La magie et le gouvernement du Pharaon

12 décembre 2003

*“Gloire au Roi-Dieu,
Monarque Immortel!
Souverain des Sixièmes,
Garant des Lois,
Père de Kethaéla,
L’Homme Parfait,
Fils du Volcan,
Seigneur du Sec et des Profondeurs,
le Roi des Rois et des Reines,
Maître de la Chance et de la Mort!*

*Il a vaincu la Bête Immonde,
Il a apporté le Feu sur la Mer,
Il est devenu l’Amant de Toutes
Et le Roi de Tous,
Il a survécu au Volcan,
Il a ramené Andrin d’entre les morts,
Il a imposé son Ordre.*

*Il nous protège,
Il nous dirige,
Il nous guide,
Il nous voit,
Il nous juge.*

*Il nous a montré comment vivre ensemble
Ensemble, nous sommes plus forts!”*

d’après ‘*Les Chants de Gloire du Roi-Dieu*’, incantation du début des cérémonies saisonnières en l’honneur de Bélintar.

Bélintar le Roi-Dieu est le monarque immortel du Pays Saint, son unique dirigeant depuis près de trois siècles. Il a créé le Pays Saint sur les ruines du Royaume de la Nuit d’Ezkankekko l’Unique Ancien en 1318, en y incorporant d’autres royaumes locaux comme le Pays de Caladra et les Îles du Bras Gauche.

En une série inégalée de miracles et de victoires militaires, il a fait choir un royaume millénaire dirigé par un demi-dieu et assuré son emprise sur les peuples de Kethaéla.

Le texte qui suit décrit l’organisation politique du Pays Saint et la magie pharaonique telles qu’elles pouvaient être observées durant les années 16 ·· ST, avant la disparition du Roi-Dieu.

1 L'organisation politique du Pays Saint

1.1 Gouvernement

De nos jours, le Pays Saint est une théocratie composée de six grandes régions, appelées les Sixièmes (l'Esrolie, le Pays d'Héort, le Plateau des Ombres, le Pays de Caladra, les Îles du Bras Droit et les Îles du Bras Gauche), et d'une multitude de petites entités disposées autour de la Baie de Choralinthor. Tous les dirigeants de la région doivent allégeance à Bélintar le Roi-Dieu, qui maintient son pouvoir par des cérémonies religieuses, une force militaire et économique importante et un fin sens de la politique. Depuis trois siècles, personne n'a jamais réussi à le renverser ni même réussi longtemps à lui tenir tête sur son propre terrain.

1.1.1 Le gouvernement de chacun des Sixièmes

Lorsque Bélintar a instauré le Pays Saint, il a laissé en place les structures politiques existantes, tout en se glissant dans la position dominante.

- En Esrolie, il est l'Amant (au sens religieux) des reines, le seul participant au rituel des Pères de l'Année, le seul garant de la fertilité des grandes plaines et il triomphe tous les ans des épreuves imposées par de multiples déesses pour être tout à la fois le fils de Barntar, celui d'Orlanth, d'Argar Argan, de Flamal, de Vestkarthen, d'Elmal, de Rozgali et bien d'autres. Mais au jour le jour, l'Esrolie est toujours dirigée par une centaine de reines tribales, qui forment de grandes alliances politiques fluctuantes en fonction de leurs besoins.
- Dans le Plateau des Ombres, il est le Grand Chef, celui qui a vaincu Ezkankekko, le Mâle Dominant du Plateau. Il a prouvé à tous les Uz qu'il était Le Plus Fort et le prouve de nouveau tous les ans lors de la cérémonie jouant la mort de l'Unique Ancien. Les prétendants uz se pressent alors pour tenter de l'emporter, mais tous sont vaincus à chaque fois par Bélintar. Le Plateau des Ombres est dirigé par la Mère de Tous, une Uzuz fille d'Ezkankekko, qui admet l'autorité de Bélintar.
- Au Pays d'Héort, le Roi des Rois se plie à ses lois, car le Roi-Dieu est juste, fort, qu'Orlanth en a jugé ainsi et le prouve de nouveau tous les ans. Les ducs, barons et rois tribaux acclament aussi le Roi-Dieu lors des grandes cérémonies annuelles du Don de Loi et de la Fondation des Tribus. Le pouvoir est détenu le reste du temps par le Haut-Roi d'Héort, dont les vassaux sont les grands ducs du Sud, les barons et comtes indépendants et les rois tribaux des Volsaxis.
- Dans les Îles du Bras Gauche, le Roi-Dieu est le Talar des Talars. Ces derniers obéissent par pragmatisme : Bélintar a prouvé qu'il était plus puissant magiquement qu'eux en faisant sauter la Banque de la Cité Casino. Comme une antique loi déclare que l'ensemble des Talars participent aux dettes de la cité, les dirigeants des îles se sont inclinés devant Bélintar et lui ont vendu les îles et leur liberté. Depuis, tous les ans, ils amènent rituellement une partie du paiement de la Dette, qui les lie au Pays Saint pour de nombreux siècles encore.
- Dans les Îles du Bras Droit, l'Amiral de toutes les Îles et la Vieille Femme

obéissent au Roi Sous la Mer,¹ le Ludoch dirigeant le royaume sous-marin du Sixième de l'Eau. Et le Roi Sous la Mer reconnaît Bélintar comme son dirigeant divin, accepté par les dieux de la mer. Tous les ans, le Pharaon prouve qu'il est toujours l'Élu, celui qui a rendu les marées et les courants au peuple des îles. Le Roi-Dieu est aussi fortement lié au culte de Dormal, dont on murmure qu'il est son enfant (voir la section 2.2), ce qui a considérablement affermi sa position.

- Au Pays de Caladra, le Haut Roi est choisi par les prêtres, qui écoutent attentivement les volcans et le Fils du Volcan, le Roi-Dieu. N'a-t-il pas été jeté dans la Bouche de Caladra par les Mauvais Prêtres et n'est-il pas réapparu indemne, porté par une colonne de lave ? Tous les ans, le Roi-Dieu se sacrifie dans le grand volcan, appelant Caladra à le juger et à le dévorer s'il n'est pas digne de régner. Et tous les ans, il réapparaît, flamboyant et couronné de flammes, tel Phénix ressortant du Monde des Morts lors de la Première Aube.
- Ailleurs, le Roi-Dieu accomplit des rituels équivalents, qui prouvent à chaque fois non seulement sa souveraineté, mais aussi la bénédiction des dieux et sa capacité à vaincre quiconque voudrait le remplacer. Ainsi en Porthoméka il est le Conseiller du Fils du Ciel (lequel écoute avec beaucoup d'attention les conseils de son bon ami). À Rhigos, il est la Fontaine d'Éternelle Jeunesse, le Gardien de la Pureté de la Demi-Vierge. Dans les Marais des Amphibiens, il est le Tourneboue, celui qui protège la couvée et amène les oeufs à maturité. À Karse, il tient le rôle du Grand Mercantile, le dirigeant suprême du conseil de la ville, élu à l'unanimité tous les trois ans, selon un mandat renouvelable. Et pour les Enfants du Vent des Monts des Orages, il est le Souffle Protecteur, celui qui arrête les vents mauvais de Prax et assure un air pur dans les hauteurs.

1.1.2 Le gouvernement kethaélien

Dans l'ensemble, le Roi-Dieu laisse les Sixièmes et les régions indépendantes (Karse, Rhigos) se gouverner elles-mêmes. Depuis son intronisation, il n'a en fait changé que peu de choses : organisation d'Héort, liberté de culte, développement du commerce entre les Sixièmes.

Dans le cadre non magique, ses actions se situent plus à un niveau 'central' : relations diplomatiques, armées, exploration, lutte contre les ennemis de Kethaéla, etc.

Bélintar reste le chef suprême et absolu du Pays Saint. Il laisse beaucoup de liberté mais tous ceux qui ont cru pouvoir en abuser se sont mordus les doigts. En fin de compte, c'est la voix du Roi-Dieu qui est souveraine en toute circonstance.

La magie. C'est à un niveau magique uniquement que le Roi-Dieu coupe net toute velléité d'un Sixième d'agir de manière indépendante. Il récupère pour lui l'immense majorité des rituels magiques des Sixièmes. Le rituel des Pères de l'Année, tel qu'il était pratiqué autrefois par les reines esroliennes, est strictement interdit. Le Pharaon est l'unique Amant de toutes. De même en Caladra, les sacrifices réguliers au volcan ont été supprimés. Seul Bélintar se sacrifie

¹C'est en fait une Reine Sous La Mer actuellement, du nom d'Oolanatë.

lui-même chaque année au cours de la cérémonie du Fils du Volcan (voir la section 2.4).

La justice. Bélintar laisse les Sixièmes établir leurs propres lois, les faire respecter et juger les criminels selon leurs traditions. Il y a deux exceptions à cette règle générale :

- Certaines lois sont communes à tous les Sixièmes et imposées par le Pharaon : la liberté de culte (mais adorer le Chaos est un crime), le respect de l'autorité divino-royale et de ses représentants et l'interdiction d'apporter de l'aide aux ennemis de Kethaéla. Les contraventions à ces lois sont jugées par un tribunal kethaélien.
- Les membres du culte peuvent demander à être jugés à un niveau kethaélien au lieu de se soumettre à la justice de leur Sixième. Ils doivent faire appel pour cela auprès de leur temple local. Le jugement sera prononcé par un tribunal d'initiés siégeant à la Cité des Merveilles. Il est arrivé quelquefois que le Roi-Dieu lui-même vienne rendre la justice.

Il y a un petit corps d'officiers divino-royaux chargés de veiller au bon respect des quelques lois kethaéliennes. Ils sont autorisés à agir immédiatement et à prendre les sanctions qui s'imposent.

Le commerce. Le Roi-Dieu a beaucoup fait pour développer le commerce entre les Sixièmes. Le culte explique que chaque Sixième a des produits uniques à apporter aux autres. La richesse actuelle du Pays Saint vient de ce commerce paisible et mutuellement fructueux. Si la plupart des échanges à l'intérieur du Pays Saint se font encore en biens, le Pharaon fait aussi frapper monnaie à son effigie,² sur des pièces en argent hexagonales appelés les 'pièces de six'.

Pour le commerce extérieur, les Sixièmes sont libres de faire affaire à leur niveau avec qui bon leur semble, tant que ce ne sont pas des ennemis reconnus de Kethaéla. Dans les faits, il est de toute façon impossible au culte de surveiller l'ensemble des échanges commerciaux. Seules quelques denrées font l'objet de prescriptions divino-royales. Il est par exemple interdit d'exporter du fer en dehors de Kethaéla et toute importation de ce métal à des fins personnelles doit être déclarée et se voit lourdement taxée par l'administration.

Les relations extérieures. Bélintar récupère entre ses mains toute la politique extérieure. Un Sixième ne peut envoyer ou recevoir d'ambassadeur sans l'accord du Roi-Dieu. Les ambassadeurs envoyés à l'étranger se doivent de représenter le Pays Saint tout entier et pas seulement leur Sixième d'origine. Les ambassadeurs venus de l'extérieur sont enjoins à traiter uniquement avec le Roi-Dieu. Le culte dispose de quelques espions infiltrés dans les pays voisins. Leurs rapports sont transmis au grand prêtre du culte (voir les sections 3.4 et 3.5).

Suite aux échecs cuisants des diverses tentatives d'expansion lors de l'Ouverture des Mers, la politique officielle actuelle est de conserver les frontières de Kethaéla, pas de les étendre. Les fondations de colonies (comme Dosayako en Teshnos) sont soumises à l'autorisation de Bélintar car, d'après le culte, elles risquent de mettre en danger l'équilibre des six éléments.

²Le profil représenté est celui de son corps actuel, ce qui permet de dater les pièces.

Les armées. Tous les états membres du Pays Saint sont tenus de fournir une milice ou une armée, dont la taille et la fonction sont décidées par le Pharaon. Ainsi, pendant que l'Esrolie fournit de grands bataillons de paysans armés de lances, les Îles du Bras Gauche entraînent quelques sorciers individualistes. La marine de guerre kethaélienne est formée des grandes galères uz du Plateau des Ombres, précédées par la flotte rapide des fanatiques de Wachaza des Îles du Bras Droit.

Seul le Roi-Dieu peut déclarer la guerre pour Kethaéla et ordonner la levée des troupes. Il assure aussi le commandement suprême de toutes les armées et nomme les responsables à la tête des différentes unités. Il est aidé en tout cela par un conseiller militaire qui l'assiste en temps de guerre comme en temps de paix.

1.2 Les hexarques

Il y a six hexarques, un par Sixième. De même que les rois, les tribus, les villes ou les groupes de pression envoient des représentants à la cour du Roi-Dieu, les hexarques sont envoyés par le Pharaon pour parler et agir en son nom à la cour de chaque Sixième. Ils s'expriment au nom du Roi-Dieu et ils gèrent les affaires qui sont du ressort du pouvoir central kethaélien. Leur rôle est d'être les yeux, la voix et la main de Bélintar dans chaque Sixième. Ils ont donc une vocation à la fois politique et magique. Ce ne sont pas des dirigeants car le Roi-Dieu ne change pas les dirigeants locaux quand il peut l'éviter. Ils sont simplement les points de contacts privilégiés avec le Pharaon. Leur pouvoir véritable est assez variable en fonction des Sixièmes. Au Plateau des Ombres, dans les Îles du Bras Droit, au Pays de Caladra et au Pays d'Héort, il existe un souverain officiel qui dirige les affaires politiques. L'hexarque n'a donc que la place d'un conseiller. Il est bien sûr fortement écouté mais doit passer par la figure de pouvoir pour se faire entendre. En Esrolie et dans les Îles du Bras Gauche, le pouvoir politique n'est pas entre les mains d'un seul homme et l'hexarque prend donc une importance plus grande car il représente justement cette figure politique unificatrice qui fait défaut.

