



LE PEUPLE DE TYRAEL

-LES ORIGINES

-LES US ET COUTUMES

-LES LOIS

-LA POLITIQUE

-LA GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

- ANNEXE « SIMORA, UN COMPTE RENDU »

TYRAEL - LES ORIGINES

L'Histoire de Tyrael et de Nathaniel de Lioncourt et de la nation de Tyrael

À l'apogée de l'empire de Thanagar, la cité flottante était sous l'emprise d'une sérénité exemplaire. Cette sérénité n'était pas arrivée sans effort. Après des années de combats, Nathaniel de Lioncourt, général des anges de l'air, était devenu l'un des amis proches et l'un des conseillers de l'empereur Vilaw. Pendant des années, les deux hommes avaient travaillé de pair, avec les autres membres du conseil, à rallier les peuples vivant sur Nassir pour réaliser la vision de Vilaw : unifier sous la même couronne l'humanité toute entière et la libérer du joug des Titans.

Cette alliance accomplie avait laissé souffler l'humanité pendant un moment sous une période de paix, absente de toute guerre. Toute bonne chose ayant une fin, sans crier gare, les titans décidèrent de fouler Nassir et d'aller à l'assaut contre l'empire de Thanagar. Une guerre sans précédent débuta.

Après plusieurs mois intenses de guerre, le Rêveur était aux portes de Thanar et les solutions manquaient. L'empereur Vilaw confia à Nathaniel son plan pour porter le coup nécessaire pour faire tourner la guerre. Il planifiait sacrifier et faire chuter la cité flottante de Thanar directement sur le Rêveur lui-même. Nathaniel était totalement en désaccord avec son souverain sur ce plan et ceci créa une friction importante entre Nathaniel et l'empereur. Nathaniel n'acceptait pas un sacrifice aussi important de vie en faisant chuter une citée, même pour porter un coup massif à un Titan. Pour lui, une vie humaine était beaucoup plus importante que le coup qui pouvait être porté par ce geste, surtout qu'avec d'autres solutions. Le même résultat pourrait sûrement être porté différemment. Il acceptait encore moins que l'empereur planifie sombrer et être solidaire avec sa citée. Nathaniel, frustré de cette situation, décida donc de partir avec ses anges et ceux qui lui étaient fidèles pour continuer le combat sur un autre front. Laisant l'empereur de Thanar sacrifier sa personne et sa cité, dans un coup qui mit fin à la Grande Guerre.

Quelques années plus tard, après le grand cataclysme qui en avait suivi, Nathaniel errait sans but avec ses hommes, dans un monde laissé à lui-même et en reconstruction. L'empire de Thanar n'était plus. Ne sachant que faire, son moral anéanti, sa chicane avec l'empereur Vilaw le hantant toujours, Nathaniel avait perdu le goût de combattre et de vivre.

De plus, son rêve commun qu'il partageait avec Vilaw, d'unifier l'humanité et de vaincre les Titans était tout aussi anéanti. Les années passèrent et l'archange s'isola. Il en prit plusieurs dizaines d'années avant qu'une voie salvatrice lui vint en rêve. Dieu, le vrai dieu et l'unique, s'était présenté à lui et l'inspira. Il lui donna le regain de vie nécessaire pour sortir de son isolation et parcourir le monde de nouveau. Comme le monde avait changé, il décida de s'y aventurer et de voir comment l'humanité avait évolué pendant son isolation.

Il était un homme sans patrie, dépassé par la situation. Rien n'était pareil. Le continent, séparé depuis la chute de la cité, avait donné naissance à deux grandes nations qui avaient chacune établi leur dominance sur l'un des deux continents majeurs et aucun n'avait les mêmes valeurs. La parole du dieu unique lui revint à l'esprit, celui dont la sagesse méritait son attention. Il savait qu'il lui fallait réparer les torts qui avaient été faits à Nassir avec la chute de Thanar. Il voulait faire prendre la place qui était due au vrai Dieu. Et cela sans oublier de vouer une guerre sans merci aux Titans et leurs créatures. À cet instant, Nathaniel fit connaître sa présence et prit plus de temps à visiter chacun des nouveaux peuples.

Il continua son exploration à Kaldos, sur le continent ouest et s'y établit pour un moment. Après quelques mois à chercher de nouvelles traces du dieu unique, sa persévérance fut récompensée. Un homme vint à lui, se présentant comme un messager venant des sables chauds. Il avait tout perdu lui aussi, mais il avait tout retrouvé grâce à des tablettes de foi qui lui avaient été données par le vrai dieu. Il devait révéler à Nathaniel, en ce jour, à cet endroit, l'endroit de ces tablettes.

Nathaniel sut immédiatement que ces tablettes du dieu unique étaient reliées aux rêves qu'il avait faits. Il se mit donc à traduire et décoder ces « tablettes de l'art ». Des grandes tablettes de pierre très anciennes, elles dataient au moins de quelques années avant la chute de l'empire de Thanar, si ce n'était plus. Il était très difficile de donner un âge à celle-ci. Cependant, il n'en était d'aucun doute qu'elles étaient reliées au dieu unique et à une magie qui s'appelait l'Art. L'une des tablettes avait aussi des chroniques, sorte de prophéties très vagues. Nathaniel s'y attarda pendant quelques années, seul. Encore une fois isolé de tous. Il apprit et perfectionna l'Art. Par ses méditations et ce temps consacré au Dieu unique, il reprit confiance en lui et en ses moyens. Une fois terminé, il essaya de retrouver le messager qui lui avait révélé la présence des tablettes pour en apprendre plus sur lui. Pour ce faire, il se mit à la recherche de ce lieu aux sables chauds. Son voyage l'amena en direction du désert de Mégido.

Après une exploration longue et fastidieuse de ce désert important, il ne trouva aucune trace du messager. Se résignant et décidant de retourner vers les provinces kaldosséennes, il voyagea par l'extrémité est du désert, longeant la mer. C'est alors que des bruits lourds et forts venant au loin attirèrent son attention. Se dirigeant dans la direction des bruits, il trouva un village assiégé par des morts-vivants de toute sorte. Se fiant aux principes de la foi et de l'Art qu'il avait appris, il décida de tester ses nouvelles connaissances et vint en aide à ce village.

Ses nouvelles habiletés, mélangées à son apprentissage druidique d'antan, vinrent rapidement à bout des corps animés de non-vie. Perçus comme un envoyé divin, les habitants du village lui offrirent de rester avec eux. N'ayant pas de résidence fixe, il se servit de cette opportunité pour installer la première église de la foi. Avec le temps, celle-ci devint la première cathédrale et le village grandit. Devenu une ville et lui son dirigeant, il la nomma en fonction de son frère de sang, mort lors de la guerre des anges contre les Titans : Tyrael.

Le nom de la ville devint aussi le nom d'appartenance de tous ceux se rattachant à la foi de Nathaniel. Les habitants de la ville de Tyrael devinrent Tyraellois et Tyraelloises de la nation de Tyrael.

Nathaniel écrivit le livre de la loi et de la foi, intitulé « Les chroniques de la foi » et commença à étendre ses croyances à l'extérieur de la ville, cherchant aussi à retrouver les anges qui étaient à ses côtés lors de la guerre de Thanar et ainsi les rallier à sa cause. En peu de temps, plusieurs nouveaux disciples vinrent s'installer. Il devint connu comme le Cardinal Nathaniel de Lioncourt, dirigeant de la sainte cité de Tyrael. La première ville annexée à la nation fut celle qui était tout près au sud. La ville de Tzatu était un bastion noble où les femmes avaient de forts pouvoirs nécromantiques. À cet endroit les morts, après leur repos, servaient le peuple en mort-vivant ouvrier. Œuvrant dans les mines construites à même le volcan non loin.

La ville de Tyrael grossit et devint très importante. Des gens de divers peuples se joignirent à la vision de Nathaniel et apprirent à utiliser l'Art. Pour étendre encore plus son influence, Nathaniel se joignit à l'alliance de Mégido, dans le but d'un jour la diriger, même si cela devait prendre plusieurs années. Il devait unifier le monde à nouveau sous ses croyances et protéger le monde contre les Titans. C'est seulement dans une humanité unie et libre que la promesse divine pourrait être atteinte. L'alliance lui fournissait les ressources marchandes dont il avait besoin et un lien important avec le monde extérieur pour convertir d'autres gens à sa cause.

