTRE DE LA MONNAIE

Goldar est un seigneur puissant mais qui n'est véritablement adoré que dans l'Île des Cités Pourpres, et à Argimiliar (mais dans une moindre mesure). Il est en effet le Maître de la Monnaie, celui qui a enseigné aux hommes le commerce.

Proche des humains et fidèle suivant de Donblas, il s'est employé lui aussi à organiser les échanges entre individus, peuples et nations. Il a donc créé la monnaie, les pièces d'argent et d'or (appelées d'ailleurs Goldars sur l'Île des Cités Pourpres) pour régulariser les transactions. Il a supplanté ainsi le système du troc, peu fiable car soumis à trop de variations. En imposant la monnaie il moralisait des échanges souvent chaotiques et désordonnés.

Goldar apparaît généralement comme un homme de grande taille, à la chevelure bouclée et à la barbe blonde, souriant, sympathique, richement vêtu de toges blanches ou pourpres rehaussées de broderies d'or. Il parle avec une belle voix de ténor, et ses mots trahissent toujours sa volonté de vous



prouver le bien-fondé de ses idées.

Le Seigneur du Commerce a un amour tout particulier pour la possession de biens et la richesse, car l'on contrôle d'autant mieux ce que l'on possède et on peut ainsi le soustraire plus facilement à l'emprise du Chaos. Le profit, comme source de possession, est donc devenu pour ses adorateurs une nécessité. Un homme ne vaut que par les biens acquis et par le profit qu'il a su tirer de toutes ses transactions. Les marchands de l'Île des Cités Pourpres en ont fait leur credo, et leur indéniable esprit d'aventure trouve sa justification en ce besoin dévorant de richesse. Si les galères aux voiles écarlates sillonnent les océans c'est pour trouver les objets précieux qui leur permettront de rentrer à Menii les cales lourdes d'un tribut fabuleux, les flancs gonflés d'une cargaison qui assurera prospérité éternelle aux armateurs.

Cette avidité effrayante n'est pas toujours très bien ressentie par les autres peuples des Jeunes Royaumes, voire même par les autres Dêités de la Loi. Goldar est parfois considéré comme un Seigneur perverti par une trop grande soif de pouvoir.

Les temples du Dieu sont superbes, d'une grandiose architecture et décorés avec beaucoup de luxe. Les jours où il n'y a pas de service religieux ils se transforment en Palais de Jeu (jeux de réflexion essentiellement d'où la part de hasard est plus ou moins proscrite).

Collège de Goldar : Evaluer un trésor, Crédit.

Taymar le Philosophe

Taymar est un seigneur mineur et peu connu, négligé pourraient dire certains, car son enseignement et son intérêt sont purement intellectuels. Il est celui qui médite sur la destinée du Multivers. Ses adorateurs humains sont rares et peu prosélytes; ce sont en général des ermites et des solitaires préoccupés uniquement par la réflexion et peu par les affaires des hommes. Ainsi les temples consacrés à cette dèité sont quasi-inexistants et très peu fréquentés.

Taymar apparaît peu souvent et uniquement si sa présence est indispensable mais dans ce cas il prend volontiers la

forme d'un jeune homme aux longs cheveux noirs, aux yeux clairs et au visage sympathique et harmonieux. Il parle peu mais d'une voix très douce et ses mots sont toujours empreints d'une grande sagesse. Il déteste le combat, aussi bien physique que verbal.

Dès le commencement des Temps, Taymar qui était un esprit curieux s'interrogea sur le bien fondé des actes de la Loi et sur la guerre perpétuelle arbitrée par la Balance Cosmique. En effet, est-il dans la nature de l'Univers de reposer sur cet équilibre précaire ou bien tout cela n'est-il qu'accidentel?

Étonnante idée en vérité que de considérer le monde, la vie comme un combat, ou résultant d'un combat. Taymar a toujours essayé de trouver à cela une explication, un fondement solide pour une philosophie accessible à tout un chacun. L'élaboration de ce système occupe son esprit et celui de ses disciples à chaque seconde.

En fait la méditation de Taymar ne tend à découvrir qu'une seule chose, une ultime vérité : la nature de la Balance Cosmique. Cette quête éperdue d'absolu l'a mené plus loin que n'avaient jamais été les autres Seigneurs ou même les Ducs du Chaos. Cela l'a conduit à réfléchir sur son essence propre: qu'est-il ? Et quel rôle lui est imparti ?