D'un point de vue magique, comme le Roi-Dieu ne peut être partout à la fois, il arrive assez souvent qu'un hexarque le remplace pour les rites qui ont lieu partout autour de la baie. Par exemple, les différentes cérémonies magiques du Pays Saint sont célébrées dans tous les Sixièmes mais le Pharaon ne peut participer qu'à l'une d'entre elles, généralement celle du Sixième associé (voir la section 2.4). Les hexarques sont donc chargés de tenir le rôle du Roi-Dieu dans leur Sixième respectif, chaque fois que Son Immortelle Majesté ne peut être présente. Un autre de leurs rôles, plus symbolique qu'autre chose, est de se tenir au point d'arrivée des Ponts Magiques lorsque le Pharaon les invoque au moment du Temps Sacré (voir la section 2.6).

Les hexarques sont tous des membres du culte du Roi-Dieu mais ce ne sont généralement pas des adeptes. On leur demande en effet d'être le lien entre le Pharaon et un Sixième. Ils doivent donc se rattacher à la fois à la culture kethaélienne et à leur culture d'origine. Ils ne peuvent montrer une obéissance trop aveugle envers le Pharaon car les habitants attendent aussi d'eux qu'ils fassent valoir et respecter les intérêts propres de leur Sixième. Les hexarques viennent certes de temps en temps à la Cité des Merveilles mais la plupart du temps, ils sont dans leur Sixième respectif. C'est là qu'est leur place.

Socialement, les hexarques sont riches, puissants et respectés. Ils sont vus comme très proches du Roi-Dieu et donc souvent courtisés. Quand un hexarque se déplace dans les villes d'un Sixième il est accueilli avec effusion et cérémonie. Les petits enfants jettent des fleurs sur son passage, les maires apportent les clés de la ville, etc. Les festivités ne sont pas aussi importantes que celles organisées pour le passage du Roi-Dieu lui-même, qui provoque de vastes mouvements de foule, mais un hexarque est très clairement accueilli comme un haut dignitaire.

Kankko Une Main. C'est l'Hexarque du Plateau des Ombres et des Ténèbres. C'est une Uz qui suit la pratique d'Orani Mor, la mère des araignées, et bien sûr également la pratique du Grand Chef. Il lui manque l'avant-bras gauche, qu'elle a perdu dans un accident. Elle a récupéré sa main et a fait faire des fétiches avec les os, dont elle tire une magie terrible. Si elle donne l'une de ses phalanges à quelqu'un, elle peut toujours savoir où il se trouve et lui envoyer des visions dans les rêves. Elle est d'un abord plutôt bourru, comme toutes les femelles Uz, mais elle est d'une grande intégrité.

L'amiral Herlemen. C'est l'Hexarque des Îles du Bras Droit et des Eaux. Il pratique la magie chamanique des Oiseaux de l'Âme et suit aussi la voie du Grand Nageur. C'est un ancien amiral de l'une des Îles du Bras Droit. Il a été promu hexarque en 1600, ce qui fait de lui l'hexarque le plus ancien. De son occupation antérieure, il a gardé des habitudes fort strictes. Il se lève tous les jours avant le soleil. Il entend que tout autour de lui soit aussi briqué que le pont d'un navire. Il participe encore régulièrement à des sorties en mer avec les galères du Pays Saint. Rien ne lui fait plus plaisir que d'hummer les embruns apportés par le vent marin.

Asrilène fille de Clymène. C'est l'Hexarque de l'Esrolie et de la Terre. Elle est adepte d'Ernalda la Reine et initiée du culte du Roi-Dieu. C'est une femme trapue, engoncée dans des robes de velours avec de nombreuses dorures. Ses cheveux noir profond sont rassemblés en un chignon sur le sommet de son crâne. Elle porte parfois des coiffes de tissu précieux. Elle arbore de nombreuses bagues et est toujours maquillée avec soin. Elle est très discrète sur ses origines sociales mais a un goût du luxe certain et l'habitude de se faire obéir. Ses journées sont occupées à aller de tribu en tribu et de faction en faction pour contrôler en permanence les agissements des reines. Les ragots racontent qu'elle a une idylle secrète avec l'un de ses gardes du corps pour lequel elle se fait belle tous les jours.

Reidrik Ardikisson. C'est l'Hexarque du Pays d'Héort et de la Tempête. Il est initié du culte du Roi-Dieu et adepte de Lhankor Mhy Thane-des-Lois. C'est un ancien fils de fagotier (*stickpicker*) qui est devenu un Gardien des Lois reconnu dans son duché d'origine. Il a par la suite été anobli en 1607 et est devenu hexarque en 1610, à la mort du précédent. Il est assez désabusé par les affrontements incessants entre les traditionalistes bornés du nord et les aéoliens progressistes et imbus d'eux-mêmes du sud. On prétend qu'il a déjà offert plusieurs fois sa démission au Pharaon mais que ce dernier l'a toujours convaincu de rester une année de plus.

Olotzi du Bas-Temple. C'est l'Hexarque du Pays de Caladra et des Flammes. Il pratique la magie des Dieux Jumeaux et est initié du culte du Roi-Dieu. C'est un homme tout en rondeur et un ancien scribe du Bas-Temple où il a passé une bonne partie de sa vie. Il parle toujours d'une voix douce et préfère écouter plutôt que parler. Administrateur hors pair, il veille avec attention au bon paiement des impôts de son Sixième, ce qui cause parfois quelques frictions avec les nobles caladrais. Il a jusqu'à maintenant toujours bien réussi à s'entendre avec les tribus sauvages des Hautes Terres. Son plus gros défaut semble être sa fascination pour les superbes tapis teshniens pour lesquels il dépense régulièrement de fortes sommes.

Le Talar Melchidésech. C'est l'Hexarque des Îles du Bras Gauche et de la Raison. Il pratique la sorcellerie des Talars et connaît aussi le grimoire de l'Homme Parfait. C'est un homme immense et sec, au visage ridé et à la voix éraillée mais aux yeux brillants et aux gestes encore vifs. Il aime s'habiller d'une grande robe de velours vert sombre, aux manches à crevures. C'est un vrai Talar à l'origine, mais il a perdu son titre après avoir quitté les îles. Il a voyagé dans le Pays Saint à cette occasion, vieillissant lentement sur des décennies et se consacrant au service du Roi-Dieu. Il ne parle pas du Talar qu'il a été auparavant. Lorsque le Pharaon a fait de lui un hexarque, il a forcé les autres Talars à le réaccepter parmi eux. De toute façon, par un accord ancien, l'Hexarque des Îles Oubliées de Dieu est toujours un Talar. Ce n'est pas un magicien, mais un dirigeant, un gestionnaire et un organisateur.

1.3 La Cité des Merveilles

Bélintar se déplace rarement. Lorsqu'il le fait, c'est principalement pour accomplir les divers cérémonies magiques (voir la section 2.4). Le reste du temps, le Pharaon vit dans la Cité des Merveilles, toute construite à sa gloire et conçue aussi pour provoquer l'admiration et le respect envers sa personne : un trône de la taille d'une ville avec 10.000 sujets à ses pieds.

La Cité des Merveilles est le centre magique, politique et administratif de Kethaéla (voir le fichier à son sujet). Elle a été érigée suite à une prophétie. Bélintar a obtenu de Korenth et de Choralinthor le don d'une île au centre de la Baie, où il a fait ériger une cité à nulle autre pareille. Elle est le siège de son gouvernement et accueille les représentants du Pays Saint et les ambassadeurs des pays voisins.

Au centre de la cité se tient le Palais Sextuple, ainsi appelé car il est constitué de six ailes construites chacune dans le style d'un Sixième. Le Roi-Dieu habite dans les différentes ailes du palais selon la saison, dans des appartements somptueux. Il y a une unique salle du trône capable d'accueillir des centaines de personnes. Le Roi-Dieu y tient ses audiences publiques.

Le palais est peuplé de scribes, cuisiniers, serviteurs, gardes, palefreniers, médecins, etc. Il est connu que tout initié du culte du Roi-Dieu, lors de son passage à la Cité des Merveilles, pourra y trouver une chambre s'il le demande. Certains membres haut placés du culte, comme le chambellan ou le Grand Prêtre, y vivent en permanence. Il y a également des invités 'du moment' : sages, savants, artistes, marchands, poètes, skaldes, etc. On y trouve aussi les archives du culte et la salle du trésor.

Toutes les ambassades étrangères sont installées dans la Cité des Merveilles, en général dans le quartier central, non loin du Palais Sextuple (et du Pharaon). On y trouve, entre autres, l'ambassade de Sartar, un représentant des Hautes Herbes, l'ambassade de Teshnos, l'ambassade de Tarsh, le commis de la Ligue Quimpolique et l'ambassade du royaume de Seshnéla.

À quelques pas du palais se trouve la Chambre des Représentants. C'est un grand bâtiment circulaire contenant un amphithéâtre pour plusieurs centaines de personnes. Les représentants y siègent et y débattent sur des coussins de velours et des bancs en bois précieux. L'orateur se place au centre de l'immense pièce. En hauteur, sur le pourtour, un espace avec des bancs de pierre permet au public de suivre les discussions. Tout en haut, un balcon circulaire surplombe la scène, pour les visiteurs de passage et les gardes.

1.4 Les représentants

1.4.1 Le statut de représentant

Les représentants sont les émissaires de différents comtés, duchés, tribus, villes, compagnies marchandes, groupes de pression, mouvements religieux, temples ou même religion entière (l'Église Rokarie, par exemple), alliances, guildes, etc. tous appartenant au Pays Saint, envoyés à la cour du Pharaon.

Ils sont nécessairement acceptés et reconnus par le Roi-Dieu, sur proposition de la communauté qu'ils doivent représenter. Toute communauté peut chercher à se faire représenter à la Cité des Merveilles, mais le Roi-Dieu a le dernier mot en ce qui concerne l'acceptation ou le refus d'un représentant. Une personne ne devient officiellement représentant qu'une fois qu'elle a été reçue par le Pharaon (et ce dernier ne reçoit jamais certains individus) et qu'elle a été acceptée publiquement comme le représentant du groupe. C'est déjà une victoire politique énorme pour un groupe que d'obtenir un représentant à la cour du Roi-Dieu. Une communauté peut aussi perdre son représentant, voire se faire interdire de représentation pendant quelque temps, en cas de colère de Son Immortelle Majesté.

Les représentants sont en moyenne 200, mais leur nombre fluctue. Avec leur famille et leur maisonnée, ils représentent environ 2000 personnes dans la cité, soit un cinquième de la ville.

Ils peuvent représenter des groupes de taille très variable, allant de 100 à 100.000 personnes. Leurs moyens, renommée et influence varient en fonction du nombre de gens qu'ils représentent. Certains représentent plusieurs groupes d'intérêt qui se sont regroupés pour avoir les moyens d'avoir un représentant. Des membres influents peuvent aussi prêter une oreille attentive aux doléances de gens en dehors de leur communauté officielle, si leur cause est bien plaidée. Les petits groupes n'ont souvent pas les moyens d'avoir leur propre représentant. Ils doivent donc faire appel à un groupe plus grand (la tribu plutôt que le clan, ou le duché plutôt que le comté) ou se rassembler à plusieurs pour se créer un représentant.

1.4.2 Le rôle des représentants

Leur fonction première est d'apporter au Pharaon les doléances du groupe qu'ils représentent. Pour certains, cela peut signifier une visite annuelle de

quelques semaines à la Cité des Merveilles, pour d'autres, cela consiste à vivre à longueur d'année à la cour du Roi-Dieu, pour quelques-uns, cela demande de faire constamment de nombreux allers et retours. L'emploi du temps du représentant varie ainsi en fonction des besoins du groupe.

L'ensemble des représentants forme la Chambre des Représentants, à laquelle le Roi-Dieu explique ses projets d'envergure, l'orientation politique et économique des années à venir. Le Roi-Dieu peut ainsi utiliser les représentants pour transmettre rapidement ses décisions à tout le Pays Saint, en plus des Hexarques qui se chargent des relations avec les dirigeants.

Parfois, Bélintar demande aux représentants de se pencher sur des sujets précis : comment payer la flotte de galères nécessaire en ces temps de trouble, comment organiser les efforts d'irrigation entre l'Esrolie et le Pays de Caladra, etc. Il arrive que le Roi-Dieu assiste aux discussions. Dans tous les cas, le rôle de ces débats est uniquement consultatif. La décision finale revient toujours au Pharaon.

En dehors des débats suggérés par le Roi-Dieu, les représentants se réunissent régulièrement pour discuter de sujets d'actualité, de société ou de religion. Ces débats n'ont pas de conséquences directes et peuvent paraître purement rhétoriques, mais tout ce qui se passe dans la Cité des Merveilles n'est jamais loin de l'oreille du Pharaon.

Enfin, et c'est ce qui occupe le plus les représentants, ils mènent une vie sociale active. La Cité des Merveilles est le lieu idéal pour écouter ce qui se dit, pour apprendre ce qui se passe et pour rencontrer discrètement (ou non) les représentants des autres groupes. Cela se fait au cours de nombreuses soirées où chacun se surveille ou encore lors de rencontres 'fortuites' où un petit signe de tête peut en dire beaucoup. Ils agissent en cela comme autant d'ambassadeurs se rencontrant en un lieu neutre pour tous. Bien des accords de commerce entre duchés héortiens et tribus esroliennes ont par exemple été conclus ainsi. Dans ce milieu social assez particulier, tout se sait vite et les rancunes sont parfois tenaces, mais un bon mot peut faire plus que la violence. Le culte du Roi-Dieu y voit un parfait exemple de la magie pharaonique à l'oeuvre.

1.4.3 Le Premier Représentant

Parmi tous les représentants, l'un d'eux tient un rôle particulier. Il s'agit du représentant de la Cité des Merveilles elle-même, qui s'exprime au nom de toute la population locale, la plus kethaélienne de tout le Pays Saint. Il est appelé le Premier Représentant ou plus simplement le Premier car, par décret Pharaonique, c'est toujours lui qui prend la parole en premier et dirige les débats. Son travail consiste de plus à déterminer l'ordre du jour, à décider des temps de parole, à animer la séance et à faire un rapport au Pharaon sur le résultat des débats demandés par Son Immortelle Majesté.