Tyrael grandit longtemps à l'intérieur de l'alliance de Mégido. Étendant son influence comme plusieurs sur l'île de Simora, ancien lieu physique de la cité flottante de Thanar. Cependant, l'année 203 après le cataclysme de Thanar amena des bouleversements majeurs à la vision de Nathaniel et au statut de Tyrael. Tout débuta avec l'assassinat du Sultan d'Ab-Amaar, le sultan Jabbariss Karmir, qui causa un remous important au sein de l'alliance de Mégido et éventuellement la fin de celle-ci. Dans la même année, pendant que Tyrael était de nouveau seule dans un climat politique instable, une délégation Cyax arriva aux portes de la grande capitale de Tyrael.

Le peuple Cyax apportait dans un grand chariot un cadeau pour le Cardinal Nathaniel. Ils avaient trouvé une nouvelle tablette de l'Art, adressée au Cardinal Nathaniel. Dans les jours qui suivirent, le Cardinal entra en isolation de nouveau, décryptant la nouvelle tablette. Quand il apparut au grand balcon de la cathédrale de Tyrael, il fit la grande annonce. Pendant tout ce temps, l'empereur Vilaw n'avait pas abandonné son côté, malgré que lui l'avait quitté pendant la Grande Guerre. Dieu n'était nul autre que Vilaw lui-même. La religion tyraelloise se tourna donc vers le culte de Vilaw avec une ferveur renouvelée. Nathaniel se mit à la refonte des lois et se tourna vers les actes futurs à accomplir. De nouveaux suivants se ralliaient à leur vision pour détruire les Titans et Tyrael unifierait l'humanité.

Dans les dix dernières années, Tyrael continua de grandir et de prospérer. Accueillant l'ordre de la Sainte-Mirielle et établissant la première ville en Simora, la ville du Saint-Père, le peuple avait une position dominante sur l'île de Simora. Nathaniel et ses suivants sont de plus en plus présents sur la carte politique mondiale, allant même jusqu'à s'établir sur un nouveau continent, rebâtissant la ville ancienne de Zarthes. Endroit auquel le Cardinal Nathaniel accueillit les survivants du peuple de Cyax qui avaient vu leur capitale détruite et ses dirigeants tués.

Bien que plus petit que la nation kaldosséenne ou systaroise, le peuple de Tyrael est un incontournable de la politique mondiale actuelle en plus d'être très présent dans la colonisation de Simora. Tyrael n'a qu'une poignée de villes et un petit territoire, mais son armée est presque aussi grande que celle de Kaldos ou Systar. La majorité des soldats campent en mission et ne résident pas dans les villes de Tyrael.

TYRAEL – LES US ET COUTUMES

LES CHRONIQUES DE LA FOI

Depuis la fondation de l'église de Tyrael, la parole du Cardinal a été inscrite dans la bible du peuple, appelée « Les chroniques de la foi ».

Le livre est utilisé à la fois pour convaincre les masses et les rallier à la cause de Tyrael ainsi que comme livre de loi.

Voici un résumé des lois et du guide moral du peuple tel que revu lors des dernières années par le Cardinal Nathaniel.

LES NOUVEAUX TENANTS

L'humanité : tel que nous l'a enseigné Vilaw notre patron, l'homme, sa préservation, sa nature, ainsi que sa beauté doivent être chéris et bénis.

L'humanité est bonne par définition et seule la corruption des Titans ne saurait la faire dévier de sa sainte nature.

Honore le corps que tes parents ont créé pour toi, il est le temple de la majestuosité de Dieu et de sa connaissance. L'ultime sacrifice de L'empereur divin a permis à ton sang de couler aujourd'hui dans tes veines.

La mission : La sainte mission entreprise par Vilaw lui-même doit être poursuivie. Tel un phare, tes actions doivent orienter l'humanité vers l'unification. Seulement par l'unification de l'humanité telle qu'accomplie il y a fort longtemps par Dieu, pourront nous vaincre les Titans pour de bon.

Vilaw, Saint Patron de l'humanité, fut assez humble pour vivre, combattre et mourir comme un humain. Honore sa mission, quand elle sera réussie, le paradis promis à l'humanité sera enfin disponible à tous et les âmes pourront s'y rendre de nouveau. Son chariot s'illuminera nuit et jour pour briller, tel un deuxième soleil chez les vivants, illuminant ainsi leur cœur, rappelant que la vie humaine n'est qu'une toute petite étape dans l'épanouissement d'une âme.

LES TENANTS DE LA FOI

La parole : Honore la parole du Cardinal. Elle est sagesse et le guide ultime de la foi. Il est choisi par Vilaw pour continuer son travail et apporter la salvation à l'humanité.

Les autres : Le seul dieu choisi pour guider l'humanité est Vilaw, les autres ne sont qu'être de puissance servant une facette de l'humanité. Tous ces êtres devraient reconnaître Vilaw comme leur patron, tout comme Azraël l'a fait...

Le devoir : Porte et enseigne les paroles de Vilaw, telles que transmises par le Cardinal partout où tu seras, car par elle la noirceur sera illuminée.

L'intégrité : Respecte toujours ta parole, car par elle tu honores ta famille, ton peuple et ton nom.

Le mensonge : Ne mens jamais à tes supérieurs, tes amis ou ta famille.

Le combat : N'aie aucune pitié envers les forces du mal, ne parlemente pas avec eux et ne t'associe pas à eux.

La clémence : Ne sois jamais distrait par des demandes de clémence ou par des arguments de logique provenant des hérétiques.

Le savoir noir : Ne cherche pas la connaissance de la noirceur des titans. Par elle, l'esprit est corrompu et voué à brûler.

L'hérétique : N'a aucun droit, sauf celui de brûler. L'hérésiarque a droit à un tribunal avant de brûler ou d'être libéré.

L'inquisition : Si le Cardinal est la voix de Dieu, l'inquisition est sa lance. En l'absence du Cardinal, celle-ci se voit octroyer tous les droits nécessaires à l'éradication et la recherche de l'hérésie.

La non-vie : Vilaw estime que la vie est le don le plus important de l'humanité, la non-vie sera un outil et une utilité seulement lorsqu'il y a consentement. La mort-vivance permanente acceptée seulement lorsque la vie fut vécue au complet.

RÈGLES DE CONDUITE OBLIGATOIRES

Pour la mission

- 1) Chaque unité en mission devra obligatoirement tenir un livre de bord qui sera ensuite inscrit aux archives de la capitale.
- 2) Exécute les hérétiques devant public, lorsque possible. Leur souffrance et leur damnation doivent être représentatives de ce qui arrive à ceux qui embrassent la noirceur. Cette règle ne s'applique que lorsque les conditions nécessaires s'y prêtent.
- 3) Les objets de pouvoirs doivent toujours être inspectés par un Gardien avant d'être utilisés ou remis à une personne pour son utilisation.

4) Aucun membre n'est autorisé à parler au nom du Cardinal et à prendre des décisions pour le peuple de Tyrael, sauf ceux ayant été autorisés à le faire.

Sur le peuple

1) Tout membre du peuple fait automatiquement parti de la troisième division, avant de rejoindre la division qui sied à son métier.

Sur l'inquisition

1) Aucun membre du peuple, de l'armée ou des divisions ne peut juger les actions d'un inquisiteur, sauf les membres du Curia et les membres inquisitoriaux affectés à cette mission.

Sur la non-vie:

1) Le corps doit être respecté par-delà la mort et ne peut être relevé par la non-vie sans consentement.

2) Une hérétique n'a aucun droit et par conséquent son corps non plus.

3) Le corps des priants des êtres de puissance possède les mêmes droits qu'un priant de la foi face à la non-vie.

LES HÉRÉTIQUES

Est hérétique :

1) Toute personne suivant ou adhérant aux principes des Titans.

2) Toute personne ayant participé ou effectuée de la sorcellerie ou rituel sombre relié aux Titans de plein gré.

3) Toute personne profanant des lieux et objets sacrés de la foi de plein gré et pour causer un tort à l'église de Tyrael, à la parole du Cardinal ainsi qu'à la mission de Vilaw.

Est hérésiarque :

1) Toute personne ayant supporté volontairement une hérésie sans y avoir participé.

2) Toute personne refusant d'aider sans raison valide l'éradication des hérétiques.

3) Toute personne ayant planifié, avec preuve, aider la cause des Titans même s'il n'a pas passé à l'acte.

4) Toute personne qui profane le nom du Cardinal Nathaniel de Lioncourt et de Vilaw en public.