Tous les adorateurs de Taymar le philosophe se livrent à cette introspection en sachant parfaitement qu'ils ont peu de chances d'accéder à la vérité; car leur seigneur lui-même médite encore sur cet éternel problème dans les sphères glacées du néant.

Collège de Taymar : Mémoriser, Eloquence.

Valakar le Fondateur

SEIGNEUR DU RITE, PATRON DES PRÊTRES

Valakar est un des tout premiers Seigneurs de la Loi, certains avancent même qu'il fut le premier. Mais sans prendre parti dans ces querelles théologiques on peut raisonnablement affirmer que grande est son importance et qu'il a un rang au moins égal à celui

du puissant Donblas. Adversaire farouche de Chardros, Valakar a été surnommé avec raison le Fondateur car c'est lui qui à l'origine a organisé les temples et l'Eglise de la Loi, c'est lui qui a formé les premiers prêtres et a institué le rite religieux. En effet il a toujours considéré les humains versatiles, inconstants et indécis. Pour lui il ne pouvait y avoir d'alternative: l'être humain se doit de suivre les préceptes de la Loi sous peine de sombrer dans l'anarchie et l'autodestruction. Mais il n'est pas évident de faire comprendre à des créatures impulsives comme les hommes que l'Ordre est la seule solution viable. Il a été nécessaire alors de créer une structure, d'organiser une religion autour des Seigneurs de la Loi avec ce qu'il faut de coutumes, de règles et de rites pour les empêcher de s'éloigner du chemin parfois ôpre de la vertu et de la foi en un Ordre Universel.

En fait sa mission était proche de celle de Donblas mais avec des moyens différents pour la mener à bien.

C'est en tant que fondateur de la hiérarchie religieuse et de la prêtrise de la Loi que Valakar est particulièrement vénéré, aussi même si son action est capitale on lui accorde peu d'attention, excepté bien sûr les prêtres. Chaque temple majeur possède un autel qui lui est dédié mais le commun des mortels ne lui voue aucun culte. Il faut dire que son influence se fait peu sentir en dehors de son Eglise. Il est réfléchi, distant et agit peu. Il est néanmoins toujours prêt à soutenir Donblas et reste proche de Vorain, constructeur des lieux de culte.

S'il daigne prendre forme physique il préfère celle d'un homme d'âge mur, grand et mince, au visage intelligent mais sévère, revêtu d'une toge pourpre bordée d'or portant le symbole de la Loi. Il parle peu mais avec beaucoup de soin dans le choix de ses mots et la façon dont ils sont prononcés. La Loi est pour lui sacrée, chaque acte doit être conforme à ce principe et donc d'être répété rituellement, toujours de la même manière. Nombreux sont les agents de l'Ordre qui affirment que l'Eglise Chaotique n'est qu'une imitation malhabile de celle fondée par Valakar. Rien n'est sûr, mais il semble à priori qu'ils aient raison.

Le Fondateur est adoré à Vilmir, Ilmiora, Lormyr et Filkhar.

Collège de Valakar : Eloquence, Chanter, Invocation des Vertus.

Amran la Lumière

Amran est un des Seigneurs qui, comme Dakal, s'est vu conférer une nature féminine par le biais de ses adorateurs humains. Aussi s'y réfère-t-on toujours comme à une "déesse". Amran personnifie la lumière, et le soleil. Servante d'Arkyn, c'est elle qui dispense la chaleur et la clarté nécessaire aux plantes pour vivre, c'est elle qui réchauffe les hommes, c'est elle qui par l'évaporation des océans a permis à Mardek d'instaurer le cycle des pluies. Sa bienfaisance est grande.

Au commencement il n'y avait ni lumière, ni obscurité mais un magma incolore tour à tour brillant et sombre, sans aucune espèce d'ordre. Amran a alors absorbé toute la lumière qui pouvait se trouver dans cette matière informe et l'a fixé en des globes de feu incandescent. Elle a choisi la clarté plutôt que les ténèbres car elle ne souffre aucune dissimulation, aucune perfidie, aucun de ces secrets propices au Chaos et à ses complots. Néanmoins quelle que soit sa force la Déesse n'a pu vaincre l'Entropie ni imposer la gloire de la lumière sur le monde entier. Au jour a donc succédé la nuit. Il en est et en sera ainsi pour toujours : sous la poussée conjointe des deux Forces le monde présente une face différente à l'immuable soleil au cours des heures.

Mais Amran triomphe tout de même, puisque le Chaos et la nuit n'ont pu vaincre sa bénéfique influence.