Cette charge est traditionnellement dévolue à un initié du culte. Actuellement, il s'agit même de l'un des rares adeptes (voir la section 3.5).

1.4.4 Les débats

Les débats ont lieu dans la Chambre des Représentants. C'est un lieu imprégné de magie divino-royale qui assure que les discussions se font dans l'intérêt du Pays Saint. Même les plus retors pèsent leurs mots lorsqu'ils prennent

la parole au centre du cercle. Les séances sont animées par le Premier. Les sujets sont proposés par les représentants eux-mêmes ou bien imposés par le Pharaon. L'ordre du jour est connu à l'avance et tous les représentants ne viennent pas à tous les débats.

Le public a le droit d'assister aux discussions, mais seuls les représentants sont autorisés à s'exprimer. Quiconque veut faire entendre sa voix doit tout d'abord convaincre un représentant de parler en son nom.

Le Roi-Dieu vient quelquefois assister aux débats. Le public fait alors preuve d'un mélange de respect et de crainte. Sa venue indique que le sujet discuté lui tient particulièrement à coeur mais est aussi un moyen pour le Pharaon de montrer qu'il s'intéresse aux représentants eux-mêmes. C'est en général l'occasion de quelques rencontres informelles par la suite.

1.5 Parler au Roi-Dieu

1.5.1 Étiquette

Le salut habituel envers le Roi-Dieu est de lever la main tendue, doigts et pouce écartés. Le culte y voit les Six Éléments, sous la forme des cinq doigts et de la paume. Chaque Sixième a sa propre interprétation sur quel Sixième est représenté par quel doigt et sur qui est la paume. Tous s'accordent à dire que le Pharaon est l'esprit qui anime la main. Ce salut est aussi employé envers les hexarques ou autres représentants officiels.

Entre initiés, le salut se fait main droite contre main droite, paume contre paume, doigts écartés et pouces dépassant des deux côtés. Les formules de salutations typiques sont en général des prières au Roi-Dieu comme : 'Puisse son Immortelle Majesté garder ce corps longtemps' ou 'Paix sur Kethaéla aux gens de bonne volonté' ou 'Beau temps pour la saison, n'est-ce pas?'

Lorsque l'on s'adresse au Roi-Dieu, le vouvoiement est de rigueur et il est convenu de lui donner l'un de ses titres, que ce soient les titres universels utilisés dans tout Kethaéla (et parfois même par les ambassadeurs extérieurs) ou l'un de ses titres locaux, variant de Sixième en Sixième. Utiliser un titre local précis est un appel déguisé pour que le Roi-Dieu considère la situation ou la requête du point de vue du Sixième en question.

Titres universels : Le Roi-Dieu, le Pharaon, Son Immortelle Majesté, le Souverain Sextuple, le Maître de la Chance et de la Mort, sa Majesté Divino-Royale, le Souverain Suprême, le Souverain Éternel, le Père de Kethaéla, le Garant des Lois.

Titres locaux : L'Amant de Toutes, le Grand Amant, le Premier Amour de la Déesse, le Protecteur, le Grand Chef, le Fils du Volcan, le Sacrifice, le Seigneur des Flammes, le Purificateur, le Seigneur du Sec et des Profondeurs, l'Homme Philosophal, le Talar des Talars, l'Homme Parfait, le Grand Roi, le Fils du Ciel, le Tourneboue, le Grand Mercantile, le Roi de Tous.

Il y a naturellement tout un tas de simagrées concernant l'étiquette proprement dite, sur la distance à laquelle s'arrêter du Roi-Dieu, comment le saluer, comment répondre à ses questions, comment prendre congé, etc. Le chambellan vous expliquera tout ça.

1.5.2 Les Audiences Publiques

Deux demi-journées par semaine, le Pharaon tient une audience publique, en général dans la salle du trône du Palais Sextuple. Y assiste qui le désire, dans la limite imposée par les gardes. Cependant, seuls les représentants, les ambassadeurs des pays étrangers et les initiés du culte ont le droit de parler à Son Immortelle Majesté. De plus, il leur faut obtenir au préalable l'autorisation de s'exprimer au cours de l'audience. Pour cela, il faut s'adresser au chambellan qui gère les priorités et les temps de parole. Il n'est pas rare d'attendre de longues semaines voire toute une saison avant d'être reçu en audience.

Si vous n'êtes ni représentant ni initié, il faut aller plaider votre cause auprès d'un représentant, pour qu'il parle en votre nom, au moins dans un premier temps, avant de vous présenter au Pharaon. Cela fait que certains représentants, connus pour avoir l'oreille du Roi-Dieu, sont très sollicités par des démarcheurs de toute sorte. Le représentant sert de caution morale et est responsable envers le Roi-Dieu du comportement et des paroles de son 'invité'. Cela les pousse à réfléchir avant de donner leur accord.

Notez qu'un initié ne parle que pour lui. Il peut exposer indirectement la situation de quelqu'un, naturellement, mais il ne peut introduire directement un invité auprès du Roi-Dieu. Cela serait malséant d'usurper ainsi le rôle dévolu aux représentants.

1.5.3 Les Audiences Privées

À côté des entretiens privés normaux que le Roi-Dieu a régulièrement avec son chambellan, son grand prêtre, le conseiller militaire, le trésorier et les hexarques, il consacre environ une demi-journée par semaine à des audiences privées.

Ces entretiens concernent les mêmes personnes que les audiences publiques. Là encore, il faut avoir été introduit par un représentant si l'on n'est pas membre du culte pharaonique. Il est fort courant de devoir attendre plusieurs semaines, mais quelques habiles politiciens savent comment attirer l'attention du Pharaon.

En pratique, ces entretiens permettent de parler plus longuement au Roi-Dieu et, qui plus est, hors des oreilles de la foule habituelle des courtisans.

1.6 L'emploi du temps pharaonique

L'emploi du temps est soumis à variation mais voici à quoi peut ressembler une semaine tranquille typique :

- Une demi-journée à la Chambre des représentants.
- Une demi-journée pour les ambassadeurs des autres pays, en audience publique ou privée.
- Deux demi-journées d'audience publique.
- Une demi-journée d'audience privée.
- Deux journées de cérémonies magiques diverses. Ces dernières demandent parfois que le Roi-Dieu s'absente de la Cité des Merveilles pour quelques jours voire quelques semaines.
- Deux journées de gestion du Pays Saint (avec le trésorier, le grand prêtre, etc.)
- Une demi-journée en festivités, à l'invitation du Roi-Dieu ou d'une personne influente de la Cité des Merveilles.

1.7 Les personnalités importantes de la Cité des Merveilles

Le Premier. Le représentant de la Cité des Merveilles (voir sa description en section 3.5).

Le chambellan. C'est le maître du protocole. Il organise l'emploi du temps pharaonique. (voir sa description en section 3.5).

Les ambassadeurs. Ils représentent les autres pays ou cultures autour du Pays Saint. Voir le fichier sur la Cité des Merveilles.

Le Grand Prêtre. Le chef du culte du Roi-Dieu, chef du renseignement (voir sa description en section 3.5).

Le trésorier. Il est responsable de la gestion des deniers du gouvernement du Pays Saint (et de ceux du culte). Le poste est actuellement tenu par Ilanna de Nécropolis, une grande femme à l'air sévère, aux cheveux grisonnants. Elle est toujours très sérieuse et ne semble jamais parler d'autre chose que de son travail. Ses subordonnées l'ont surnommée 'la momie'.

Le commandant de la garde pharaonique. Il est responsable des gardes du Palais Sextuple et du quartier central, ainsi que du corps des officiers divino-royaux (voir la section 1.1.2). Le rôle est actuellement dévolu à Ourkozi, un caladrais des Hautes Terres, petit et trapu, la cinquantaine grisonnante. Il se déplace toujours pieds nus, avec la démarche souple du jaguar. En son temps, il fut un grand guerrier et a encore de bons réflexes, mais il a surtout été choisi pour ses capacités de meneur d'hommes. Il perd rarement son calme, mais les rares qui l'ont vu en colère en gardent encore le souvenir.

Le responsable des archives. Son rôle est de classer et d'assurer la conservation des immenses archives kethaéliennes : les annales du culte, les comptes-rendus des décisions pharaoniques, les minutes des débats de la Chambre des Représentants, etc. C'est presque toujours un membre du culte du Roi-Dieu. Actuellement, cette charge est occupée par Anton Mézaren, un scribe originaire des Îles du Bras Gauche, qui pratique la sorcellerie des Classificateurs. C'est un petit homme chaussé de besicles, à la voix douce et aux manières tranquilles. Il ne sort que rarement de la salle des archives, où il vit entouré d'une nuée d'assistants.

Le maître des ports. Il a la charge des différents ports de la Cité des Merveilles : le port uz, celui du quartier des vents et celui du quartier des eaux. Il y gère l'arrivée des navires et l'enregistrement des cargaisons. Il doit aussi assurer l'entretien de la galère d'apparat pharaonique, ce qui n'est pas la moindre de ses tâches. L'actuel maître des ports est un Pélaskien nommé Lemenou, connu pour sa bonhomie et son rire tonitruant.

Le conseiller militaire. Il assiste le Roi-Dieu sur les questions militaires : gestion de la flotte, déploiement des armées, entraînement des troupes, évaluation de la menace, état des lignes de défense de frontière, etc. Ce poste est actuellement occupé par le chevalier aéolien Helrik Bilmarn, qui a longuement lutté dans les Marches des Barons contre les barbares praxiens. Il en a gardé une légère claudication et une vision incisive de l'équilibre des forces autour du Pays Saint.

Le représentant des orfèvres caladrais. Mechpotl le diamantaire est un gros homme bedonnant d'une cinquantaine d'années, richement habillé et aux doigts couverts de bagues. Il est très riche, très pieux et donne de nombreuses fêtes plantureuses en l'honneur des Dieux Jumeaux pour se faire pardonner 'ses nombreux péchés'. Il est très influent, car il a le soutien total de la majorité des Caladrais qui travaillent les pierres précieuses sacrées que l'on trouve au Pays des Volcans.

Le représentant de l'Église Rokarie. Le nonce apostolique Cuthbert a été envoyé auprès du Pharaon par l'évêque rokari de Nochet il y a une douzaine d'années. C'est un homme grand et maigre, austère et qui suit à la lettre les préceptes du Livre Irréfutable et de l'ordre de Saint Rokar. Il lutte autant que faire se peut contre les moeurs dégradantes de la Cité des Merveilles et prêche à qui veut bien l'écouter (et même parfois à ceux qui ne préféreraient pas). Le développement récent de nombreuses hérésies, en Esrolie, dans le Pays d'Héort et les Îles du Bras Gauche le préoccupe tout particulièrement. Il ne rate pas une occasion d'essayer de convertir les apostats des autres églises.

La représentante de la Faction du Panier. Delbrina est à la cour du Roi-Dieu depuis tout récemment, suite au décès inattendu de la précédente représentante. Les instructions de la Matriarche Irmonga sont claires : elle doit rappeler à tous et surtout au Pharaon que l'Esrolie n'a que faire de ces nouveautés que sont la navigation maritime ou les guerres. La pauvre représentante, qui a pris le bateau pour la première fois en venant à la Cité des Merveilles et qui n'avait jamais vu plus de cent personnes en un même endroit, a encore un peu de mal à s'adapter à la vie citadine et cosmopolite de l'île divino-royale.

Le représentant des commerçants de la région de Karse. Fort ambitieux, s'appuyant sur un grand réseau de relations et connaissant de nombreuses personnalités, Confrère Cenellos est l'un des membres influents du Conseil Mercantile qui dirige Karse la Belle. Il a beaucoup d'ennemis qui sont à la fois ravis de le voir partir loin de Karse et inquiets de l'influence qu'il semble avoir gagné depuis son investiture au poste de représentant. Il passe par sa ville durant une bonne semaine à chaque Saison et communique avec le Conseil par pigeons voyageurs de manière quasi-quotidienne. Outre négociateur des contrats commerciaux juteux, l'un de ses principaux rôles est de laisser traîner ses oreilles dans les couloirs de la Chambre des Représentants.

La représentante des éleveurs de scarabées. Ce rôle est actuellement tenu par Borgra de la lignée Balg, une jeune femelle uz qui a su se faire respecter de ses aînées. Elle a longtemps vécu parmi les Kitoris, ce qui lui donne une bonne

compréhension des humains. Depuis son arrivée à la cité, elle a réussi à établir de bonnes relations avec des éleveuses esroliennes, si bien qu'elle est maintenant aussi la représentante de quelques tribus du nord pour les problèmes d'élevage.

Le représentant du Comté de Vizel. Kuldren le Jeune est le quatrième fils du vieux comte Kuldren de Vizel. Il a causé tellement de soucis à son père par ses frasques et ses dépenses insensées que ce dernier l'a envoyé à la cour du Roi-Dieu dans l'espoir de l'assagir. À la grande surprise de son père, Kuldren a été reconnu par Bélintar comme représentant du comté. Mais hélas cette nouvelle responsabilité n'a pas transformé l'insolent jeune homme, qui continue de mener une vie dissolue (envers tous les préceptes aéoliens), accumulant les conquêtes passagères et rassemblant autour de lui une petite cour de bons à rien et autres nobles désœuvrés.

Le représentant des Enfants du Vent. Yushuf aux Plumes Noires est le représentant de son peuple depuis une dizaine d'années. C'est un homme intransigeant, marqué par les ans et la guerre. Il n'aime pas trop son poste, qui l'oblige à passer du temps dans des bâtiments couverts et l'éloigne de sa famille et de son combat perpétuel contre les Praxiens et les vents de sable. Quiconque veut lui demander son aide à tout intérêt à respecter les vertus d'Orlanth car c'est un traditionaliste des Tempêtes.

Le représentant des alynx. Alébash Vibrisse est un jeune Yinkini de la Citadelle Blanche. Après avoir triomphé des épreuves du Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort (voir la section 2.5), il s'est converti au culte du Pharaon et a été désigné par ce dernier comme représentant de Sa Souplesse la Reine des Alynx, Yewaw aux Blanches Oreilles, qui vit non loin de la Citadelle. Il a pris sa tâche à coeur et fait de nombreux allers et retours entre Son Immortelle Majesté et Sa Superbe Majesté. Il connaît les secrets de la Route des Haies (voir la section 2.9) et passe certainement plus de temps dans le Pays d'Héort, où se trouve la majorité des alynx du Pays Saint, que sur les coussins de la Chambre des Représentants.