5) Toute personne ayant omis de reporter une hérésie à la suite d'un délai jugé raisonnable.

**L'hérésiarque doit être jugé et l'inquisiteur ou le tribunal décidera de sa peine.*

LES TABLETTES DE L'ART

Les tablettes reçues par le Cardinal sont à la base de la mission de l'église de Tyrael. Il s'agit de textes prophétiques incluant des prophéties appelées « chroniques » qui ont été interprétés par Nathaniel et convertis en un livre de loi en fonction de sa vision du divin. Les seules autres personnes autorisées à porter leurs yeux sur ces tablettes sont les membres du Curia et le haut scribe de la nation. Celui-ci a comme obligation d'interpréter les événements actuels en fonction des textes prophétiques et de consigner dans de nouvelles tablettes les prophéties écrites par la Première Division de façon précise et exacte. Jusqu'à présent, le nombre de chroniques révélées par les tablettes se résume à 9. La première chronique se retrouve gravée dans un langage connu seulement du Cardinal, sur les murs principaux de la grande cathédrale de Tyrael. La 9^e chronique est considérée maintenant comme la plus importante des neuf : celle dans laquelle Vilaw se révèle comme Dieu.

L'ART

Sous l'égide du Cardinal, l'Art fut développé dans les premières années de l'église de Tyrael et continue encore aujourd'hui d'être perfectionné.

Défini comme étant l'aboutissement des recherches du Cardinal, l'Art est présenté comme l'utilisation de sources de pouvoir longtemps perdues des hommes. Une source pure, non teintée du mal, utilisée à des fins multiples. Autant pour détruire, guérir, prédire l'avenir ou détecter les forces du mal. Plusieurs recherches sur l'Art sont faites et les découvertes se succèdent d'année en année. Lorsque Tzatu fut annexée, leur nécromancie fut travaillée de façon à utiliser l'art pour parvenir à leur fin et effacer les effets néfastes de la nécromancie sur le corps humain. De cette manière, les nécromanciens ne dépérissaient plus et utilisaient enfin des énergies pures et droites.

L'Art est donc l'appellation de la source magique utilisée par chacun des membres de Tyrael. Les nécromanciens, magiciens, prêtres ou autres membres de l'église utilisent tous l'Art, forme unique et ultime des énergies fournies par Vilaw.

L'IMPORTANCE DU SYMBOLE



Dans le peuple de Tyrael, la présence du symbole de la religion est omniprésente. Chaque personne doit porter son symbole et montrer ouvertement son appartenance à Tyrael.

Comme une majorité des gens du peuple sont des convertis ou des natifs d'autres régions que le désert, les styles vestimentaires diffèrent énormément.

C'est le symbole qui unit le peuple. On peut donc dire que la capitale de Tyrael est un regroupement multiculturel basé sur de profondes croyances théologiques et la foi en le même homme, le Cardinal Nathaniel de Lioncourt.

Le Curia et le Cardinal arborent habituellement le doré et le blanc, couleur de la haute autorité hiérarchique du peuple de Tyrael. Le rouge et le doré représentent les couleurs les plus répandues du peuple. Certains membres du peuple expliquent le choix du rouge par l'idéologie du sang qui reste à verser pour arriver à purger l'humanité des forces sombres. Les deux seuls ordres à posséder une bannière différente sont les Valkyries (mauve et doré) pour représenter leur peuple d'origine et les mortificateurs (gris et doré) pour porter le deuil des victimes qui tombent sous leurs coups.



LA VIE À TYRAEL

La vie est basée sur la structure sociale de l'église de Tyrael. Chaque individu fait partie d'une des quatre branches de l'église et toutes les activités y sont regroupées.

Prenons la vie d'un enfant comme exemple. Celui-ci, dès qu'il sera en mesure d'apprendre, devra aller à l'église chaque jour. À cet endroit, il recevra une éducation, comment lire, écrire, se défendre et comment se méfier des hérétiques. Celui-ci sera donc endoctriné par les préceptes de la foi, jusqu'à ce qu'il soit appointé par un supérieur à un travail précis. Chaque enfant fait

partie du peuple, donc de la 3^e division. Lorsqu'il aura acquis les connaissances de base, il sera soumis à un test et classé selon les besoins de l'église à un métier correspondant à son profil. Lors de cette transition, il devra se séparer de tout bien matériel qu'il possède et être purifié et béni par un grand prêtre. Lavé de tout pêché, il pourra entreprendre sa vie adulte à l'intérieur de sa division.

Il n'y a pas de salaire versé, la confiance envers l'église est totale. L'église voit aux besoins de chacun de ses disciples et tous sont égaux. Logement et nourriture sont fournis par l'église à chacun de ses fidèles. Si quelqu'un doit partir à l'étranger, l'église lui fournira ce qu'il a besoin pour bien vivre lors de son voyage. Les seuls qui recevront des soldes au besoin sont donc ceux qui remplissent les besoins de l'église en territoire étranger.

Les biens personnels s'acquièrent avec le dû. Une sorte de solde que chacun reçoit pour ses besoins personnels et ses plaisirs, selon son rôle.

LES CATHÉDRALES

Il est impératif pour le Cardinal que l'étendue de ses croyances dans la foi soit visible à tous. La cathédrale est le centre politique, culturel, spirituel et militaire de chacune des villes du peuple. De toutes les cathédrales de Nassir, celle de Tyrael fut toujours la plus imposante, jusqu'à la construction dernière d'une cathédrale dans la ville du Saint-Père en Simora. Si celle-ci ne la rivalise pas en grosseur, elle la rivalise en richesse et ingéniosité. À l'intérieur de chacune des cathédrales du peuple, on retrouve les mêmes salles : la grande chambre, le confessionnal, les cellules d'interrogation, le sanatorium, l'armurerie, les archives de pierre, le scriptorium, les quartiers privés, le crématoire et la salle blanche. Voici une description de chacune de ces salles.

LA GRANDE CHAMBRE

La grande chambre est la pièce centrale de la cathédrale, celle où les messes sont célébrées et où sont prononcés les discours du Cardinal et des célébrants.

La grande chambre de la cathédrale principale de Tyrael s'étend sur environ six étages et peut accueillir un peu plus de 50,000 personnes. À l'extrémité de la salle se retrouve l'autel de messe et derrière celui-ci repose le trône du Cardinal. Le mur du fond est la représentation géante du symbole religieux de Tyrael possédant l'écriture complète de la première chronique. Les messes commencent chaque jour à 19h et continuent environ pour les trois prochaines heures. Le Cardinal ne donne la messe que le dimanche. Autrement, des membres de la 3^e division ou les membres du Curia s'en chargent lors d'évènements spéciaux.

LE CONFSSIONNAL

Entre le mur du fond de la grande chambre et l'autel de messe se retrouvent les chambres de confessions. Chacune d'elles ressemble à une petite pièce fermée très restreinte en bois massif, possédant une trappe sur le côté pour entendre le prêtre et une porte arrière donnant sur une autre partie de la cathédrale. Le confessionnal est ouvert en tout temps pour permettre aux pécheurs de venir chercher l'absolution.

À son entrée, le pécheur doit se mettre à genoux et demander pardon pour chacun de ses péchés au prêtre présent. Le prêtre a le droit de lui demander plus de précision sur sa confession et des actions seront entreprises tout dépendant de la gravité. Il arrive souvent que le nombre de personnes qui entre soit plus petit que le nombre de personnes qui sortent des confessionnaux.

Suite à une confession douteuse, deux actions sont normalement répertoriées. Dans le cas de fautes graves, liées à l'hérésie ou qui peuvent avoir de grandes conséquences, la porte arrière s'ouvre et un inquisiteur prend en charge le pécheur/hérésiarque ou hérétique et l'amène vers les cellules d'interrogations qui se situent juste de l'autre côté des salles de confessions.

LES CELLULES D'INTERROGATION

Comme mentionné plus tôt, les cellules se retrouvent de l'autre côté des salles de confessions. Ce sont des salles froides, très peu éclairées et possédant tous les outils nécessaires pour obtenir de l'information d'une personne non coopérative. Une fois l'information soutirée, le détenu est transféré vers une cellule intermédiaire où il reçoit les traitements requis en fonction de sa condition et où sa mémoire peut être façonnée pour qu'il ne se rappelle de rien concernant son interrogation. Ceux trouvés coupables d'hérésie ne reviendront, normalement, pas.