Amran s'incarne rarement mais elle choisit alors l'apparence d'une très jeune femme à la blonde et lumineuse chevelure, au regard doré et pénétrant, simplement vêtue d'une tunique légère d'un blanc immaculé. Sa voix est vibrante et harmonieuse, ses mouvements énergiques, et son rire fréquent et enchanteur. La joie se lit toujours sur son beau visage.

Les humains adorent Amran, même s'ils ne fréquentent pas régulièrement ses temples. Ils la remercient sans cesse de ses bienfaits et célèbrent des fêtes annuelles en son honneur. Paradoxalement la Déesse Lumineuse est celle qui, probablement, suscite le plus d'amour dans le cœur des hommes et à la fois celle dont ils se

soucient le moins. Elle semble immuable et toute puissante. Les agriculteurs la vénèrent pourtant à l'égal de Mardek. Ses temples sont nombreux mais généralement de petites dimensions et à ciel ouvert. Les cérémonies y sont régulières mais ne se déroulent qu'une ou deux fois par an.

Amran est adoré à Shazaar, Vilmir, Ilmiora, Lormyr, Filkhar et dans l'île des Cités Pourpres.

Collège d'Amran : Voir, Premiers soins.

Rasil le Purificateur

Rasil est un serviteur de Randor, et comme lui un fervent défenseur de la Loi. Il est en fait le bras vengeur des Seigneurs de l'Équilibre. Comme Hionhurn est le bourreau du Chaos Rasil est le purificateur de la Loi, celui qui combat par les armes les adversaires de l'Ordre et les abat sans aucune pitié. Ceux qui sont désignés ne peuvent échapper à ce Seigneur implacable et inflexible.

Rasil apparaît souvent dans le Monde des Jeunes Royaumes et revêt alors l'apparence d'un homme grand et musclé, à la noire chevelure, vêtu d'une étincelante armure d'argent et portant le grand bouclier de la Loi et l'épée de Justice. Il ne parle que pour énoncer la sentence, et sa voix est alors dure et froide.

Rasil est un des Seigneurs les plus dévoués à sa cause; il est fanatique et ne tolère en aucune façon la moindre trace d'Entropie. Pour vaincre ses adversaires il utilise la force, et toute la puissance qui lui est conférée pour les éliminer. Il ne s'embarrasse jamais de questions morales, ne comprend pas vraiment la notion essentielle d'équilibre, et refuse l'idée même de la Balance. Pour lui n'existe que la souillure infâme du Chaos, une souillure intolérable qu'il faut à tout prix effacer de l'Univers, et tant que cela ne sera pas fait il ne pourra exister de répit ou de paix.

Cette conduite extrême fait bien sûr de Rasil un Seigneur dangereux, un de ceux qui, s'ils étaient libres d'agir, conduirait le monde au néant, car le néant est la plus parfaite expression de la Loi.

Les autres Seigneurs sont conscients de

cela et par conséquent s'emploient à contrôler et à diriger ce Dieu destructeur. Ils l'utilisent pour éliminer les créatures chaotiques quand cela est nécessaire.

Cette violence le rend peu sympathique et impopulaire. On ne s'étonnera pas de constater qu'il n'existe pas de temples lui vouant un culte particulier dans les Jeunes Royaumes. Comme pour Randor, certains Agents de la Loi, parmi les plus guerriers, le vénèrent en tout premier lieu.

Collège de Rasil : pas de collèges dans les Jeunes Royaumes.

Vorain le Bâtisseur

SEIGNEUR DES ARCHITECTES

Vorain est un Seigneur mineur mais son influence, de par ses attributions, est clairement sensible. Il est en effet celui qui a appris aux hommes à construire des structures géométriques pour y rendre le Culte à la Loi. Serviteur d'Arkyn, il est passionné par les chiffres, les mathématiques, la géométrie, mais il est aussi très proche des humains et c'est ce qui l'a conduit à s'intéresser à leur environnement et à



leur habitat. Très vite il a conçu l'idée que la matière pourrait être directement modelée pour correspondre aux préceptes d'organisation de l'Ordre. Mais ce qui a été facile pour un Dieu ne l'est pas pour un humain, aussi s'est-il attaché à apprendre à ses adorateurs à construire des structures harmonieuses et ordonnées qui pourraient les protéger. C'est donc Vorain qui a formé les premiers architectes et leur a enseigné l'art d'assembler la pierre, le bois pour construire les maisons et les temples de la Loi. De tout cela les humains lui sont redevables.

Vorain apparaît comme un homme musclé à l'épaisse chevelure brune et au visage massif mais sympathique. Il porte toujours une tunique très simple de tissu blanc et les instruments de son métier : compas, fil à plomb, équerre et mine de plomb. Il glisse dans sa ceinture un rouleau de plans.