Le représentant des Newtlings. Kourkoug est un Newtling placide (ce qui n'est pas peu dire), qui commence à approcher de l'âge adulte et devra bientôt rejoindre une couvée dans les Marais des Amphibiens. En attendant, il fait doucement son travail de représentant qui n'est pas trop demandant car les Newtlings du Pays Saint sont un peuple paisible et satisfait. Ses plus gros soucis sont causés par les contacts qu'a Kethaéla avec les couvées des Nouveaux Marais loin à l'ouest. Ces derniers sont soumis aux assauts incessants des pirates, des broos et des chasseurs de queues. Ils ont plusieurs fois demandé à Kourkoug de plaider leur cause et de faire se déplacer la marine pharaonique là-bas. Fidèle à sa décision de ne plus pratiquer une politique expansionniste, le Pharaon a toujours refusé, ce qui met le représentant dans une position difficile.

2 La magie du Roi-Dieu

2.1 La nature du Roi-Dieu

La nature du Roi-Dieu est une question qui a passionné beaucoup de monde. De nombreuses réponses aussi diverses qu'absurdes ont été avancées sans que plus de lumière ne soit faite sur la vérité.

Au fil du temps, chaque Sixième s'est peu à peu formé sa propre opinion 'officielle' sur la question. Ces opinions sont maintenant généralement admises comme allant de soi par leurs habitants respectifs.

Certains ont prétendu qu'il était le wyter incarné du Pays Saint, créé pour unir les Sixièmes comme ils auraient dû l'être depuis toujours, d'autres affirment qu'il est un quêteur héroïque tombé du Bateau Céleste, ailleurs les gens annoncent qu'il est le fils de la déesse Kethaa et de Choralinthor, plus loin Bélintar est un voyageur temporel venu d'un lointain futur ou d'un passé oublié, d'autres encore racontent que c'est un être qui a besoin de magie pour exister, d'où son appétit insatiable pour la magie de Kethaéla, enfin un groupe d'illuminés vivant dans les Îles du Dieu Perdu professent qu'ils ont eux-mêmes créé Bélintar dans un but assez embrouillé à déterminer au milieu de toutes leurs allégations.

Bélintar lui-même ne s'est évidemment jamais prononcé officiellement sur la question et le mystère reste donc entier. Les différents courants de croyance campent sur leurs positions. Les habitants des Sixièmes tentent ainsi tant bien que mal de comprendre un peu mieux cet être qui les dépasse tous.

Une chose sur laquelle tout le monde s'accorde cependant c'est que quiconque se trouve en présence de Bélintar ne peut qu'accepter sa divinité. Il dégage une aura écrasante et, quand il vous regarde, le reste du monde cesse d'exister.

2.2 Le corps physique du Roi-Dieu

Le Pharaon est immortel mais le corps qu'il habite ne l'est pas. Son enveloppe physique vieillit deux à trois fois plus vite que celle d'un humain normal. Lorsque son corps devient trop vieux, le Pharaon organise une importante cérémonie magique appelée 'le Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort' (voir la section 2.5). Au cours de cette cérémonie, le corps qu'occupait le Roi-Dieu meurt et l'âme du souverain est transférée dans le corps de l'un des participants.

Le tout premier tournoi a eu lieu près de trente années après la création du Pays Saint. Les tournois se sont ensuite enchaînés tous les dix ou quinze ans environ. Au cours de ses trois siècles de règne, le Pharaon a ainsi occupé différents corps. Il s'incarne dans des hommes mais aussi dans des femmes et dans des non-humains comme les Uz. Cependant, il vieillit encore plus vite dans ce dernier cas.

Il est arrivé que des tournois ne soient espacés que de quelques années seulement. Cela se produit lorsque le corps qu'il investit est déjà assez vieux ou bien lorsqu'il déploie une grande puissance magique, comme lors de la bataille du Mur Montant, par exemple. Il arrive également que son corps meurt en dehors d'un tournoi, de vieillesse ou même de mort violente. Dans ce cas, un tournoi est organisé au plus vite et le Pharaon se manifeste et s'incarne dans l'un des champions, comme lors d'un tournoi normal.

Le Roi-Dieu n'a pas d'enfants reconnus officiellement. Il semble que sa nature extraordinaire ne le lui permette pas. Toute sa fertilité s'exprime au travers

des rituels magiques du Pays Saint. Elle est manifeste par la prospérité des villes (Karse, Rhigos) et par l'abondance des récoltes. Les légendes prétendent cependant de certains grands héros kethaéliens qu'ils sont les fils de Bélintar. Dormal en est un exemple. S'agit-il véritablement de fils biologiques du Roi-Dieu ou faut-il plutôt le comprendre comme des fils spirituels? Personne ne le sait avec certitude. Le Pharaon lui-même n'a apporté ni confirmation, ni démenti.

2.3 Les pouvoirs du Roi-Dieu

Le Roi-Dieu *est* Kethaéla. Il est lié depuis près de trois cent ans au bien-être et à la destinée du Pays Saint. Il ressent tout ce qui s'y passe et tout ce qui l'affecte. Ces sensations peuvent prendre des formes diverses (rêves prophétiques, douleurs, visions, etc.) et sont quelquefois difficiles à interpréter. Le Roi-Dieu n'est pas omniscient. Cependant, un événement de grande ampleur affectant Kethaéla ne peut lui être caché très longtemps. Le Pays Saint et lui sont fortement liés par de multiples liens magiques. Ces derniers ont de profondes racines et ne peuvent être rompus sans provoquer la destruction des deux entités. Leurs destinées sont donc liées et tout ce qui affecte l'un touche l'autre également.

Tous les ans, le Roi-Dieu renforce encore ses liens avec le Pays Saint au travers des cérémonies commémoratives des grands événements ayant amené son intronisation. Ces cérémonies sont réparties tout au long de l'année et sont également reproduites au moment du Temps Sacré (voir la section 2.4).

Le Pharaon incarne non seulement la terre du Pays Saint mais aussi ses habitants. Il ressent leurs besoins et connaît les grands mouvements de pensée et d'influence qui les animent. En de rares occasions, il est possible que des hommes lui montrent un chemin qu'il n'avait pas envisagé, mais la plupart du temps, il est au-dessus de la futilité humaine des luttes de pouvoirs. Il *sait*. Ceux qui se sont tenus devant lui savent qu'il irradie le pouvoir et l'équilibre. C'est un peu comme contempler en un seul regard l'étendue de tout Kethaéla. Lorsqu'on lui parle, c'est à l'ensemble des citoyens du Pays Saint que l'on s'adresse. Même avec la plus grande volonté, lui mentir est difficile. Chercher à s'attirer ses faveurs est futile. Son pouvoir est si impressionnant que nombreux sont ceux qui sont tombés à genoux devant lui en l'apercevant pour la première fois.

Le pouvoir du Roi-Dieu ne s'arrête pas à la terre et à ses habitants. Il englobe aussi les forces magiques qui y demeurent. Le Pharaon contrôle et dompte les six éléments, qui lui obéissent : Air, Eau, Terre, Feu, Ténèbres et Homme. Il a pactisé avec les non-humains, les esprits, les daïmones, et autres êtres magiques qui peuplent Kethaéla et ceux-ci reconnaissent également son autorité. Il est le seul à connaître tous les Chemins Cachés de Kethaéla (voir la section 2.9). Il a percé de nombreux mystères du Pays Saint et utilisé les secrets oubliés qu'il a découverts pour assurer son pouvoir. De nombreuses magies oeuvrant au coeur du pays ne sont ainsi connues que de lui seul.

Un pouvoir plus personnel du Roi-Dieu est celui de changement de corps et d'incarnation. Il lui permet de régner en maître immortel sur le Pays Saint depuis trois cent ans. Ce pouvoir n'est — en théorie — pas accessible à ses adorateurs.

2.4 Les cérémonies magiques

Elles ont lieu à raison d'une par saison pour les cérémonies 'élémentaires' et à une date variable pour celle des Îles du Bras Gauche. Pour chaque jour sacré, une grande cérémonie officielle a lieu dans le Sixième associé. Le rôle principal est tenu par le Roi-Dieu lui-même. D'autres cérémonies de moindre importance ont souvent lieu en parallèle, dans les autres Sixièmes. Ce sont les hexarques ou, plus généralement, des membres du culte du Pharaon qui tiennent le rôle du Roi-Dieu.

À chaque cérémonie, les participants, Roi-Dieu compris, rejouent la création du Pays Saint. Les cérémonies sont intenses et magiques, mais ne peuvent se comparer à celles qui ont lieu durant un Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort (voir la section 2.5), quand les champions eux-mêmes aident le Roi-Dieu dans une Quête Héroïque de grande ampleur.

En dehors des cérémonies 'élémentaires', il existe aussi une multitude de petites cérémonies locales, expliquant comment le Roi-Dieu est devenu le dirigeant suprême : à Karse, à Righos, à Refuge, chez les Newtlings de l'Île de la Grenouille, chez les alynx, etc. On parle aussi de cérémonies secrètes qui auraient lieu dans l'Île de Zoo et sur l'Île des Grues Sacrées.

Le Jour de la Baie Purifiée. Saison de la Mer, Semaine de l'Harmonie, Jour de l'Eau. Où Bélintar a sauvé les eaux de la Baie de Choralinthor du terrible Gorp Noir et a montré au peuple des Îles du Bras Droit le pouvoir du Feu.

Le Jour du Fils du Volcan. Saison du Feu, Semaine de l'Harmonie, Jour du Feu. Où Bélintar a prouvé qu'il était le Fils de Caladra en sautant dans les flammes et en ressortant indemne de la lave, brûlant les Faux Prêtres qui étouffaient le Volcan.

Le Jour de l'Amant des Reines. Saison de la Terre, Semaine de l'Harmonie, Jour de l'Argile. Où Bélintar est devenu en une nuit l'amant de toutes les reines esroliennes et a montré qu'il était maintenant le Fils de l'Année pour toujours.

Le Jour du Grand Chef. Saison des Ténèbres, Semaine de l'Harmonie, Jour du Gel. Où Bélintar a tué la Bête de Plomb et vaincu l'Unique Ancien, prouvant aux Uz qu'il était le Grand Chef et mettant fin du Royaume de la Nuit d'Ezkankekko.

Le Jour du Nouveau Roi. Saison des Tempêtes, Semaine de l'Harmonie, Jour des Vents. Où Bélintar a tué Andrin, puis a admis son erreur (comme Orlanth) et l'a ramené à la vie (comme Orlanth), unifiant les tribus et les duchés sous son autorité.

Le Jour des Dés. Date tirée aux dés durant le Temps Sacré. Jour des impôts pour les Talar des Îles du Bras Gauche.

Où Bélintar a fait sauter la banque de la Cité Casino, a obtenu l'allégeance de tous les Talars des Îles du Bras Gauche et les a obligés à rembourser la Dette.

2.5 Le Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort

Le Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort est la grande cérémonie magique qui permet au Roi-Dieu de changer de corps et de s'incarner dans celui de l'un des participants. Car Bélintar, dirigeant suprême et immortel du Pays Saint depuis 300 ans, doit régulièrement changer d'enveloppe corporelle, lorsque celle-ci devient trop vieille (voir la section 2.2). Le tournoi se déroule généralement au moment du Temps Sacré, sauf circonstances particulières. Il est organisé sur l'île de la Cité des Merveilles.

La participation au tournoi est entièrement libre. Tout citoyen de Kethaéla qui veut venir prouver sa valeur est invité à participer. Les gens se pressent donc venus de tous les Sixièmes ainsi que des territoires libres qui font partie du Pays Saint. C'est un moment privilégié où les plus grands héros kethaéliens peuvent faire étalage de leurs prouesses et gagner un honneur considérable en remportant une des nombreuses épreuves.

Le tournoi se déroule en deux parties qui durent chacune une semaine entière. Au cours de la première phase, tous les volontaires s'affrontent au travers d'une série d'épreuves choisies par les dieux et les esprits au cours de divinations rituelles. Ces épreuves voient la désignation de quatorze champions. La deuxième partie du tournoi consiste en de Grandes Cérémonies Magiques qui retracent la création du Pays Saint. C'est au cours de cette deuxième phase que le Roi-Dieu choisit son nouveau corps. Le Pharaon quitte alors le corps qu'il occupait pour investir l'un des quatorze champions. Il peut s'agir du corps d'un humain, homme ou femme, mais également de celui d'un Uz. Le corps que le Roi-Dieu laisse derrière lui meurt et est traité selon les coutumes du champion auquel il appartenait autrefois. Lorsque Bélintar vient habiter son nouveau corps, celui-ci se met aussitôt à vieillir trois fois plus vite que de normal. Les tournois sont donc généralement espacés de dix ans environ. Pour la population du Pays Saint, ce sont des événements exceptionnels, l'occasion de grandes célébrations.

Personne ne sait selon quels critères le Pharaon choisit son nouveau corps. Beaucoup suggèrent que son choix est dicté par des raisons politiques. Le Roi-Dieu s'incarne en effet rarement deux fois de suite dans un corps originaire du même Sixième. Les six grandes régions de Kethaéla peuvent ainsi se vanter d'avoir fourni à peu près le même nombre de corps au Pharaon. Il est aussi possible que le Roi-Dieu choisisse le corps recelant les qualités dont il a le plus besoin pour affronter les épreuves qui l'attendent.

L'âme du champion qui offre son corps au Souverain des Sixièmes est promise à une félicité éternelle dans l'autre monde. Quant aux treize autres champions, ils retournent chez eux ou restent au service du Pharaon, auréolés par la gloire d'être champions. Certains d'entre eux deviennent membres du culte du Roi-Dieu mais d'autres préfèrent simplement reprendre leur vie d'avant. Au vu de l'espacement des tournois, il y a en moyenne entre quarante et cinquante champions en vie à chaque instant dans Kethaéla.