LE SANATORIUM

Le sanatorium d'une cathédrale est uniquement réservé à ceux qui servent la foi. Il s'agit d'un endroit où les guérisseurs fournissent soins et attention à ceux qui sont sujets à des maladies ou des blessures.

L'ARMURIE

L'armurerie contient l'ensemble de l'équipement nécessaire aux soldats qui sont stationnés à la cathédrale et aux troupes d'élites y résidant. C'est à cet endroit aussi que les spécialistes œuvrent à créer du nouvel équipement.

LES ARCHIVES DE PIERRE

Les archives de pierre est l'endroit où l'entièreté des documents d'une cathédrale sont entreposés. Il s'agit du lieu où les érudits travaillent. Chaque document originel est rangé dans un bloc de pierre scellée une fois qu'on en eut fait des copies, pour pouvoir le conserver le plus longtemps possible.

LE SCRIPTORIUM

Le scriptorium est la partie qui est sous la terre de la capitale. À cet endroit, les scribes s'affairent à dupliquer les différents documents et c'est aussi l'endroit où sont retranscrits les « chroniques de la foi ».

LES QUARTIERS PRIVÉS

Les quartiers privés occupent la majorité de l'espace de la cathédrale, se retrouvent à tous les niveaux de celle-ci et sont réservés aux officiers de hauts rangs, aux invités et aux diplomates.

LE CRÉMATOIRE

Le crématoire se situe juste à l'extérieur de la cathédrale. Il s'agit d'un endroit sombre, entouré de salles d'exécutions, de poutres et d'autres moyens de tuer des hérétiques. Le crématoire en soit est une fournaise géante permettant de brûler les corps, de les purifier et d'envoyer leurs âmes maintenant pures vers les cieux.

LA SALLE BLANCHE

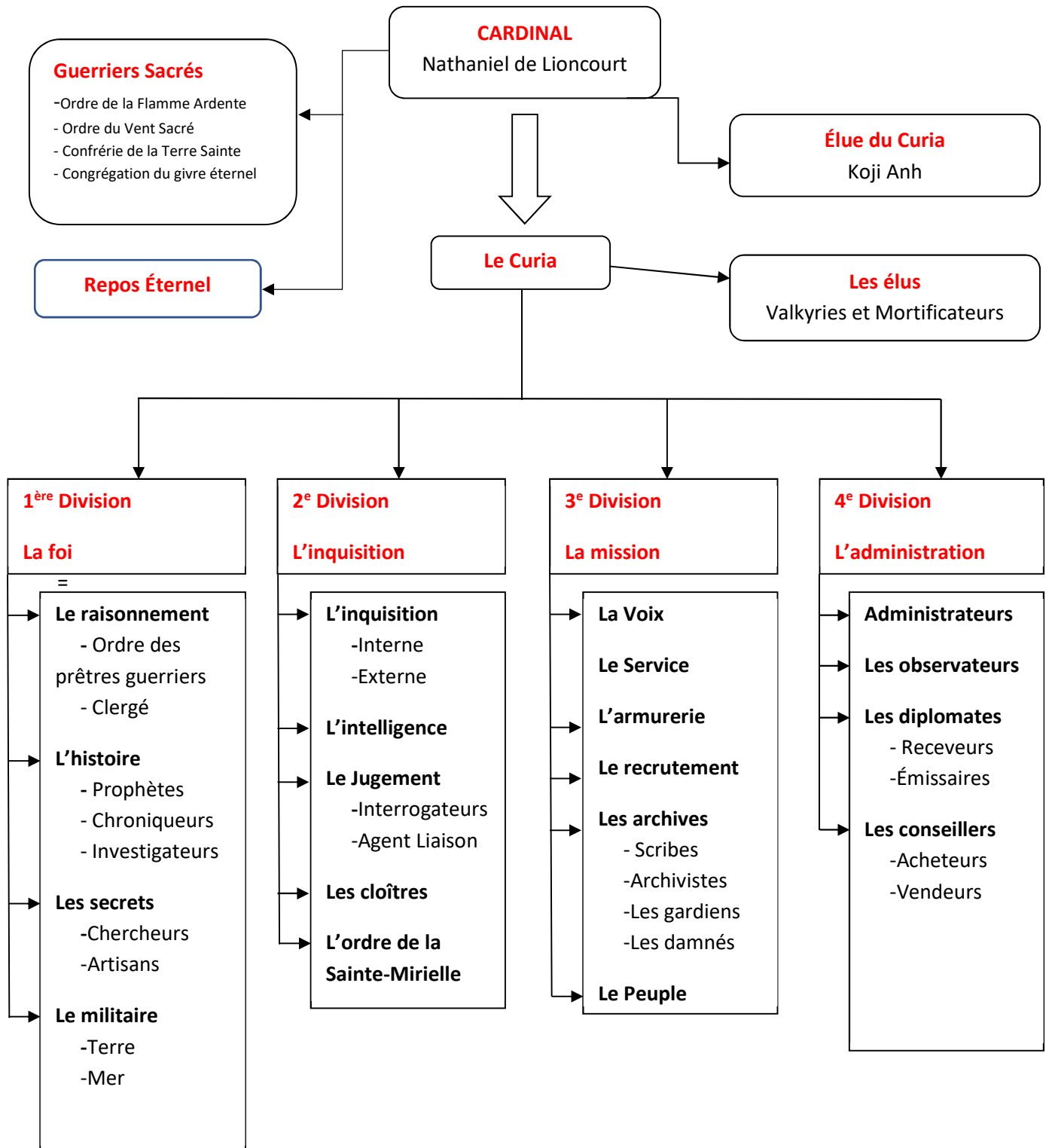
La salle blanche est la plus haute salle de la plus haute tour de la cathédrale. Elle est appelée la salle blanche, car la rumeur veut que l'on y aperçoive les rayons du soleil sur ses murs immaculés

même la nuit. À Tyrael, il s'agit des quartiers du Cardinal. Pour les autres cathédrales, elles ont gardé l'appellation « Salle Blanche », mais leur utilité varie, quoique souvent réservée au dirigeant de l'église de Tyrael à l'endroit où se situe la cathédrale.

TYRAEL - LA POLITIQUE

LA HIÉRARCHIE

Le peuple de Tyrael est évidemment dirigé par l'église. Le dirigeant en est donc le Cardinal lui-même, qui dirige toutes les activités du peuple avec l'aide des membres du Curia.



LE CURIA

Le Curia est le conseil du Cardinal, les élus avec lesquels il dirige l'église de Tyrael. Ils sont les grands représentants de chacune des divisions. Chacun est choisi comme chef de sa division par le Cardinal pour sa force, ses actions, ses compétences ou sa foi. Le titre que le représentant porte est unique à lui. Ils ont comme fonction d'administrer respectivement chacune de leur division et de rapporter au Cardinal les activités de celles-ci. Le Curia rencontre le cardinal chaque premier dimanche du cycle, au lever du soleil et la rencontre se terminent avec les feux de 14 heures (purge d'hérétiques du dimanche).

Les titres vont comme suit :

1^{ère} Division : Saint Protecteur

2^e Division : Inquisiteur Majoris

3^e Division: Pilgrim Exécutant

4^e Division: Conseiller Principal

1^{ère} division : La foi : Lady Koji Anh - Curée de la 1^{ère} division ou Sainte Protectrice

D'origine kaldosséenne, ancienne geisha, elle a dévoué sa vie à combattre le Rêveur plus particulièrement. Elle fut acceptée comme mortificatrice après ses années au service de Tyrael.

Cependant, elle prit un long moment à être acceptée de ses pairs. Son apparence trop soignée lui enlevant de la crédibilité au sein d'un ordre qui se cache dans l'ombre. Très rapidement, elle démontra qu'elle possédait des capacités tactiques et stratégiques beaucoup plus hautes que la moyenne. Croyant que la seule façon de prévoir un désastre est de se préparer pour lui, elle devint rapidement une conseillère dans la 2^e division.

Elle ne parle pas beaucoup, seulement pour dire le nécessaire. Chacun de ses mots est pesé et utile. Lorsqu'elle parle, elle s'attend à se faire écouter, toute personne n'ayant pas écouté ses ordres n'en recevra pas une deuxième fois. Elle n'a qu'une confiance. Le pardon n'existe pas pour elle. Elle s'est fait offrir à 8 reprises la position de Curée de la première division avant d'accepter par son prédécesseur.