Vorain a un caractère entier : il peut parfois sembler sévère, ou même dur, mais ses paroles sont toujours dépourvues de toute hostilité. Il aime les choses solides, équilibrées et sobres. Parler d'autre chose que de construction ne l'intéresse pas et c'est pour cette raison que bien souvent il ne répond pas aux prières de ses fidèles à moins qu'elles n'aient un rapport direct avec sa fonction.

Le Bâtitteur est aussi un protecteur des Arts, et tout ceux qui travaillent de leurs mains, artisans, peintres, sculpteurs et bien sûr architectes le révèrent comme Patron. Il est adoré dans de nombreux Royaumes, mais essentiellement comme celui qui préside à la construction des temples de la Loi. En effet en dehors de cela peu de rites lui sont rendus; mais il

n'est pas un bâtiment qui ne soit placé sous ses auspices.

A Vilmir, Ilmiora et Argimiliar il est reconnu en tant que tel, et nombreux sont ceux qui, au moment de commencer l'édification d'une maison neuve, adressent une simple prière à Vorain.

Collège de Vorain : Cartographie, Artisanat (Maçon, Charpentier).

Jared

**SEIGNEUR DE LA SCIENCE,
MAÎTRE DES MACHINES**

Jared est un Seigneur peu connu et pourtant important de par sa puissance et de par son rôle. En effet il est le grand Organisateur, le créateur des Machines. C'est lui qui a découvert ou créé les premiers systèmes mécaniques et a plié la nature à sa propre loi. Aux opérations magiques, œuvres pour le moins chaotiques, il a substitué les machines. Ces mécaniques sont les résultantes d'actions successives et logiques qui produisent un effet final, en obéissant à des règles fixes et définitives. Là où la Loi était absente, Jared l'a inventée. Pour lui seule cette vision des choses est acceptable. Sorcellerie, incantations sont bien sûr utiles, mais ne peuvent être en aucun cas à la base d'un projet tendant à surpasser la nature. Elles sont de par leur nature, inconstantes et imprévisibles, ce qui les rend dangereuses à utiliser. Au contraire une réflexion organisée, patiente et méticuleuse peut mener à

la conception d'un système, d'une machine qui pourra produire les effets escomptés, tout comme la magie, mais en se pliant aux exigences de la Loi. Jared apparaît, quand il daigne prendre forme, comme un homme assez vieux, au visage ascétique et acéré, à la longue chevelure d'argent immaculée, vêtu d'une tunique et d'une cape noires marquées de la flèche unique d'ambre. Il parle peu et avec sévérité, et ne se montre jamais très tolérant ou très sympathique.

Le Seigneur de la Science n'a que peu de rapports avec ses adorateurs, car il passe la plupart de son temps à concevoir de nouvelles machines, à mettre en lumière de nouvelles lois physiques. Ses temples sont assez peu nombreux et ressemblent plus, en fait, à des laboratoires qu'à des lieux de culte. On accorde peu de temps à la prière, mais on n'oublie jamais de placer sous les auspices de Jared toute nouvelle invention. Les temples sont des lieux d'étude et de réflexion, réservés aux érudits et aux chercheurs. On les trouve à Lormyr, Ilmiora et Vilmir.

Collège de Jared : Mémoriser, Chercher, Cartographie.

Jean-Michel Ringuet

CYBERPUNK
17/12/90 - 18/12/90 - 19/12/90 - 20/12/90 - 21/12/90 - 22/12/90 - 23/12/90 - 24/12/90 - 25/12/90 - 26/12/90 - 27/12/90 - 28/12/90 - 29/12/90 - 30/12/90
CYBERPUNK

Les Seigneurs de la Loi

Cette deuxième partie vous expose l'élan des divinités de la Loi présentées dans Tatou 4 ainsi qu'un oublié, Pozz-Mann-Lhyrr. Puisse-t-il nous pardonner dans sa divine splendeur.

Pozz-Man-Lhyrr

DIEU DE LA MER PROTECTEUR DE TARKESH

Dieu de la mer et ennemi juré de Pyaray l'Horreur Tentaculaire, Pozz-Man-Lhyrr apparaît aux humains sous la forme d'un homme de haute taille à la peau légèrement verdâtre. Il n'est visible que dans la mer où une cohorte de baleines, de dauphins et de sirènes l'accompagne. Pozz-Man-Lhyrr est un dieu au caractère bourru, mais juste, il aime les marins et l'océan. Tout comme Tarkesh, il est un allié de Straasha dans sa lutte contre Pyaray et les flottes du chaos. Par cette alliance, le dieu de la mer est très proche des Seigneurs élémentaires.