Les quelques derniers tournois ont eu lieu aux dates suivantes : 1577, 1587, 1595, 1607 et 1616.

2.5.1 Désignation des champions

Au début du tournoi, les plus grands héros se réunissent à la Cité des Merveilles. Ils sont plusieurs centaines à se battre pour l'honneur de donner leur

corps au Pharaon. Tous sont bien sûr volontaires et nul ne participe au tournoi s'il refuse la possibilité de céder son enveloppe corporelle au Roi-Dieu.

Le Tournoi débute au Jour du Gel de la première semaine du Temps Sacré. Il dure toute la semaine. Au cours de celle-ci des héros venus de tous les horizons s'affrontent dans des épreuves variées. Chacune des six premières journées est associée à un des Sixièmes du Pays Saint. Le Jour Divin est associé à la Cité des Merveilles. Il y a chaque jour deux épreuves, donc deux champions désignés.

Ces épreuves sont déterminées par des divinations effectuées chaque jour. Elles sont communiquées aux participants qui décident ensuite de prendre part ou non à l'affrontement annoncé. Elles ne sont donc jamais les mêmes d'un tournoi à l'autre. De plus, elles ne sont pas que physiques. Elles testent toutes les qualités qui peuvent faire de grands héros. Les champions sont ainsi choisis aussi bien pour leur force physique que pour leur charisme ou leur mémoire. Les épreuves sont associées chaque fois à l'élément du jour et au Sixième correspondant. Le Jour Sauvage correspond à l'Homme et aux Îles du Bras Gauche. Le Jour Divin est associé à la Cité des Merveilles.

À chaque épreuve, le vainqueur est désigné champion. À l'issue du tournoi, il y a donc quatorze champions.

Voici quelques exemples d'épreuves :

- Jour du Gel : Force et Résistance
- Jour de l'Eau : Souplesse et Équilibre
- Jour de l'Argile : Volonté et Amour
- Jour des Vents : Voix et Vitesse
- Jour du Feu : Discours enflammé et Justice
- Jour Sauvage : Agilité et Courage
- Jour Divin : Mémoire et Sagesse

2.5.2 Les quêtes héroïques

Durant la deuxième semaine du Temps Sacré, les quatorze héros vainqueurs des épreuves participent avec le Pharaon aux cérémonies qui retracent la création du Pays Saint. Les initiés du Roi-Dieu présents pour la circonstance à la Cité des Merveilles sont invités à participer également, s'ils le désirent. Tous les champions sont logés au Palais Sextuple pour la durée des cérémonies.

Ces cérémonies sont de véritables quêtes héroïques, sans commune mesure avec les cérémonies habituelles du Temps Sacré. Au cours de l'une de ces quêtes, lors du passage dans le Plan des Héros, le Pharaon laisse son corps derrière lui et s'incarne dans l'un des champions.

Voici quelques récits racontant ces différentes quêtes héroïques :

Jour du Gel : La lutte contre l'Unique Ancien. Cette cérémonie magique vise à rejouer l'allégeance des Uz au Pays Saint et la lutte contre l'Unique Ancien, le demi-dieu uz Ezkankekko. Les sombres chants du peuple des ténèbres et les vibrations des tambours transportent peu à peu les champions et le Pharaon dans le Plan des Héros. Ils se retrouvent sur une plaine noire et aride, les armes à la main. Autour d'eux des corps et des armes brisées jonchent le sol. De nombreux Uz et humains ont trouvé la mort durant l'affrontement qui vient d'avoir lieu. L'Unique Ancien avait envoyé toutes ses troupes contre l'armée du Roi-Dieu. Il est maintenant seul et les héros peuvent apercevoir la sombre silhouette du Palais de Verre Noir qui se dresse au loin. Le Pharaon n'a plus le

corps vieillissant que les champions connaissent dans le Monde Médiann. Il est maintenant le beau jeune homme blond décrit dans les légendes. Les champions ont également changé d'apparence. Ils ont pris les visages des fidèles lieutenants de Bélintar. Le Roi-Dieu exhorte ses compagnons et part avec eux à l'assaut du Palais de Verre Noir. Il est temps de mettre un terme au règne d'Ezkankekko.

Alors que le petit groupe est à mi-chemin du palais, un terrible rire caverneux retentit dans les airs et un grondement secoue le sol. Une forme titanesque jaillit du sol et se dresse devant les héros. Il s'agit d'une sorte d'énorme scarabée, plus noir que la nuit, entièrement fait de plomb. Le monstre se jette sur les intrus pour les écraser sous son poids. Les compagnons du Pharaon se jettent vers la bête. Leurs coups la mettent en fureur et distraient son attention. Furieuse de voir ses proies le narguer, elle pousse un hurlement de rage. Le Roi-Dieu en profite alors pour sauter dans sa gueule béante et lui trancher la gorge de sa grande épée de fer. Dans un terrible fracas, le corps du monstre s'écroule au sol avec un dernier soubresaut. Le silence retombe sur le Plateau des Ombres.

Bélintar reprend sa route vers le palais, suivi de ses fidèles compagnons. Ils arrivent enfin au pied de l'imposante tour qui s'élève dans la nuit. Deux immenses vantaux de plomb en ferment l'accès. Une voix caverneuse retentit à leur approche. *“Entre, Bélintar. Viens. Je t'attends.”* Le Pharaon se tourne alors vers ses compagnons. *“Vous m'avez fidèlement servi et vous avez fait la preuve de votre vaillance. Mais maintenant je dois mener seul ce dernier combat.”* Il dégaina sa longue épée de fer et pousse d'une main les lourds battants de plomb qui s'ouvrent pour le laisser passer. Le combat du Roi-Dieu contre Ezkankekko est une longue lutte impitoyable dont chaque instant suffirait à couvrir de gloire le plus valeureux des guerriers. Dans leur confrontation, les deux combattants fendent la terre et brisent les murs du Palais de Verre Noir. Mais encore une fois, Bélintar est victorieux et il enfonce la monumentale épée de fer profondément dans la poitrine d'Ezkankekko. Le demi-dieu se fige, genou en terre, une main posée sur la garde de la lame maudite. Il halète encore une seconde et son souffle résonne dans les salles du palais, puis le silence s'abat sur lui tel une chape de plomb. Son corps se raidit et ses traits se crispent, déformant son visage en un masque de colère ou de douleur. Une tâche noire s'étend de la blessure, sans qu'aucune goutte de sang n'en tombe, et s'empare peu à peu de tout son corps. L'Unique Ancien se transforme ainsi en une effroyable statue de plomb, plus obscure que les profondeurs du Plateau des Ombres, avec de sombres yeux d'obsidienne, toujours traversée du fer mortel. Au même instant, le palais qu'il a bâti se fendille de toutes parts avant de s'effondrer en poussière. Le vacarme de cet éboulement est comme l'écho d'un dernier cri de rage de son bâtisseur. Les héros et le Pharaon ont juste le temps de sortir. Devant eux, les Uz s'avancent et viennent prêter allégeance à leur nouveau chef. Avec la fin du Royaume de la Nuit et la destitution de l'Unique Ancien, c'est une nouvelle ère qui commence pour les six peuples de Kethaéla, une ère de paix et de prospérité. Le Pays Saint est né.

Jour de l'Eau : La Libération de Choralinthor. Cette cérémonie retrace la libération de Choralinthor. Les participants sont transportés vers le Plan des Héros. Ils incarnent des pêcheurs et quelques vieux sages. La situation est grave dans les Îles du Bras Droit. Les eaux de Choralinthor sont recouvertes d'un gorp, une terrible boue chaotique qui ronge et détruit toute vie. Déjà les poissons ont

fui devant le danger. Les algues marines meurent au fur et à mesure que le gorp s'étend. Des coquillages gluants et des animaux marins morts sont rejetés en nombre grandissant sur les plages. Il faut agir rapidement où les îles seront bientôt condamnées.

Au moment où le conseil des îles est réuni pour discuter de ce qu'il convient de faire, un étranger arrive à la nage en vue des côtes. C'est un jeune homme blond qui déclare s'appeler Bélintar. Grande est la surprise des pêcheurs car les mers sont fermées depuis de nombreuses années et nul ne peut les traverser en bateau ou à la nage.

Apprenant la menace qui pèse sur le peuple de la mer, Bélintar l'Étranger propose une solution pour se débarrasser du gorp. Il s'agit de mettre le feu à cette boue visqueuse et de libérer ainsi Choralinthor de son étreinte. Certains des pêcheurs s'offusquent d'utiliser ainsi le feu, leur ennemi, mais d'autres voient la sagesse de cette solution. Il s'agit cependant de réussir à convaincre le Roi Sous La Mer car son aide est nécessaire pour mener à bien ce projet. Les pêcheurs se mettent d'accord pour former une délégation et conduire l'étranger devant le roi, afin qu'il plaide sa cause. Bélintar parle bien et est soutenu par d'autres. Pourtant, en l'écoutant, le Seigneur des Eaux entre dans une de ces rages qui font se dresser les vagues haut dans le ciel. Voilà qu'un étranger, dont nul ne sait rien, lui fait l'affront de venir lui demander de pactiser avec un ennemi ! Sa colère retombe cependant lorsque les pêcheurs lui narrent l'arrivée extraordinaire de l'homme aux cheveux d'or. Les mers se sont ouvertes pour le laisser passer. N'est-ce pas là la preuve qu'il est un envoyé des dieux des océans ? Bélintar argue de plus que l'ennemi d'un ennemi est un allié et que le feu, comme les eaux, a toujours affronté le chaos. Il conclut enfin que l'union des forces de la baie verra la naissance d'un nouvel âge de prospérité et permettra de dissiper les véritables ennemis de tous. Le roi finit par admettre que la suggestion ne manque pas de panache mais place peu d'espoir dans le succès de cette entreprise. Il ne manque pas de signaler qu'il ne craint nullement le feu et que ce dernier serait bien fou de vouloir venir mourir sur l'eau. *“Qu'importe !”* enchaîne Bélintar. *“Si le feu échoue, au moins le Roi Sous La Mer aura l'intense satisfaction de le voir périr, avant d'être détruit à son tour.”* *“Très bien ! Qu'il vienne. Je l'attends.”* rétorque le roi.

C'est ainsi que le souverain du Peuple de la Mer accepte finalement d'utiliser le feu pour lutter contre le chaos qui ronge la baie. Des barques sont mises à la mer avec de nombreuses torches à leur bord. Des Ludochs viennent nager à leur côté. Le feu embrase le gorp et se répand sur les eaux infectées. Toute la journée et toute la nuit, les flammes purificatrices illuminent la mer, refusant de s'éteindre avant d'avoir vaincu. Les eaux prennent part à la bataille et s'unissent au feu pour repousser le gorp en le morcelant encore et encore, épargnant le feu autant que possible pour mieux combattre à ses côtés. Au matin, il n'y a plus trace du gorp et les pêcheurs se réjouissent. Ils s'agenouillent devant Bélintar et lui prêtent allégeance. Le Roi Sous la Mer lui-même se repent de son entêtement. Son aveuglement aurait pu entraîner la destruction de tout son royaume. Le souverain s'incline à son tour devant l'étranger et lui offre sa couronne. Cependant, Bélintar n'est pas venu sur ces côtes pour régner en tant que Roi Sous La Mer. Il accepte l'allégeance du peuple de la Mer mais repose la couronne sur la tête de leur souverain, qui continuera de veiller sur les pêcheurs de la baie.

Jour de l'Argile : La Preuve de Vie. Cette cérémonie retrace le moment où le Pharaon est devenu l'époux de toutes les reines d'Esrolie en prouvant sa fertilité. Les doux chants esroliens portent les participants jusqu'au Plan des Héros. Ils se retrouvent dans les champs, non loin d'un petit bois. En ce jour, les reines d'Esrolie se sont réunies pour choisir de nouveaux amants. Une foule est rassemblée et des épreuves sont organisées par les reines pour départager les candidats et choisir les hommes les plus vaillants. Parmi eux se trouve Bélintar l'Étranger et celui-ci remporte les épreuves les unes après les autres, si bien qu'il se trouve bientôt le seul candidat disponible. Les reines le regardent avec un mélange d'étonnement et d'admiration mais, à ce moment-là, les déesses de la terre s'avancent à leur tour. Avant de permettre que Bélintar ne devienne l'amant de leurs filles réunies ici, elles doivent tout d'abord s'assurer de sa fertilité.

L'une après l'autre, les déesses s'approchent du jeune homme blond et chacune se déclare satisfaite de son examen. Lorsque vient le tour des déesses de la Terre Sombre, celles-ci demandent à voir son sang. L'une d'elle entaille le bras de Bélintar sans qu'il profère un mot. Le sang pharaonique coule et se mêle à la terre. Celle-ci l'absorbe avidement. Là où les gouttes sont tombées, des plantes jaillissent à foison. Des épis d'orge apparaissent tout autour du Roi-Dieu. Bélintar est alors déclaré fertile pour les reines d'Esrolie. Il devient leur amant à toutes.

Jour du Feu : Les Mauvais Prêtres. Cette cérémonie vise à rejouer l'allégeance du Pays de Caladra au Roi-Dieu. Les vapeurs d'eau chaude, les parfums entêtants et les chants des oiseaux transportent les champions rassemblés jusque dans le Plan des Héros. Ils se tiennent maintenant sur les flancs du grand volcan qui gronde sous leurs pieds. Au sommet de la montagne, les grands prêtres sont rassemblés pour essayer de calmer sa fureur. Ils s'apprentent à lui sacrifier le jeune homme blond qui s'appelle Bélintar et qui voulait usurper leur autorité. L'un des prêtres s'avance au bord du cratère avec son offrande et s'apprête à la faire basculer vers les flammes dévoreuses. Mais le Pharaon devance son geste et bondit de lui-même vers le cœur de Caladra.