Son calme et sa personnalité calculatrice en font l'une des membres du Curia les plus écoutées par le Cardinal. Étant une ancienne membre de la 2^e division et ayant elle-même des habiletés avec la foi, elle serait celle ayant le plus de chance d'être nommée pour remplacer le Cardinal si un tel évènement arrivait. Le Curia a aussi prouvé cette théorie en lui donnant un vote de confiance dans la position d'Élue du Curia.

2^e division : L'inquisition : Guy de Monterne - Curé de la 2^e division ou Inquisiteur Majoris

Tyraellois de naissance, la famille de Monterne est très présente dans toutes les divisions tyraelloise. Guy connu d'abord du succès dans la gestion des conflits amaréens dans le désert de Mégido. Dénichant un nid d'hérétique implanté à Ab-Amaar et à Tyrael qui cherchait à nuire aux relations entre les deux peuples. Il servit ensuite avec son frère Jacques de Monterne en Dolormie à la défense de Nuria avant d'être l'un des premiers inquisiteurs envoyés sur l'île de Simora lors du début de sa colonisation. Par la gestion et le succès de la colonisation tyraelloise ainsi que l'éveil de l'Archange Castiel Durand, il grandit avec ceux qui étaient sous son conseil et devint Arch-Inquisiteur Interne de l'île de Simora. Il fut l'un de ceux qui planifièrent l'expédition qui amena vers la découverte de la Pyramide du Pharaon noir sur le territoire de Sionide. Après une longue absence involontaire, son retour actif au travail ainsi que ses compétences étaient nécessaires au Cardinal pour diriger la 2^e Division. L'inquisitrice Khayla lui céda volontairement sa place partageant la même vision que le Cardinal Nathaniel pour l'avenir du peuple. À son arrivé, une réorganisation des divisions fut effectuée par le Curia, permettant une meilleure gestion des effectifs. L'effet principal fut la mutation des effectifs d'une section de la troisième division qui était appelée la chronique vers d'autres départements de Tyrael.

3^e division : La Mission : Harek Lunn - Curé de la 3^e Division ou Pilgrim Exécutant

Nain de Gorlash Rabish ayant suivi le cardinal. Il est le plus fervent du message de Nathaniel. Les nains sont normalement athées, Harek est totalement l'opposé de ses semblables. Il n'y a pas plus fervent, suivant à la lettre de la bible de Tyrael et prêcheur de la Parole de Nathaniel. De plus, il est aussi l'unique personne responsable des armures des Guerriers Sacrés, faites de tyril taltène.

4^e division : Feng Yan Tan Hua (Inquisitrice Khayla) - Curé de la 4^e division ou Conseillère Principale

Aussi d'origine kaldosséenne, fille de Feng Yan Li, le directeur du grand Asile. Feng Yan Tan Hua, lors d'un voyage au cours duquel elle tentait de se refaire des forces après une longue maladie, est passée par Tyrael pour rejoindre des contrées plus chaudes. Elle y a rencontré la Foi et ses Cathédrales. Un jour particulièrement rude, elle est entrée dans le bâtiment principal de la grande ville tyraelloise et a été frappée de stupeur devant sa beauté et sa quiétude. La rencontre avec le grand prêtre de la Cathédrale, Dominic Durand fut révélateur pour elle. Elle n'était pas comme son père et ne souhait aucunement la tradition ou soigner les fous ou malades magiques. L'appel de la Foi c'est fait automatiquement. Elle savait que cet endroit l'avait attendu toutes ces années où elle avait souffert de ce vide grandissant... Son amour pour la quête de Vilaw et le respect de ses enseignements étaient enfin comblés. Enfin elle trouvait le réconfort d'un endroit qui lui paraissait chez elle. Rebaptisée, Khayla est entrée dans le culte rapidement, ses supérieurs voyant en elle une femme d'une grande richesse et d'une conviction inébranlable. Elle entreprit la tâche d'être la première inquisitrice en sol simoréen. Endroit où elle soutenu son peuple et

combattit les perversions, celles qui font trembler le plus profond de son être. Elle fut rappelée ensuite à la capitale, servant une mission conjointe spéciale à Kaldos auprès de son père.

Elle fut considérée plusieurs fois pour le poste d'Inquisitrice Majoris, mais sa ferveur et son intransigeance ont laissé place à d'autres décisions par le passé. Cependant, avec le meurtre de l'Inquisiteur Majoris Lord George Henri Malorn Valmas, le Cardinal Nathaniel a choisi il y a quelques années de remettre l'inquisition dans une main ferme, intransigeante et inébranlable. Ce qu'elle remplit parfaitement. Elle céda volontairement sa place à Guy de Monterne lors de son retour à la vie. Le Cardinal, voulant resserrer la gestion des affaires internes et garder un œil intransigeant sur la diplomatie tyraeloise, lui donna la gestion de la 4^e division, remplaçant Joseph Alhassane qui voulait prendre sa retraite depuis un an.

1^{ÈRE} DIVISION : LA FOI

La première division est de loin la plus puissante de Tyrael. Elle est constituée uniquement de fervents religieux ayant étudié l'Art. À elle seule, cette division est capable de manipuler tous les aspects de l'Art. Il s'agit de la cellule principale religieuse de Tyrael et aussi la source de recrutement de certaines des branches de la 2^e et 3^e division.

LE RAISONNEMENT

La première branche de la division de la foi inclut tout l'appareil clérical de Vilaw. Le raisonnement est responsable du clergé en entier ainsi que de l'ordre des prêtres guerriers. Tous ceux qui sont affectés aux combats et champs de bataille seront attirés à l'ordre. En temps de paix, ils sont souvent attirés aux diverses cathédrales pour perfectionner leur Art en attendant les batailles à venir. Tout le reste de l'appareil clérical non combattant est regroupé ensemble et réparti dans les villes et cathédrales en fonction de leurs habiletés (orateur, guérisseurs, etc.).

L'HISTOIRE

L'histoire regroupe tous les Oracles de Tyrael avant que ceux-ci ne soient recrutés dans les autres divisions. Les oracles sont le lien de Tyrael avec le monde des esprits et ont comme but commun de retrouver les anges perdus au combat lors de la Grande Guerre qui mena à la fin de l'empire de Thanagar. Ils sont d'une importance capitale pour Tyrael, concentrant leurs efforts à l'exploration du temps, passé ou futur. Ils se divisent en deux groupes.

Les chroniqueurs sont ceux qui utilisent leur Art pour explorer les temps passés et les comparer aux chroniques prophétiques des tablettes de l'Art. Ils inscrivent tous les événements marquants

d'une période donnée et en font une archive complète. Inscire cette histoire permet de situer les évènements prédits et de les comparer aux chroniques, comme celles-ci prévoient l'aboutissement des efforts du peuple une fois la 13^e chronique terminée.

Les prophètes eux explorent le futur et peuvent prédire les évènements marquants à venir et ainsi en aviser les dirigeants pour s'assurer d'avoir une avance considérable sur les autres peuples. Ils utilisent aussi l'information pour donner de la matière neuve aux membres de la 3^e division pour recruter de nouveaux membres. Depuis le retour des druides des nœuds systarois et de Fearghast Snowleaf, ils essaient aussi de prédire les habitants qui ont le potentiel de devenir de nouveaux élus (anges).

Les investigateurs, précédemment dans la 3^e division, ont été affectés dernièrement à la première division et regroupés au sein de l'histoire. Ceux-ci sont chargés de vérifier les chroniques et de se déplacer sur Nassir pour voir de leurs yeux ou avoir les informations les plus véridiques possible. En fait, ce sont des observateurs qui sont là pour vérifier les différents évènements qui se produisent partout sur Nassir, s'assurer de rapporter les informations et les vérifier avec les autres membres de l'histoire.

LES SECRETS

Tyrael regroupe tout utilisateur d'énergie magique dans la même branche, celle des secrets. La vision du peuple veut que toute l'énergie utilisée pour arriver à ses fins doit être utilisée au nom de Vilaw et satisfaire les procédés de l'Art. La section des secrets regroupe donc deux types d'utilisateurs de l'Art.

Les chercheurs sont ceux qui ont pour mission de rechercher les utilisations cachées de l'Art. Ce sont aussi eux qui ont trouvé la façon de créer des objets animés par l'Art et l'alchimie propre à celui-ci. Par ces recherches, le peuple de Tyrael est le seul fournisseur de poudre d'Ibn Ghazi. Dans les autres créations importantes, on note le gant d'exorcisme qui sert à détecter l'hérésie chez une personne.