Il ne possède pas de grand dessein pour l'humanité, ni de grandes théories comme Donblas ou Arkyn. Sa seule volonté est de bouter Pyaray et sa meute hors des fonds marins, de délivrer les océans de la présence malfaisante du chaos qui corrompt et détruit le fragile équilibre des mers. Cependant, Pozz-Man-Lhyrr a subi défaite sur défaite. Ses fidèles aquatiques furent décimés par les équipages de Pyaray et depuis 500 ans, Pozz-Man-Lhyrr n'apparaît plus dans les océans des Jeunes Royaumes. Paradoxalement, sa puissance semble être intacte. En effet, pourquoi les sbires de Pan-Tang n'ont-ils jamais osé attaquer le royaume de Tarkesh, adorateur inconditionnel du seigneur de la mer ?

Pozz-Man-Lhyrr aime que l'on vienne en aide aux naufragés, quelque soit leur nationalité (même Pan-Tang), selon la vieille loi de la mer. Il aime également que l'on construise des phares. Tout ce qui touche à la mer lui est cher.

Le culte de Pozz-Man-Lhyrr est très peu répandu dans les Jeunes Royaumes. Il est néanmoins vénéré avec fanatisme

par les habitants de Tarkesh dont il est le principal dieu. La côte de ce pays comprend une multitude de temples et de chapelles dédiés à ce dieu. En dehors de Tarkesh, seuls quelques marins de l'île des cités pourpres le vénèrent. Le clergé de la loi dans son ensemble le considère comme un dieu mineur.

L'élan des Seigneurs de la Loi

Donblas, le justicier

-1D4 pour chaque sorcier du chaos amené devant un tribunal de la loi.
-1D6 pour chaque nouvelle loi proposée et adoptée par la juridiction d'une cité ou d'un royaume.

Taymar, le philosophe

-1D6 points pour toute personne convertie à l'étrange philosophie de Taymar.
-1D6 pour tout recueil écrit sur le pourquoi de la lutte éternelle et de la raison d'être de la loi.

Arkyn, seigneur des sciences créateur du chiffre

-1D10 pour toute inventions contribuant au progrès scientifiques de l'humanité.
-1D6 pour tout artefact du chaos ramené dans un temple d'Arkyn pour y être détruit.

Pozz-Man-Lhyrr, Protecteur de Tarkesh, dieu de la mer

-1D3 pour chaque naufragé sauvé (x 2 si il s'agit d'un habitant de Pan-Tang).
-1D3 pour un phare érigé ou pour un navire construit et dédié à Pozz-Man-Lhyrr.
-20 points pour toute victoire contre un navire de Pyaray.

Goldar, seigneur du commerce et du profit

-1D6 pour toute transaction effectuée au dépend du chaos.
-7 points pour la création de toute compagnie marchande.
-2 points par chaque millier de Grand Bronze gagné et sacrifié à Goldar.

Mardek, l'Urne Pleine

-1D3 pour la construction d'un puits dans un lieu aride
- 1 point par hectare de terre aride irriguée.

Vorain, le bâtisseur

-1D6 pour chaque plan de bâtiment dessinée puis construit et placée sous la tutelle de Vorain.
-1D10 pour la participation aux travaux d'un temple de Vorain (participation manuelle).

Dakal, la danseuse, seigneur des arts

-5 points pour toute sculpture, musique et enluminure créée et dédiée à Dakal.
-1D8 pour toute danse nouvelle créée et dansée dans un temple de Dakal.
Randor l'ordonnateur, seigneur de l'équilibre
-15 points pour toute bataille ou croisade contre le chaos menée à bien.
-5 points pour chaque agent ou prêtre du chaos tué.
-1D3 points pour chaque démon tué.

Valakar, le fondateur

-1D10 pour tout temple de la loi construit
-1D4 pour tout nouveau rite inventé.

Amran, la lumière

-1D4 pour la participation aux grandes fêtes de l'équinoxe.
-1D4 pour tout mariage célébré dans un temple d'Amran.

Rasil, le purificateur

-1D6 pour tout agent ou prêtre du chaos exécuté selon le code de Rasil.
-même élan que Randor

Jared, seigneur de la science

-1D6 points pour toute machine inventée
-1D10 pour toute nouvelle loi physique découverte

Corto Ravena de la C.E.K