La foule rassemblée pour le sacrifice retient sa respiration. La petite silhouette de Bélintar chute dans les profondeurs rougeoyantes, avant de disparaître dans la lave. Pendant quelques instants rien ne semble se passer. Puis une langue de feu jaillit de la bouche du volcan. Bélintar se tient debout à son sommet, porté par les flammes. Une lance de feu brûle dans ses mains. Armé de la puissance du volcan, il appelle la colère de Caladra sur les mauvais prêtres. Les flammes les embrasent et ils tombent à leur tour au fond du cratère.

Les témoins de la scène sont un instant pétrifiés mais bientôt tous se pressent autour du Roi-Dieu, comprenant qu'il est le fils du volcan et qu'il est digne d'être leur souverain.

Jour Sauvage : La Chance et la Preuve Logique. Cette cérémonie consiste à rejouer l'allégeance des Îles du Bras Gauche et des Talars au Pays Saint. Les héros sont emportés dans les mythes de la création de Kethaéla. Ils arrivent au cœur de la légendaire Cité Casino. Cette ville folle est entièrement tournée vers les jeux d'argent. De gigantesques établissements de jeux, tenus par les Talars, accueillent les joueurs venus de toute la baie.

Accompagné d'une poignée de fidèles compagnons, Bélintar se fraye un chemin dans les rues de la ville. Les jeux sont aussi surprenants que variés. Chaque fois, une partie de l'argent échangé atterrit dans la poche des Talars et vient grossir la Banque. Car s'il y a des gagnants, il y a aussi des perdants. La Chance aveugle distribue ses faveurs mais jamais personne n'a réussi à battre les Talars à leur propre jeu.

La Cité Casino est étagée à flanc de colline sur quatre niveaux. Chaque niveau offre des jeux plus magiques et plus étonnants que le précédent. Le niveau le plus bas est appelé la Cité des Jeux. Situé juste derrière Port-Guigne, il est le plus vaste mais aussi le plus malfamé. Pour accéder aux niveaux supérieurs, il faut déjà avoir amassé un certain nombre de gains. Bélintar essaie différents jeux en se promenant au hasard dans les rues de la cité et la Chance semble avec lui. Il amasse petit à petit de quoi acheter une poignée suffisante de Jetons de la Chance et se dirige vers les portes de la Cité de la Chance d'un pas assuré.

Dans cette deuxième partie de la ville, l'ambiance est légèrement différente. Les gens semblent toujours aussi gais en apparence mais il y a une tension palpable dans l'air. Les joueurs s'observent. Tout le monde joue gros et chaque nouvelle tête est un concurrent potentiel. Mais aucun jeu ne semble mettre en échec le jeune homme blond. Ses adversaires repartent les poches vides et les mises qu'il place sur la table deviennent de plus en plus importantes. Des serviteurs du Talar de la Cité Casino viennent s'incliner devant lui et offrent de le conduire dans la troisième partie de la cité, celle qu'on appelle le Grand Jeu.

Dans cette enceinte, tout échec est une défaite irrémédiable car les gains sont joués quitte ou double. Les rumeurs racontent que les jeux qui se trouvent derrière les portes de bronze qui en délimitent l'accès sont inconnus dans le reste de la cité. Mais rien de tout cela ne semble arrêter la Chance de Bélintar. Jeu après jeu, l'étranger remporte toutes les mises et bientôt il n'en reste plus aucun qui n'ait vu sa victoire. À ce moment là, un serviteur en livrée dorée sort du quatrième et dernier niveau et vient s'incliner devant lui. *“Mon maître, le Talar de la Cité Casino, a observé vos exploits et admiré votre Chance à laquelle nul ne semble pouvoir résister. Voudriez-vous venir le rencontrer dans son palais ? Il serait flatté de jouer contre quelqu'un d'aussi talentueux que vous.”*

Le Roi-Dieu est ainsi conduit jusqu'au Château de la Dame, impressionnante construction de bronze, perchée au sommet de la colline, qui domine l'ensemble de la Cité Casino. Le jeu que lui propose le sorcier immortel gardien de la Cité Casino se joue à l'aide de cartes de métal gravées sur les deux faces. La partie entre le Pharaon et le Talar dure toute la journée et toute la nuit suivante. Pendant tout ce temps, le grand clocher de Notre-Dame du Profit qui s'élève dans la cour du château sonne un coup à chaque tour de jeu. Incroyablement, l'inconcevable se produit. Alors que la partie touche à sa fin, le Roi-Dieu abat la carte maîtresse représentant la Dame du Profit. Le Talar de la Cité Casino, invaincu depuis des siècles, perd la partie et sa mise. Avec une petite fraction de l'argent qu'il vient de gagner, le Pharaon achète les Îles du Bras Gauche. La dette restante est telle que l'ensemble des Talars, tenus d'honorer les dettes de la Banque par un ancien accord, doivent s'incliner devant le Roi-Dieu et promettre de rembourser tous les ans une partie de la somme. Cette Dette constitue depuis ce temps les impôts des Îles du Bras Gauche.

Jour Divin : La constitution du Pays Saint. En ce dernier jour du Temps Sacré, de grandes cérémonies sont faites à tous les dieux. C'est une journée de festivités pour tout le monde et chacun la célèbre selon ses rites et ses traditions. Tous les initiés du Pharaon se rassemblent pour célébrer la constitution du Pays Saint. Cette fois, il n'y a pas de quête héroïque à accomplir et les champions sont libres de fêter ce jour comme ils le souhaitent.

2.6 Les Ponts Magiques

Les ponts sont les liens de Kethaéla. Ils sont au nombre de six. Ce sont eux qui unissent les Sixièmes. Les six Ponts Magiques ont été créés au cours d'une grande cérémonie magique, très peu de temps après la fondation de la Cité des Merveilles, vers 1320. Six grands héros, un de chaque Sixième, ont participé à cette quête héroïque. Il y avait Marnilla, une initiée d'Overdruva³ ; Melch d'Albâtre ; Josébius ; Barno ; Shulufédís, un Ludoch ; et Harmald. Ces six héros se sont sacrifiés pour donner naissance aux Ponts Magiques et ne sont jamais revenus du Plan des Dieux. Depuis ce temps, leur esprit anime les Ponts Magiques qui surgissent à la demande du Roi-Dieu.

À chaque Temps Sacré, le Pharaon appelle les ponts depuis la Cité des Merveilles et les maintient durant tout le temps des cérémonies. Chaque Pont relie un quartier de la Cité des Merveilles à un Sixième. Voyager sur ces ponts ne prend que quelques minutes dans un sens comme dans l'autre, par une étonnante contraction du temps et de l'espace (voir le fichier sur la Cité des Merveilles).

Le Pont des Ténèbres rejoint le coeur du Plateau des Ombres. Il ressemble à un tourbillon d'obscurité vivante et palpitante. Le Pont des Eaux forme un courant rapide qui emmène les voyageurs vers Plus-Profond. Le Pont des Reines est un arbre gigantesque qui s'incurve au-dessus de la baie pour retomber au coeur de Nochet. Le Pont des Vents a la forme d'un terrible tourbillon qui aspire les gens et les transporte jusqu'à la place centrale de Durengard, la capitale du Pays d'Héort. Le Pont des Flammes est formé de lave refroidie. Il conduit, selon les années, vers le Bas-Temple ou le Haut-Temple, en Caladra. Le Pont des Sorciers apparaît sous la forme d'une courbe gracieuse faite de lumière pure. Il conduit jusqu'au Fort des Talars ou jusqu'à Casino, selon le choix du Roi-Dieu.

2.7 L'Étoile Bleue

L'Étoile Bleue est l'Outremonde pharaonique. Elle fait partie de la voûte céleste et donc n'appartient pas au Monde Médián. Elle est visible la nuit dans le ciel sous la forme d'un petit point lumineux d'un bleu assez clair qui brille à la verticale de la Cité des Merveilles.

Dans l'étoile, se trouve une représentation miniature de Kethaéla. C'est un point de rencontre entre les Domaines des Dieux, le Monde des Esprits et les Plans Magistes des religions de Kethaéla. Elle est l'écho dans l'Outremonde des événements physiques et magiques qui se déroulent sur le Plan Médián. L'étoile est habitée par les âmes d'anciens membres du culte qui y résident parfois quelque temps après leur mort, avant de rejoindre leur monde de l'au-delà de leur culture d'origine.

Lorsque l'on se trouve à l'intérieur de l'étoile, il n'y a bien évidemment pas la lumière du soleil. L'ensemble des lieux est éclairé d'une lumière bleue diffuse.

³Ernalda la Forêt.

En son centre, se trouve un équivalent miniature du Palais Sextuple. C'est à cet endroit qu'arrivent les visiteurs venus du Plan Médian par la route bleue (voir la section 2.9). Ce petit palais comprend une unique pièce pour chaque Sixième. En temps normal, ces pièces sont inhabitées. C'est là que réside le Roi-Dieu lorsqu'il se rend dans l'étoile. Le palais est au centre d'un village qui figure une petite Cité des Merveilles. Le village dispose d'un petit port, est formé de six quartiers différents et possède un grand bâtiment appelé le Hall des Champions. Dans ce hall se trouvent les portraits des champions de tous les Tournois depuis la création du Pays Saint.

Le petit village est entouré d'une étendue d'eau appelée la Petite Mer Bleue. Au-delà se trouvent des terres rappelant les Sixièmes. La terre du Sixième des Ténèbres est recouverte d'un voile d'obscurité et est formée de vastes galeries dans lesquelles habitent les esprits d'initiés uz. La terre du Sixième des Vents est formée de nombreuses collines battues par les vents appelées les Collines des Tempêtes. Il existe une colline avec une rune des tempêtes dessinée sur le sol. Elle est source des vents et correspond à la Citadelle Blanche du Monde Médian. Celui qui plonge en son coeur arrive au tula d'Orlanth. Sur la terre du Sixième de la Terre, le Mur Montant apparaît comme un petit muret de pierres blanches et sèches, gardé par des serpents.

Dans l'étoile, il existe également un lieu spécialement consacré à Dormal, qui se trouve à la jonction entre la Petite Mer Bleue et la Grande Mer Extérieure. C'est un endroit qui est apparu soudainement au moment de l'ouverture des mers. Il est fréquent que le paysage de l'étoile se modifie ainsi en fonction des bouleversements que subit Kethaéla.

Les Ponts Magiques peuvent être invoqués à l'intérieur de l'étoile. Ils prennent alors une forme humaine correspondant à celle des héros qui se sont sacrifiés pour leur création (voir la section 2.6).

2.8 Le Mur Montant

Le Mur Montant a été créé au cours de la grande bataille contre les troupes lunaires en 1605. C'était la seule solution pour parvenir à repousser l'assaut ennemi. Le Pharaon se trouvait sur une grande colline surplombant les combats. Il s'est isolé dans une tente avec plusieurs prêtresses de Maran Gor et un chaman des Îles du Bras Droit appelé Mangeur de Corail. Ensemble, ils ont accompli un grand rituel qui a duré toute la nuit. Au matin, le mur est apparu sur le champ de bataille, engloutissant toutes les troupes, lunaires et kethaéliennes. Petit à petit, au cours des jours suivants, le Mur s'est ensuite étendu vers le sud-est et le nord-ouest.

Depuis ce temps, le Mur Montant a régulièrement besoin d'être apaisé. Des cérémonies ont lieu à chaque Saison, dirigées par les prêtresses de Maran Gor. Laisse à lui seul, le Mur est sauvage et dangereux et risque de dévorer tous ceux qui tentent de le traverser, voire de s'étendre au-delà de ses limites actuelles.

Des légendes racontent que la reine esrolienne Apanasë, qui a été engloutie dans le Mur au moment de sa création, vit toujours dans ses profondeurs. Elle serait à la tête de l'armée des morts engloutis et contrôlerait depuis ce temps l'esprit monstrueux du Mur Montant, selon les ordres du Roi-Dieu.

2.9 Les chemins cachés

Il existe dans Kethaéla des routes ou des chemins cachés qui ne sont accessibles qu'à travers des rituels magiques bien précis ou qui ne sont connus que d'une poignée de créatures magiques qui en sont les gardiennes. Ces routes permettent de se déplacer rapidement entre certains endroits particuliers du Pays Saint. Quelques unes sont en dehors du Plan Médian et vous transportent, le temps du voyage, dans des lieux plus magiques et plus dangereux. La plupart de ces chemins cachés sont étrangers à l'homme. Ils ont été conçus par les peuples non-humains de Kethaéla.

Le nombre de ces routes et leur localisation sont des secrets bien gardés et seul le Roi-Dieu les connaît toutes. Certaines permettent de rejoindre les Enfants des Vents au-dessus des Monts des Orages, d'autres mènent aux Newtlings du Marais de la Grenouille, des chemins cachés sont creusés dans les cavernes basaltiques sous le Pays de Caladra, les Uz connaissent des réseaux de galeries qui s'étendent au-delà du Plateau.

Emprunter ces routes magiques demande de savoir où elles commencent, d'être le bon jour et d'appeler l'esprit gardien ou d'effectuer un petit sacrifice pour la daïmone. Elles peuvent être trouvées soit avec l'affinité Kethaéla, soit par de la magie élémentaire : goûter les vents, les ténèbres, la terre en cet endroit, etc.

2.9.1 La route de la Baie des Miroirs

La Baie des Miroirs est parcourue par une route fantastique qui permet aux Ludochs de nager dans les airs et de se promener dans les grands ports du Pays Saint comme tous les sujets du Pharaon. Elle existe aussi sous l'eau et les humains et les trolls peuvent de même visiter les villes sous-marines des Ludochs. C'est la seule route vraiment connue du commun des Kethaéliens. Elle est basée avant tout sur une magie aéro-maritime et peu sur la magie divino-royale.

Il y a une partie de la route qui circule en surface sous la forme d'un courant dans la baie démarrant près de Nochet et finissant vers Plus Profond, tout en passant non loin de la Cité des Merveilles selon un axe nord-ouest/sud-est. En un point variable de son trajet, elle arrive à un village flottant avant de devenir sous-marine. Ce village est entièrement fait de roseaux dérivant librement à la surface de la Baie. Il a été conçu par les Newtlings sur demande du Roi-Dieu et est toujours entretenu par le peuple de la Grenouille. Ce dernier assure aussi la navigation du village le long de la route.