Les artisans eux sont les utilisateurs de l'art et sont souvent affectés au service militaire. Ceux-ci regroupent magiciens, nécromanciens et autres utilisateurs d'énergies qui se sont joint au peuple sous l'égide de Vilaw.

LE MILITAIRE

L'armée de Tyrael est divisée en deux parties, soit le côté terrestre et le côté maritime. Elle est plutôt impressionnante pour un peuple de l'envergure de Tyrael. La force terrestre est

majoritairement composée de soldats provenant d'autres peuples ayant vu la lumière du Cardinal. Ce mode de recrutement est une cause majeure de la mauvaise réputation que Tyrael occupe dans le cœur des dirigeants de certaines villes. Chaque membre recruté se voit passer à la décontamination : les vestiges de sa vie précédente sont brûlés et il se voit offert de nouveaux effets personnels à l'effigie de Tyrael. Il ne faut pas se cacher que les premiers mois sont un endoctrinement complet, que les valeurs de la Foi doivent être gravées sur le cœur de l'individu. Si ces gens ont des familles, la cité va déboursier les frais et les gens nécessaires au transport de celle-ci vers la cité de Tyrael ou l'une de ses villes annexées.

Un grand nombre de mercenaires Cyax se sont aussi joints à l'armée tyraelloise s'étant vu offert asile depuis la destruction de leur capitale et la disparition de leurs dirigeants.

La partie maritime de l'armée de Tyrael se situe majoritairement à proximité de la ville et certains des navires peuvent même être presque qualifiés de navires-fantômes, surtout étant donné la présence de morts-vivants à bord.

2^E DIVISION : L'INQUISITION

Bien que la première division soit la plus puissante, la deuxième est définitivement la plus crainte de toutes. Elle est composée de l'élite des autres divisions du peuple qui ont rejoint l'inquisition soit pour leur côté radical, soit pour leurs talents supérieurs à la moyenne.

L'INQUISITION

Cette cellule contient les différents inquisiteurs de Tyrael. Ce sont des individus issus de la première division qui ont atteint un statut élite et qui se sont vu remettre le statut d'inquisiteur par le Curia. Un habitant normal peut passer toute sa vie sans voir aucun interrogateur ou agent de liaison, mais il verra à maintes reprises des inquisiteurs. Ils sont partout. Leur réputation les précède, même les plus honnêtes citoyens préfèrent changer de côté du chemin plutôt que de croiser un inquisiteur

La partie la plus visible est l'inquisition externe. Ces individus, qui contrôlent parfois jusqu'à deux aspects de l'Art, sont à la fois juges, jurys et bourreaux. Ils ont la voie libre pour interpréter le livre de loi envers les hérétiques et imposer les jugements requis si nécessaires.

L'inquisition interne possède un pouvoir supérieur aux inquisiteurs externes, mais une mission différente. Ils doivent s'assurer qu'aucun membre de Tyrael ne soit corrompu par les forces

maléfiques et appliquer les sentences appropriées le cas échéant. Leur simple présence est souvent assez pour obtenir des informations des délateurs.

L'INTELLIGENCE

L'intelligence est très près de la partie inquisitoriale. Ils sont ceux qui infiltrent les diverses parties du monde de Nassir pour trouver les nids d'hérétiques ou trouver ceux qui doivent être purgés. Ils sont maîtres dans l'Art du déguisement et de l'infiltration. Beaucoup d'entre eux aspirent à devenir mortificateur, mais peu d'entre eux y parviendront.

LE JUGEMENT

Cette deuxième branche se retrouve principalement dans les salles d'interrogation des églises ou aux endroits indiqués par les inquisiteurs et se divise en deux corps de métiers.

Les interrogateurs sont les plus grands manipulateurs de l'esprit de tout Tyrael. Ils sont maîtres dans l'Art d'extirper de l'information de la tête des différents êtres pensants qui sont sous leurs mains.

Les agents de liaisons sont des interrogateurs mobiles. Quand un inquisiteur n'a pas le temps de faire des recherches approfondies, il appelle un agent de liaison et celui-ci fera les recherches appropriées sur les gens concernés pour discerner la vérité du mensonge et faciliter le travail de l'inquisition.

LES CLOÎTRES

À l'origine des sphères moins permissives de la religion tyraeloise, existait un couvent particulier dans lequel on envoyait les jeunes femmes de bonne ou mauvaise famille : celles qui étaient considérées comme des parias pour leur société. Toutes avaient portées en elle le « mal », soit par leur comportement exécrationnel, les bassesses ou tout autre agissement intervenant directement avec les lignes de conduite du peuple. Les prostituées, les criminelles de bas étage comme les voleuses, ainsi que les moins fortunées, battues, abusées ou simplement mal élevées y étaient internées dès que leur « péché » était reconnu par le clergé. Elles recevaient une nouvelle éducation et étaient réinsérées à l'intérieur du peuple comme agent double pour les mortificateurs sous le nom de mauvaises fortunes.

Quoiqu'ayant changé et n'étant plus simplement réservés aux femmes, les emplacements de ces couvents ne sont connus que par les mortificateurs. Les choisi(e)s pour être envoyé(e)s au couvent doivent, dès la confession, démontrer des talents ou prédispositions particulières pour être envoyées à un Cloître Tenebrum.

L'ORDRE DE LA SAINTE-MIRIELLE

Dirigé par le Premier Templier Draknalb de Monterne, un nouvel ordre est né au sein de Tyrael. Suivant le mouvement ou l'exemple de l'ordre de Sainte-Katharine de Systar, plusieurs oracles tyraellois et d'autres personnes inspirées ont décidé de former un nouvel ordre, l'ordre de Sainte-Mirielle.

Mirielle, femme de Lord Castiel Durand, dirigeant de l'ordre de la Flamme ardente, est décédée en donnant sa vie pour les gens de la Dolormie, sauvant l'âme de damnée de leur bienfaitrice, la femme du Seigneur-Baron Léon Belmont. Dans son dernier acte, Mirielle Durand Devillers a inspiré le peuple de la Dolormie à reprendre goût à la vie et combattre l'affliction qui les affectent depuis si longtemps. Les Dolormiens l'ont ensuite proclamée Sainte-Mirielle. Elle fut la première Sainte reconnue depuis Katharine, la femme de l'empereur Villaw.

Les suivants de Mirielle ont donc décidé de former un ordre pour suivre sa vision de la foi. La première étape pour joindre l'ordre est un pèlerinage à la chapelle de Sainte-Mirielle dans la colonie du Saint-Père en Simora.

L'ordre grandit dans les dernières années et fut choisi comme bannière rassembleuse lors de la grande Guerre en Dolormie contre le Pharaon Noir. Tous les peuples majeurs (Systar, Kaldos, Hiboux, Pirates et autres) se sont alliés sous la bannière de la Sainte-Mirielle et furent dirigés par le Premier Templier Draknalb de Monterne vers une victoire qui libéra la Dolormie.

Dernièrement, avec une restructuration des divisions effectuées par le Curia, l'ordre de la Sainte-Mirielle fut ramené dans la deuxième division.

3^E DIVISION : LA MISSION

La troisième division est la plus peuplée de toutes les divisions. Sans barrières spécifiques à l'entrée et la plupart des gens peuvent y trouver un travail intéressant. Divisée en cinq catégories, chacune d'elle aide le peuple de Tyrael à l'accomplissement de ses buts.

LA VOIX

Ceux qui sont la voix du peuple sont des missionnaires envoyés dans les différentes parties du monde pour convertir des gens et faire accepter la foi à ceux qui sont dans l'ignorance. Il s'agit de l'une des machines de manipulation les plus efficaces du monde de Nassir. Dans le cas où la parole n'est pas assez pour convaincre une foule ou un peuple et qu'il devient d'une importance capitale de faire voir la lumière à celle-ci, une escouade spéciale de propagation de la foi existe. Il s'agit des pilgrims, des professionnels dans la persuasion par exemples concrets.

LES SERVICES

Cette partie de la division contient tous les services aux membres de l'église et au peuple. Soit les cuisiniers, médecins, concierges, charpentiers, constructeurs; bref tous ceux qui sont dans les services généraux.