Dans le village se tient un grand temple dédié à Diendimos, l'ancêtre de tous les Ludochs, le premier dieu des Tempêtes à avoir plongé dans l'eau. Dans son temple, les prêtres cétois dirigent une cérémonie quotidienne qui permet aux êtres aériens d'acquérir la faculté de respirer sous l'eau et aux êtres marins de venir vivre en surface. Le peuple grenouille et le peuple dauphin vivent en bonne harmonie, chacun d'eux étant nécessaire à la vie du village.

La route est unique en surface de la Baie, mais se divise lorsqu'elle atteint la côte et permet aux Ludochs d'aller flotter tranquillement sur une bonne partie du réseau fluvial esrolien. Symétriquement, elle se sépare telle un grand fleuve sous-marin une fois atteint le fond de la Baie et dessert de nombreuses colonies ludochs éparpillées dans le Déroit des Trolls ou entre les îles.

2.9.2 La route vers l'Étoile Bleue

Il y a une route qui débute en haut du Palais Sextuple et mène droit vers l'Étoile Bleue du Pharaon. Seul un membre du culte peut l'emprunter mais, même parmi les initiés, son existence n'est connue que d'une minorité. C'est une marque de confiance que de s'en voir révéler le secret.

Celui qui veut se rendre dans l'Étoile Bleue doit monter au sommet de la plus haute tour du palais par une nuit claire et sans nuage. Juste à la verticale de la tour la petite étoile pharaonique brille d'une intense lumière bleue. Le visiteur la fixe alors du regard et un mince ruban bleu en descend en serpentant. L'extrémité vient se poser à ses pieds, au centre de l'étoile à six branches dessinée au haut de la tour. Il s'engage sur cette route lumineuse et s'élève vers le ciel. Baigné dans la lumière, il ressent une sensation de chaleur bienveillante et la fatigue de la journée semble s'envoler. La Cité des Merveilles s'étend sous ses pieds, parsemée de milliers de petites lumières. Au-delà, la masse sombre de la Baie des Miroirs enveloppe la ville comme un cocon. La cité diminue et finit par s'estomper. Le visiteur est finalement entièrement enveloppé par l'intense lumière bleue. Il doit garder sa foi et continuer d'avancer en priant le Roi-Dieu. Il arrive alors dans l'étoile.

2.9.3 La route des Haies

Seuls les alynx et les rares Yinkinis initiés du Roi-Dieu savent comment emprunter ce petit chemin venteux qui permet d'aller du nord au sud du Pays d'Héort en quelques heures au lieu de quelques jours. La route commence au niveau d'arbres et de pierres sacrés sur lesquels il faut grimper pour invoquer la magie. Les dangers éventuels de la route sont un secret jalousement gardé par chaque alynx.

3 Le culte du Roi-Dieu

Bélintar est une entité physique qui prend une part active dans les événements de Glorantha. Il ne peut donc pas être considéré comme un Dieu, au sens du Grand Compromis. Cependant, ce personnage mystérieux est à tout le moins l'un des plus grands héros de Glorantha. À ce titre, les personnes qui lui rendent un culte peuvent en retirer de la magie.

3.1 La magie accessible aux adorateurs du Roi-Dieu

Bélintar le Roi-Dieu offre à ceux qui l'adorent une part de sa magie. La magie de Kethaéla est multiple et le Pharaon lui-même représente cette multiplicité. Le culte du Roi-Dieu peut donc prendre des aspects fort différents afin de s'adapter aux croyances des différents peuples habitant Kethaéla. Malgré ces divergences de conception, l'ensemble des personnes retirant une magie du Pharaon est considéré comme formant un unique 'culte', une même entité politico-magique.

Magie théiste. Les personnes de croyance théiste adorent le Pharaon comme un dieu. C'est la forme d'adoration de Bélintar la plus répandue parmi les Esroliens, les Héortiens et les Caladrais. Le culte comprend principalement des initiés et une poignée d'adeptes. Ces adorateurs ont accès à une unique affinité

intitulée ‘Pays Saint’ ou bien ‘Pharaon’. Cette affinité renferme la magie du Roi-Dieu au sens du souverain de Kethaéla. Parmi les prodiges les plus connus qu’offre cette affinité, on peut citer :

- **Voix du Pharaon.** La voix du Pharaon représente l’autorité suprême sur tout citoyen du Pays Saint. Elle permet à l’initié de s’exprimer au nom du Roi-Dieu et ses paroles ne sauraient alors être ignorées.
- **Yeux du Pharaon.** Le Roi-Dieu est Kethaéla. Son regard perçoit la véritable nature du Pays Saint et de ses habitants. Rien ne saurait lui être caché.
- **Union des Six.** Les six éléments et les six entités politiques qui forment Kethaéla sont unis par la magie du Roi-Dieu et agissent ensemble.
- **Concilier les Contraires.** Kethaéla est une terre de contrastes mais le Roi-Dieu a toujours su concilier l’inconciliable pour en retirer une grande force.
- **Sentir le Roi-Dieu.** Un initié sait toujours à chaque instant où se trouve le Souverain Suprême du Pays Saint.
- **Sentir Kethaéla.**
- **Défendre Kethaéla.**
- **Don de Citoyenneté.** Ce rituel permet d’adopter magiquement un nouveau venu comme membre citoyen du Pays Saint. Il devient alors soumis aux lois magiques pharaoniques qui régissent Kethaéla mais gagne également la protection du Roi-Dieu.
- **Ensemble Nous Sommes Plus Fort.**
- **Comprendre Autrui.**
- **Trouver Terrain d’Entente.**

Cette liste est uniquement indicative et n’est nullement exhaustive. On peut imaginer bien d’autres prodiges liés au pouvoir du Roi-Dieu.

Sorcellerie. Pour les sorciers, il existe un grimoire magiste intitulé le ‘Grimoire de l’Homme Parfait’. Cette voie d’adoration du Pharaon est principalement répandue dans les Îles du Bras Gauche. Le grimoire est un recueil de sortilèges qui peuvent être appris selon les règles habituelles de la sorcellerie. Ils ne laissent pas la place à l’improvisation. Les effets de ces sorts sont proches de ceux des prodiges théistes.

Animisme. La voie de l’animisme est surtout pratiquée dans les Îles du Bras Droit et au Plateau des Ombres. Les chamans savent qu’il existe un ensemble d’esprits qui ont été créés à partir de résidus de magie pharaonique. Ils sont regroupés dans une pratique appelée la ‘Pratique du Grand Chef’ chez les Uz et la ‘Pratique du Nageur’ dans les Îles du Bras Droit. Ces esprits peuvent être chassés par les chamans dans les lieux fortement liés au Pharaon (la Cité des Merveilles, les frontières, les lieux sacrés, les lieux de cérémonie, les endroits où le Pharaon est resté quelque temps, etc.). Leur puissance varie en fonction de l’intensité de la magie pharaonique qui règne en ces lieux. Les esprits les plus puissants habitent bien sûr à la Cité des Merveilles. Ces esprits offrent au chaman qui les capture des fragments de magie pharaonique. Là encore, les pouvoirs obtenus sont très proches des prodiges théistes.

Chamans, sorciers et initiés qui retirent une magie du Pharaon forment donc le culte du Roi-Dieu. Au sein de ce culte, une majorité écrasante des

gens se contente d'adorer le Pharaon à un niveau 'initié'. Ces personnes acceptent et vénèrent les principes fondateurs de Kethaéla tout en restant ancrées dans leur culture et leur tradition d'origine. Les quelques adorateurs qui se consacrent entièrement au culte du Pharaon, appelées dans la suite les 'adeptes', ont généralement été profondément transformées par leur contact avec le Roi-Dieu et ne vivent plus que par et pour Kethaéla. Le culte du Pharaon compte environ une dizaine d'adeptes seulement, alors que le nombre d'initiés est estimé aux alentours d'un millier.

La magie du Pharaon fonctionne principalement à l'intérieur de Kethaéla et agit majoritairement sur ses citoyens. Toute tentative pour utiliser la magie divino-royale en dehors des frontières subit un malus de -20. Remarquons cependant que les frontières magiques du Pays Saint ne recourent pas parfaitement les frontières physiques, même si elles en restent proches. Il arrive donc que la magie pharaonique fonctionne à des endroits inattendus. De même, il arrive ponctuellement que la puissance du Roi-Dieu s'étende au loin et sa magie s'en trouve du même coup affectée.

Secret du culte. Le secret du culte que peuvent apprendre les adeptes après avoir servi le Roi-Dieu pendant bien longtemps donne accès non plus uniquement à la magie du Pharaon mais aussi à celle de Bélintar. Il consiste à comprendre comment ces deux personnes forment une même entité tout en possédant des magies fort différentes. En termes de jeu, quand un personnage atteint ce stade, il peut développer une deuxième affinité, un deuxième grimoire ou une nouvelle pratique, qui correspond à 'Bélintar'. Les rares fois où des adeptes ont utilisé cette magie, elle paraissait fortement liée aux actes légendaires qui ont amené la création du Pays Saint :

- **Arriver à la Nage**
- **Fils du Volcan**
- **Épée de Fer**
- **Amant des Reines**
- **Purifier l'Eau de Mer**
- **Tisser la Chance**
- **Convaincre**
- **Comprendre**
- **Découvrir les Secrets Cachés**

Bélintar lui-même possède d'autres pouvoirs qui ne sont pas spécifiquement liées au Pays Saint, mais ses adorateurs n'y ont pas accès. La magie du Roi-Dieu lui-même est détaillée en section 2.

3.2 La symbolique du Six

Le chiffre six est hautement symbolique pour le culte du Roi-Dieu. L'existence de Kethaéla en tant qu'union s'organise autour des six éléments et des Sixièmes qui leur sont reliés. Dès que l'on parle de magie pharaonique, la notion des six parties est omniprésente et le culte en fait un grand usage. L'architecture, les textes religieux, le découpage des cérémonies, tout reproduit cette découpe en six parties différentes et complémentaires. La force de Kethaéla réside justement dans cette diversité unifiée autour de la personne du Roi-Dieu, d'après le credo du culte.

L'un des enseignements du culte est que chaque Sixième, chaque culture de Kethaéla peut apporter sa solution à tout problème et qu'il est souvent bon d'envisager une situation selon 'les six directions'.

3.3 Organisation du culte

Dans l'ensemble du Pays Saint, on dénombre environ un millier d'adorateurs du Roi-Dieu, sous ses différentes formes (théiste, magiste, animiste). Les membres du culte sont approximativement entre 100 et 150 dans chaque Sixième, indépendamment de sa taille, et tous les autres sont rassemblés à la Cité des Merveilles.

Une majorité écrasante des adorateurs du Roi-Dieu sont de simples initiés, c'est à dire qu'ils servent le Pharaon tout en restant attachés à leur culture d'origine. Dans tout Kethaéla on ne compte qu'une dizaine d'adeptes. Ce sont des gens dont la vie a été profondément marquée, voire bouleversée, par le Pharaon et qui ont été choisis par Son Immortelle Majesté. Ils consacrent leur vie au Pays Saint et ont laissé derrière eux leur culture d'origine.

En ce qui concerne les lieux de culte, plusieurs petits autels sont répartis dans les Sixièmes et entretenus à tour de rôle par les initiés locaux. Chaque Sixième possède également un Grand Temple tenu à temps plein par un membre important du culte. Il s'agit très souvent d'un adepte qui a ainsi décidé de consacrer sa vie au service de Kethaéla. Les Grands Temples sont situés sur les six lieux sacrés de chaque Sixième. Celui du Plateau des Ombres est installé dans une vaste caverne, non loin du corps pétrifié de l'Unique Ancien. Le Grand Temple des Îles du Bras Droit est bâti sur la Plage de l'Arrivée, à l'endroit où le Roi-Dieu a émergé des flots à son arrivée dans la Baie. En Esrolie, l'édifice sacré est construit dans la ville de Nochet, au pied du Pont des Reines. Au Pays d'Héort, il se tient au coeur de Duregard à l'extrémité du Pont des Vents. Le Temple du Pays de Caladra est accroché sur les flancs du grand volcan, non loin de sa bouche béante. Enfin, celui des Îles du Bras Gauche se trouve au milieu de la Cité Casino.

Les temples du Roi-Dieu ont une fonction à la fois religieuse et politique. Ils sont bien sûr les lieux de cérémonie privilégiés pour les jours sacrés du Pharaon. On peut y déposer des offrandes et les membres du culte viennent parfois y chercher aide ou réconfort. Mais leur rôle ne s'arrête pas là. Ils servent également à la fois de mairie, d'ambassade du Pays Saint au sein des Sixièmes, d'hôpitaux, de maisons pour indigents et de centre du renseignement.

Les adorateurs du Roi-Dieu ne possèdent pas de signes distinctifs particuliers et rien ne distingue a priori un membre du culte d'un citoyen du Pays Saint, si ce n'est son respect religieux de l'autorité divino-royale. Il n'y a pas non plus à proprement parler de hiérarchie au sein du culte. Les adeptes sont tous respectés et honorés. Les initiés se côtoient généralement en bonne entente et s'entraident quand ils le peuvent. Le culte offre un soutien à ses membres dans le besoin et, plus généralement, à tout citoyen du Pays Saint. Il existe néanmoins un Grand Prêtre, désigné par Bélintar, qui est à la tête du culte. Il est chargé de superviser le bon fonctionnement des temples et, de manière générale, toute l'organisation du culte. Il réside à la Cité des Merveilles, dans le Palais Sextuple (voir la section 3.5).

Le culte du Roi-Dieu diffère des cultes traditionnels en ce que l'objet du culte lui-même est présent dans Glorantha. Ses adorateurs peuvent le rencontrer et

lui parler. Il reste donc l'autorité suprême du culte, même s'il ne se charge généralement pas lui-même de la gestion des affaires courantes.

L'ensemble des membres du culte a déjà vu le Pharaon au moins une fois et beaucoup lui ont même parlé. Cependant, même pour ceux qui le côtoient souvent, cela reste une expérience émouvante et intimidante que de se tenir devant son dieu et de lui adresser la parole. En sa présence, sa nature divine ne peut être reniée. Ses adorateurs ressentent au plus profond d'eux-mêmes qu'ils sont en présence de la source de leur magie.