LE RECRUTEMENT

Les officiers de recrutement sont ceux qui accueillent les nouveaux fidèles et qui départagent leurs connaissances. Ils sont aussi responsables de faire passer un test d'hérésie à tout nouveau venu pour s'assurer de sa droiture. Une fois les papiers remplis, le nouveau venu est dirigé vers les salles de décontamination pour commencer sa nouvelle vie. La majorité des recruteurs passent leur journée dans des salles fermées à accueillir les nouveaux venus. L'autre partie voyage et cible des personnes spécifiques pour les recruter en fonctions des besoins ciblés par le Curia et le Cardinal.

L'ARMURERIE

Chaque armurerie est située à l'intérieure des cathédrales. Composée d'armuriers et de forgerons, elle doit être constamment prête à fournir l'équipement nécessaire en cas de guerre. Les armuriers s'assurent que les armures sont toujours propres, que le symbole de la patrie soit à son meilleur et que les couleurs ne soient pas défraîchies. Les armes doivent toujours être affilées après chaque journée et chacun des soldats doit obligatoirement ramener son armure lorsque son service prend fin. Ils ne sont en aucun cas responsables des reliques magiques. Celles-ci relèvent du département des archives.

LES ARCHIVES

Chaque cathédrale possède sa section d'archive où plusieurs y œuvrent.

Les scribes sont ceux qui doivent transcrire à la main chaque document requis par les différentes divisions de Tyrael. Leurs longues journées aux tables d'écriture rendent un fier service au peuple et au clergé.

Les archivistes sont ceux qui doivent transcrire chaque discours du Cardinal, chaque déclaration publique et s'assurer de faire la transcription de chaque réunion officielle du Curia avec le Cardinal. Dans les villes autres que Tyrael, ceux-ci doivent s'assurer de consigner tous les écrits des dirigeants de l'endroit et d'en faire parvenir des copies à la ville de Tyrael. Ils ont aussi la responsabilité de s'assurer que chacun des discours du Cardinal soit disponible hors de la ville principale.

Les gardiens du savoir sont ceux qui cataloguent, analysent, décrivent et entretiennent tous les artefacts, objets magiques et objets sacrés que Tyrael possède. Ils sont ceux qui décident si un objet est sécuritaire et s'il doit être offert à un membre du peuple pour son utilisation. Aucun objet avec des propriétés uniques ne peut être utilisé par l'un des membres des divisions s'il n'est pas passé par les mains des gardiens préalablement.

Les damnés sont ceux qui sont au service des tours ancestrales élémentaires, sous l'égide du Premier Damné Clément Auditeur. Celui-ci a reformé l'ordre dans les dernières années après la découverte de la tour de feu en Simora. Ces damnés doivent consigner du savoir interdit et reçoivent une formation scellant leur vie et leur santé mentale à jamais dans la recherche et l'aide dans le combat contre un Titan en particulier. Il est très rare de voir un damné en dehors de l'une de ces tours.

LE PEUPLE

Toute personne qui n'est pas assignée à l'une des divisions et qui vit dans le peuple de Tyrael est considérée comme faisant parti du peuple et de la 3^e Division. Normalement, mis à part suivre les lois, le peuple n'a aucune obligation. Cependant, en cas extrême, ils peuvent être appelés à servir au nom de la patrie sans qu'ils ne puissent s'y soustraire.

4^E DIVISION : L'ADMINISTRATION

La 4^e division est la moins publique, la moins visible, mais cela n'enlève rien à son importance dans le peuple. Ils sont les fidèles qui tiennent et raccordent le peuple de Tyrael ensemble.

LES ADMINISTRATEURS

Les administrateurs sont ceux qui s'occupent des différentes liaisons entre les divisions. Ils s'occupent aussi de satisfaire les demandes des différents officiers importants et de remplir les demandes faites par les différents personnages politiques en visite à Tyrael. Ils sont aussi responsables d'organiser leur sécurité en faisant appel aux autres corps tyraellois appropriés. Ils sont aussi en parti responsable d'administrer les finances du peuple et de faire les rapports au Curia et au Cardinal.

LES OBSERVATEURS

Les observateurs sont principalement des habitants de peuples extérieurs qui ont été convertis à la foi et qui sont des agents dormants dans l'administration des autres peuples. Ils doivent s'assurer qu'aucun de ces peuples ne soit corrompu par la présence noire et le cas échéant prévenir la deuxième division, qui eux, enverront la division d'intelligence pour enquêter plus précisément sur la source de corruption. Ils sont souvent les grands instigateurs qui s'assurent que la roue de la grande purge continue à tourner au détriment des titans.

LES DIPLOMATES

Les diplomates sont ceux qui sont chargés de rencontrer les demandes politiques établies par le Cardinal et le Curia. Ils sont ceux qui reçoivent les invités et parlementent avec eux et aussi ceux qui sont envoyés à l'étranger pour discuter politique. Ce sont des maîtres dans l'art de la manipulation et de la subtilité. Il est dit que certains d'entre eux possèdent aussi des facultés de persuasion reliées à l'Art.

LES CONSEILLERS

Les conseillers sont ceux à qui est attribué la participation marchande de Tyrael envers le reste de Nassir. Ils ont comme mission d'acheter les vivres dont a besoin le peuple et de vendre les différentes créations telles que la poudre d'Ibn Ghazi.

LES ÉLUS

Les élus de Tyrael se divisent en deux catégories et se rapportent au Curia ou au Cardinal directement. Ils ont par conséquent un statut supérieur aux inquisiteurs et à la deuxième division.

La première catégorie est les **valkyries**. Ce sont majoritairement des femmes provenant du peuple de Tzatu qui sont entraînées dès leur plus jeune âge à la manipulation de l'Art et de la nécromancie. De plus, elles sont plongées dans l'étude des chroniques de la foi pour qu'elles en connaissent les principes par cœur. Ces prêtresses possèdent les mêmes droits que les inquisiteurs externes et internes en même temps. De plus, elles ont le droit de relever les guerriers morts au combat pour aider les leurs dans la bataille qu'ils aient signé un papier ou non pour le bien du peuple de Tyrael. Elles se distinguent des autres prêtresses par leurs habits mauves et blanc et souvent par leur lance ayant le symbole de Tyrael comme pointe. Il est dit que certaines de ces lances leurs permettent de combattre les esprits à partir de notre monde au besoin. La légende veut aussi qu'elles soient capables de réanimer le corps des plus méritants et de leur redonner une vie nouvelle par-delà la mort dans le service de la foi.

Les **mortificateurs** sont les plus dangereux des assassins tyraellois. Incorruptibles et inégalés dans leur Art, ils sont utilisés pour débarrasser le monde des cibles plus difficiles à atteindre ou qui nécessitent d'être plus discret pour le Cardinal. Invisibles, silencieux, ils sont aussi bons à l'épée qu'à l'utilisation de l'Art. Si vous êtes la cible d'un mortificateur, il y a très peu de chance que vous surviviez un autre jour et que quelqu'un sache qui vous a tué.

LES GUERRIERS SACRÉS

Les guerriers sacrés sont ceux qui chargent sans hésiter sur les troupes du mal. Anges du temps de Thanar, guerriers ayant défiés les éléments, ils servent de leur longue vie les valeurs du Cardinal. Incorruptibles, ils suivent Nathaniel dans toutes ses décisions et sont souvent aperçus comme étant la garde et le bataillon personnel du Cardinal. Souvent même plusieurs de ces anges portent leur dévouement au Cardinal lui-même avant Vilaw.

Leur armure et leur épée distinctives reluisent et irradient le respect, la lumière et la puissance. Ils sont divisés en quatre groupes représentant chacun des éléments.

En parti des êtres spirituels, les guerriers sacrés qui tombent au combat se réincarnent dans un nouveau corps quelque part dans le monde. Le délai de la réincarnation est variable, allant de quelques jours à plusieurs années. Pour se rappeler ensuite de leur passé, un oracle doit procéder à leur éveil.

LE REPOS ÉTERNEL

Sous la direction de la Juge Majoris Sofia Natalys Kenway, le repos éternel a comme mission de :

1. Retrouver les morts qui sont perdus et errants pour leur fournir le repos final d'Azrael.
2. Retrouver les héros passés dont le corps ne fut jamais trouvé pour leur offrir le repos d'Azrael.
3. Sévir lorsqu'un groupe ou peuple ne respecte pas le droit au jugement d'un mort.

L'ORDRE DU SOLEIL ARDENT

Cette organisation vouée à occire les morts-vivants sévissant en Dolormie a vu le jour il y a déjà plusieurs années. Ses membres furent instrumentaux dans la victoire contre les troupes du Pharaon Noir. Lors de l'épisode politique des dernières années où la Dolormie avait quitté le royaume de Systar, le combat en Dolormie gagna en intensité. Les troupes du Seigneur-Baron Belmont devenaient fatiguées et les brumes de la Dolormie de plus en plus actives. S'acharnant au travail, les chasseurs du soleil ardent avaient de bons résultats, mais diminuaient rapidement en nombre. Ils reçurent un support tyraellois. Plusieurs soldats avec les compétences requises joignirent leurs rangs et acceptèrent le fardeau de la mort à date fixe venant avec l'ordre. Plusieurs de ces soldats sont encore vivants aujourd'hui après la guerre et ont tous plusieurs années encore devant eux. Ceux-ci, n'étant pas Systarois et ne voulant pas rester sous le commandement de la Reine Istazel, œuvrent toujours à Nuria en Dolormie sous les commandes du général Jacques de Monterne.

LE DRUIDISME

Le cardinal Nathaniel de Lioncourt, par choix, a décidé que la nation tyraelloise ne formerait pas de druide en masse ni ne lierait le druidisme à l'Art tyraellois.

Nathaniel, ayant reçu sa formation lors de sa jeunesse par le Chêne Blanc, ordre ancestral maintenant avec la nation Systaroise, considère que cet ordre plusieurs fois centenaire est important et doit être reconnu comme étant la base du druidisme. Nathaniel, laisse donc à l'ordre le soin de former des druides et a pris dans certains cas des dispositions pour que certains Tyraellois puissent y être formés. En échange, il est arrivé à la nation tyraelloise de former certains nécromanciens du culte de Vilaw pour la nation systaroise.

TYRAEL – LA GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

Démographie

Le peuple de Tyrael est établi maintenant sur les deux continents principaux, sur Simora ainsi que sur un autre continent mineur. Premièrement, Tyrael possède deux villes dans le désert de Mégido au sud de l'empire Kaldosséen. La capitale du nom de Tyrael est au nord du désert et la ville de Tzatu au pied du seul volcan environnant. Ensuite, Tyrael possède une ville à l'extrémité sud-ouest de la Dolormie : la ville de Nuria. Cette ville est la raison principale de l'alliance entre Tyrael et la Dolormie, pour le combat contre les forces des Titans ayant eu lieu à cet endroit. Ensuite, deux villes furent érigées dans les dernières années sur les anciennes terres de l'empire de Thanagar, en Simora. La ville du Saint-Père, plus grande ville de l'île et la ville de l'Étoile Ardente furent construites par Lord Castiel Durand. Finalement, une nouvelle ville fut bâtie sur les ruines de Zarthes, ancien lieu Cyax et garda le nom ancien de celle-ci.

Quand on réfère aux gens du peuple, l'appellation **Tyraelois** ou **Tyraeloise** est utilisée.

Tyrael : Dirigée par le Cardinal Nathaniel de Lioncourt

Tzatu : Inclut dans la politique de la capitale Tyrael vu la proximité des deux villes.

Nuria : Sous tutelle du Général Jacques de Monterne.

Ville du Saint-Père : Dirigée par le Grand Necromancien William Samedi.

Ville de l'Étoile Ardente : Dirigée par le Damné Clément Auditore

Zarthes : Dirigée par le Grand Conseiller Sébastien de L'Aube

Le peuple de Tzatu

Bien avant l'arrivée de Nathaniel dans le désert et la création de la ville de Tyrael, la cité de Tzatu prospérait lentement. Sans terrain réellement propice à l'agriculture, la famine ralentissait l'élargissement de la population et pour subsister, le peuple du se résiliait à utiliser la nécromancie. Chacun s'en remit au fait que son corps servirait le peuple après la mort de l'esprit. Il était interdit de pratiquer la nécromancie sur un corps vivant sous peine d'expulsion. Il était donc commun d'avoir son père-zombie à son service après sa mort. Le peuple eut beaucoup de problèmes avec les nécromanciens avarés de pouvoir s'étant installés dans les souterrains de la mine près du village. L'arrivée du Cardinal et de la cité de Tyrael permit à la population de gagner

une sécurité qu'il n'avait jamais eue avant. C'est pourquoi Tyrael en devint le principal défenseur et annexa la ville à sa nation. La nécromancie, dans le but d'aider le peuple à survivre et à servir comme ouvrier dans la mine, fut autorisée. Tout comme les principes de Tzatu avant l'arrivée de Tyrael, toute personne utilisant la nécromancie contre le gré d'une personne morte ou vivante se voit imposer de lourdes conséquences, qui vont même jusqu'à la qualification d'hérétique. Les années qui suivirent l'intégration de Tzatu au peuple de Tyrael ont vu les fondements de la nécromancie changés par l'Art, pour une utilisation beaucoup plus saine des énergies nécromantiques.

ANNEXE – SIMORA, UN COMPTE RENDU

L'arrivée sur les terres de Simora était assez particulière. Au début, on ne comprenait pas pourquoi le Cardinal Nathaniel tenait tant à établir Tyrael en ces terres, si ce n'était que de l'histoire de Thanar. On n'y voyait que la forêt sauvage et tout le travail de construction qu'on devait y faire, sans y voir particulièrement de ressources intéressantes ou de richesse à exploiter qui ne se retrouvent pas sur les continents ouest et est. Cependant, plus on apprenait à connaître l'île, plus on comprenait pourquoi le Cardinal nous avait positionnés ici. . . .

Sous nos pieds se trouve la même terre sur laquelle Vilaw a dirigé Thanar. Nous avons la chance d'être les premiers depuis la chute de Thanar à fouler les mêmes lieux et pouvoir y découvrir ses reliques. Une grande partie des enjeux importants de notre monde seront joués en Simora. Au niveau religieux, spirituel et magique, cette île a une importance particulière et encore beaucoup de secrets autant nouveaux qu'anciens à découvrir.

En peu de temps, nous avons été témoins de miracles, comme l'apparition de la couronne de Vilaw et de Sainte-Katharine. Nous ne pouvons pas laisser ces terres saintes dans les mains des peuples qui ne suivent pas l'Élu de Vilaw, le Cardinal Nathaniel de Lioncourt. Au départ, l'Église nous avait envoyé sur une quête qui pouvait nous faire croire qu'on nous exilait pour nous laisser faire nos preuves. Maintenant, cette quête nous apparaît comme une chance incroyable de servir Vilaw et d'apporter la gloire à Tyrael.

La conquête complète de Simora pourrait aider à amener le Cardinal à sa place, soit à la tête de tous les peuples du monde, comme Vilaw l'a fait par le passé. Un Tyrael fort en Simora est stratégiquement très important pour atteindre l'utopie qui fut ravi à Vilaw par les Titans.

Finalement, je peux vous dire que j'ai eu la chance, avec le travail acharné de mes frères et de mes sœurs, de participer à bâtir une nouvelle ville qui illuminera tout Simora de la lumière de Dieu. Je tiens à remercier tous les membres de la colonie du Saint-Père qui

m'ont appuyé dans ce défi. La colonie du Saint-Père, sera l'image de notre croissance et à la grandeur de notre foi. Une cathédrale glorieuse a été déjà été construite. Cette cathédrale, ce symbole, saura donner la foi et semer la peur auprès des serviteurs des Titans.

Le message est clair : la lumière divine de Vilau illuminera de nouveau Simora. Les cloches du Saint-Père retentiront sur l'île en rappelant la gloire d'antan. La victoire contre les titans et la renaissance de ce rêve. Le feu purificateur anéantira chacun des serviteurs des titans sur cette île, jusqu'au dernier. L'armée de Tyrael est en croissance, de plus en plus de priants sont rassemblés et la guerre aux Titans est imminente. La chasse est sur le point de commencer...

Dans quelques années, les ennemis de Tyrael seront en cendre et entendront les cloches du Saint-Père pour la dernière fois. Le lendemain, réunis dans la chapelle de ma défunte femme Sainte-Mirielle, nous entendrons de nouveau les cloches de la Cathédrale, mais cette fois pour le début d'une ère nouvelle signalant haut et fort que l'armée du Cardinal a triomphé.

Jusqu'à ce jour, frères et sœurs, ayez foi en la parole du Cardinal et n'ayez aucune pitié pour les Titans.

Lord Castiel Durand

Premier guerrier de l'ordre de la Flamme ardente

Dirigeant de Simora