3.4 Rôle du culte dans la société kethaélienne

Le Pharaon est le Pays Saint au sens politique mais aussi magique et divin. Son culte, par sa nature même, ne peut donc faire autrement que refléter la diversité de la population kethaélienne.

Les membres du culte appartiennent à tous les Sixièmes, en part à peu près égales. Il en existe dans toutes les communautés qui forment le Pays Saint. On trouve des initiés au sein de toutes les couches sociales et dans la plupart des métiers, avec toutefois un léger biais vers des métiers favorisant le contact avec autrui (marchand, artisan, professeur, colporteur, marin, etc.).

Les membres du culte oeuvrent au bon fonctionnement de Kethaéla et au maintien de l'équilibre harmonieux entre les Sixièmes. Ils peuvent le faire en prenant une part active à la politique kethaélienne (hexarques, représentants, dirigeants, prêtres, conseillers politiques, ambassadeurs, etc.) ou bien à leur plus petite échelle en montrant l'exemple du citoyen modèle autour d'eux. Certains adorateurs mettent en avant leurs idéaux et leurs croyances tandis que d'autres préfèrent rester plus discrets sur leur loyauté dans leur vie de tous les jours.

Le tissu des membres du culte réparti dans tout Kethaéla sert de point d'appui magique et politique pour le Roi-Dieu. Ses adorateurs sont ses yeux, ses oreilles, sa voix. Quand l'un d'eux parle au nom du Pharaon, c'est un peu comme si le Roi-Dieu lui-même se manifestait. Les gens autour écoutent alors avec attention car ils sentent la présence du Souverain Suprême et savent que Sa volonté s'exprime à travers Son adorateur.

Les membres du culte sont chargés de l'entretien des temples et des autels. Ils participent aux cérémonies magiques kethaéliennes. Chacun se doit également de transmettre régulièrement les dernières nouvelles de sa région à son temple local. Ce dernier se charge ensuite de faire suivre toutes ces informations jusqu'à la Cité des Merveilles où ces dépêches sont centralisées. Il existe également un petit nombre d'initiés infiltrés comme espions dans les pays frontaliers. Ils font régulièrement parvenir des rapports par les voies du culte sur ce qu'ils observent et apprennent. On attend aussi des membres du culte qui quitteraient Kethaéla pour le temps d'un voyage de rendre compte à leur retour de ce qui les a frappés. C'est le Grand Prêtre à la tête du culte qui est chargé de collecter toutes les informations reçues ainsi par le réseau des membres. Il joue donc en quelque sorte le rôle de chef du renseignement kethaélien.

3.5 Quelques personnalités du culte pharaonique

Le chambellan. C'est un ancien conteur d'Esrolie qui tient depuis maintenant de longues années le poste de chambellan du Pharaon. Il se nomme Anbalaster et est l'un des rares adeptes du culte. Il a été champion lors du Tournoi des Maîtres

de la Chance et de la Mort en 1587 (voir la section 2.5). Il s'est converti au culte de Bélintar après sa victoire et est resté très proche du Roi-Dieu. Désormais assez âgé — la soixantaine — il ne quitte plus la Cité des Merveilles et passe la majorité de son temps à gérer les affaires du Palais Sextuple. C'est le gardien des clefs, le maître du protocole. Il a fort à faire à organiser l'emploi du temps pharaonique, les cérémonies et les affaires du palais.

Le Premier. Ce vieil homme richement vêtu est l'un des hommes les plus influents de la Cité des Merveilles et du culte, malgré un rôle qui pourrait sembler avant tout honorifique (voir la section 1.4.3). La plupart des gens ne connaissent même pas son vrai nom et l'appellent juste 'le Premier'. Il se nomme en fait Omraden et est originaire de la Cité des Merveilles. Il a exercé bien des métiers avant d'attirer l'oeil du Roi-Dieu par l'habileté de ses discours et la subtilité de ses analyses. Fin politicien et ambitieux, il s'est converti au culte pharaonique et a travaillé un temps au temple de la Cité des Merveilles. Le Roi-Dieu l'a désigné représentant de Sa cité, à la grande surprise des initiés du culte, car il y a avait alors d'autres candidats plus anciens et plus proches du Roi-Dieu. Mais Son Immortelle Majesté avait fait preuve une fois de plus d'un grand discernement. L'arriviste retors s'avéra être un Premier parfait et, à la grande surprise des observateurs, sa roublardise s'avéra le meilleur moyen de gérer la panier de crabes qu'est la Chambre des Représentants (voir la section 1.4). Au fil des ans, sa foi envers le Roi-Dieu devint visible aux yeux de tous et c'est tout naturellement qu'il devint adepte du Pharaon et découvrit certains des secrets de Bélintar. Pour tout le monde, c'est sa charge qui l'a changé.

De nos jours, seuls les représentants nouveaux venus commettent l'erreur de sous-estimer ce vieil homme courbé par les ans. Bien des manoeuvres politiques qui auraient pu nuire au Pays Saint ont avorté suite à quelques phrases lancées par le Premier au cours de la séance.

Le Grand Prêtre. Ce poste est actuellement tenu par Hèmernalda, une femme d'une quarantaine d'années originaire de Karse. Ses amis l'appellent Hème. Elle est brune, assez petite et menue mais sait se faire respecter. C'est une adepte du culte. Elle a été désignée par le Pharaon il y a cinq ans pour tenir le rôle de chef du culte. Son travail consiste à veiller à l'entretien des temples, à l'organisation des cérémonies religieuses et également à collecter les renseignements venus de tout le Pays Saint, transmis par les membres du culte. Elle est donc à la tête d'un vaste réseau d'information qui permet au Pharaon de savoir ce qui se passe dans Kethaéla et alentours. Elle gère aussi les rapports et les missions des membres du culte qui 'travaillent' à l'étranger.

Le Garde Éternel. Son vrai nom est Olémos de Rhigos. Il est âgé de plusieurs siècles, mais continue de servir le Roi-Dieu, comme il l'avait promis. Au moment de la conquête du Royaume de la Nuit, il était l'un des grands notables de Rhigos, la ville marchande d'Esrolie, éternelle rivale de Nochet. Il a été si heureux de la libération de Rhigos de ce qu'il appelait 'le joug des Uz' qu'il a juré solennellement devant témoins à Bélintar que s'il avait été immortel, il l'aurait servi pour l'éternité. On ne sait ce que le Roi-Dieu a fait, mais trois siècles plus tard, le Garde Éternel est toujours là, fidèle au poste, à observer les allées et venues des visiteurs du palais. Des rumeurs racontent qu'il est dépositaire d'un

morceau de la magie pharaonique que le Roi-Dieu aurait déposé directement en lui. Il est aussi doué en combat qu'un guerrier brithini millénaire, a déjà à lui tout seul repoussé un drakkar de pirates-loups. On prétend que lorsqu'il se bat, il devient parfois plusieurs hommes qui n'en sont pourtant qu'un seul. Tout le monde ignore ce que cela signifie. Le Garde Éternel est toujours dans l'ombre du Roi-Dieu. Ils ne sont jamais bien loin l'un de l'autre. Il sert manifestement de garde du corps mais son utilité première pour le Pharaon est surtout de rappeler aux gens qu'il ne faut pas promettre des choses à tort et à travers devant lui.

Le gardien du Temple de Nochet. Normald le Beau Parleur est un homme qui a pu échapper à l'oppression féminine grâce au culte du Roi-Dieu. Né à Guévonle, il a maintenant la quarantaine et gère le temple depuis une demi-douzaine d'années. C'est lors d'un passage du Pharaon à Guévonle, lorsque Normald était jeune qu'il a eu la révélation et a débuté le chemin qui a fait de lui l'un des rares adeptes du Roi-Dieu. Il est surtout connu pour ses longues discussions avec quiconque passe dans le temple et pour offrir un abri sûr aux hommes battus par leurs femmes. Ses ennemies sont nombreuses à Nochet, mais il a le soutien discret d'une partie de la population masculine et des associations de droits de l'homme.

Le gardien du Temple de Durengard. Dame Hildegarde est née dans une famille très aéolienne de Mont Passant qui lui a enseigné le respect de la vérité et la rectitude. C'est une femme assez forte, avec une voix aussi puissante que bien des hommes. Au cours de ses voyages avec son père à la cour du Haut-Roi à Durengard, elle a assisté plusieurs fois à des messes en compagnie de Saint Bélintar Lui-même, le Souverain Éternel. Elle a compris qu'il était l'exemple parfait de ce que peut être quelqu'un qui suit tous les préceptes esvularis. C'est alors qu'elle s'est fixé pour but de marcher dans ses pas. À son sens, ce but a été atteint lorsqu'elle est devenue adepte et a compris les secrets cachés dans le Livre de Bélintar. Elle a maintenant la cinquantaine, huit enfants de deux ex-maris et une belle collection de chopes à boire.

Le gardien du Temple du Volcan. Rien ne prédisposait Azmar à devenir quelqu'un d'important. Simple petit ramasseur de cendres au Haut-Temple, il suivait les prêtres du Grand Volcan et rassemblait les scories qu'ils laissaient derrière eux. Tout a changé le jour où Bélintar est venu prouver une fois de plus qu'il était le Fils du Volcan. Alors que les prêtres se pressaient autour du Roi-Dieu qui venait de réapparaître porté sur une colonne de lave, un mouvement de foule précipita Azmar et quelques autres malheureux dans le cratère. Devant les yeux ébahis de tous ceux rassemblés ce jour-là, un mince jet de feu rejaillit alors en portant le corps du ramasseur de cendres et l'envoya rouler dans la poussière aux pieds du Fils du Volcan. Celui-ci tendit une main sans dire un mot et Azmar, trop secoué pour comprendre qui le relevait, se retrouva nez à nez avec le Roi-Dieu.

Azmar est maintenant le gardien du temple de feu. À 35 ans, c'est le plus jeune adepte du culte.

Le gardien du Temple de la Plage de l'Arrivée. Le premier souvenir de Galen Souffle-Conque est de nager devant la plage du Temple de l'Arrivée.

Durant toute son enfance, dès que ses parents ne le surveillaient pas, il filait jusqu'à la bâtisse de roseaux et y passait ses journées, soit à nager soit à discuter avec le vieux gardien d'alors.

Les années ont passé. Galen est maintenant vieux et n'est jamais monté sur un bateau, restant fidèle à son sacerdoce d'initié puis d'adepte du Nageur. Il passe de longues heures sur la jetée du temple, à parler avec les esprits des galets et du ressac. Les étrangers de passage demandent parfois qui est ce vieil homme maigre et tanné par le soleil qui nage comme un dauphin dans les eaux de la Baie. Il part quelquefois pour de longs voyages à la nage, mais personne ne sait où il se rend.

Le gardien du Temple de la Cité Casino. La charge de Gardien du Temple de la Cité Casino est jouée au jeu tous les ans parmi les initiés du Roi-Dieu qui se portent volontaires. Depuis quelques années, c'est Melkior Double-Six qui l'emporte tous les ans, ruinant ses concurrents quel que soit le jeu choisi par le Roi-Dieu.

Il n'en a pas toujours été ainsi. Melkior a longtemps été un simple étudiant en sorcellerie stochastique, un domaine d'étude honnête mais obscur. Il est doué d'une mémoire extraordinaire, ce qui lui facilite bien la vie pour les jeux de cartes. Un jour, lassé de son existence terne et rebuté une fois de plus par une jeune fille de passage, Melkior décida de devenir Quelqu'un d'Autre et entra dans la Cité Casino pour y jouer jusqu'à ce que ruine s'en suive. Là, il accomplit l'exploit de pénétrer dans l'enceinte du Grand Jeu. Personne ne sait s'il a gagné ou perdu, mais quand il en est ressorti, il était... différent. Il est maintenant doué d'une chance insolente et, si le vent ne tourne pas, les gens sont bien persuadés que personne ne peut le détrôner du poste de gardien.

Le gardien du Temple du Corps Pétrifié. Il y a une sorcière uz dans le Plateau. Elle est violente et sombre, manipule le feu interdit, touche le fer et lance le mauvais oeil sur quiconque lui déplaît. Les Uz ne l'aiment pas, mais ils ne peuvent la chasser, car il s'agit de la terrible adepte gardienne du temple à la gloire de Bélintar, placé près du corps pétrifié d'Ezkankekko. Elle se nomme Durgu Kah et n'a jamais été comme les autres femelles. Toute petite déjà, elle avait une fascination malsaine pour le fer et ne frappait pas les Enlos. Tout ce que les Uz font, elle le fait différemment. Elle vit sans compagnie Uzdo, entourée uniquement d'Enlos piaillants qu'elle semble supporter. Si un Enlo est poursuivi par un Uz et arrive au temple, il peut compter sur sa protection. Les seuls Uz qui ont son amitié inconditionnelle sont les initiés du culte du Roi-Dieu ou ceux qui sont prêts à abandonner leurs préjugés.

Les hexarques Ils sont les représentants du Roi-Dieu dans chaque Sixième (voir leur description en section 1.2).

Les conciliateurs. Des légendes prétendent qu'il existe un groupe secret de six personnes qui forment le bras caché du Pharaon. Ces conciliateurs ne répondraient qu'au Roi-Dieu lui-même. Ils prendraient leurs ordres directement de Son Immortelle Majesté et ne rendraient de compte qu'à lui seul. Le Pharaon les utiliserait dans les situations où sa présence officielle n'est pas la bienvenue

et pour régler, dans l'ombre, des problèmes délicats. Bien sûr de telles rumeurs sont complètement absurdes.

Autres personnalités. Léo d'Ismène est un sorcier des Îles du Dieu Oublié. Il est initié du culte. C'est un champion du Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort de 1577 (voir la section 2.5) et il est maintenant fort âgé. Il s'intéresse tout particulièrement au langage et aux sortilèges de communication : avec autrui, à distance, avec les non-humains, les animaux, etc. On dit qu'il tient encore des conversations régulières avec Bélintar.