



## **Livre III de Mirmidia**

Du temps où le Monde était encore jeune, tout n'était que chaos et injustice. C'est alors que Mirmidia, du haut des cieux, décida qu'il était temps d'y remédier et de créer une branche particulière de son église vouée à la sauvegarde du bien et de la justice, dont elle nomma les membres des paladins. Au début de la création de l'ordre, les paladins n'étaient pas très influents, car le mal était alors très répandu dans le Monde. C'est pourquoi des alliances se firent. Les adorateurs de Mirmidia s'allièrent avec ceux de Maramis, de Ramshak et de Terra afin de vaincre la suprématie des hordes de Gabrielle. Après des siècles de guerres où beaucoup, autant dans un camp que dans l'autre, perdirent la vie, s'ensuivit une ère d'équilibre où aucun camp n'arrivait à faire écrouler l'autre. Et c'est depuis ce temps que la clef, symbolisant la délivrance, fut adoptée par la plupart des disciples de Mirmidia comme symbole sacré. De nos jours, ceux qui sont adoubés paladins, consacrent leur vie à la sauvegarde et à la défense du bien, au maintien de la justice et, bien sur, à la propagation de l'enseignement divin. Être paladin n'est pas un titre ordinaire, mais plutôt une récompense due à de nombreuses années au service de Mirmidia, qui ne choisit que les plus méritants. La plupart sont dans la trentaine, souvent de grands guerriers et ayant certains pouvoirs cléricaux octroyés par La Dame en personne. C'est une fois par an qu'a lieu la sainte cérémonie de l'adoubement, où se réunissent les plus hauts représentants de l'église Mirmidienne. Au début de la création de l'ordre des paladins, il y avait huit grandes lignées parmi les plus nobles et les plus honorables. De nos jours, on n'en recense plus que quatre. Ceux-ci sont : les Couronnes d'Argent, les De La Lance, les Meridies et les Avstra. Les autres, pour la plupart, perdirent plusieurs des leurs pendant les grandes batailles contre le mal ou disparurent tout simplement.

## **Fêtes religieuses et rencontres**

### *-L'adoubement*

Cette cérémonie divine réunit ceux qui ont été sélectionnés par l'église de la Dame pour devenir paladins. L'adoubement a lieu une fois par an, à une date variable pendant l'été, à Aqva, en Renoisie. Au cours de cet événement, les plus grands représentants de l'église sont présents. La cérémonie est divisée en deux parties. Premièrement, il y a une grande messe présidée par le Grand Prêtre Suprême (le plus haut représentant de l'église) et où les futurs paladins sont annoncés. Le Grand Prêtre Suprême prononce une prière, connue de lui seul, sur le livre sacré de Mirmidia où apparaît, à la fin de la prière, le nom des élus. Ensuite, ces derniers sont priés de se rendre dans le bureau personnel du Grand Prêtre Suprême, où leur sont remises les directives concernant l'épreuve du feu, deuxième partie de l'adoubement. Durant celle-ci, les futurs paladins doivent faire valoir les différentes qualités et aptitudes qu'un bon paladin devrait posséder. Au matin de l'épreuve, le jeune candidat assiste à une petite messe et il communie. Par la suite, des moines et des serviteurs l'habillent et lui donnent les dernières recommandations. Ces préparatifs ont pour but de laisser un temps de réflexion au futur chevalier et de le purifier. Le jeune prétendant au titre doit être parfaitement certain du choix de sa destinée. Son engagement est à vie, et le serment qu'il prononce, inviolable sous peine de mort. Un geste essentiel par lequel le sacrement est administré est la colée. L'adoubant donne un coup léger du plat de la main droite sur la nuque de l'adoubé. Un geste aussi violent vérifiait la maturité du jeune homme, de manière à se tenir droit dans les coups durs, et à rester parfaitement maître de lui. À la colée, succède la remise des armes, où chaque nouveau chevalier démontre à tous son habileté dans l'escrime à cheval, en renversant, d'un seul coup de lance, des mannequins, appelés quintaines. Maintenant

armé de son épée, le nouveau paladin se doit de prêter serment sur le livre sacré de Mirmidia. Entouré de son parrain et de ses amis, face au prêtre, il promet de servir Mirmidia, de rester loyal à sa foi et de protéger la veuve et l'orphelin. Et c'est alors que le grand prêtre suprême prend l'épée du nouveau paladin et prononce une prière qui a pour effet de la bénir au nom de Mirmidia. Cet effet durera tout le temps que le paladin servira, au nom du bien et de la justice, sa déesse bien aimée. Par la suite, une grande fête est organisée en l'honneur des nouveaux paladins où une première mission leur est confiée et c'est à l'aube qu'ils quitteront Aqva pour réaliser leur mission.

#### *-La fête de la victoire*

Lors de cette grande fête, tous les membres de l'église Mirmidienne sont réunis. Cette fête a pour but de commémorer la grande victoire qu'il y a eu jadis contre les forces du mal de Gabrielle. C'est le seul événement où tous les membres du clergé sont réunis et cet événement a lieu, à tour de rôle, au fief de l'une des quatre grandes familles. Cette fête a lieu le 17 septembre de chaque année.

#### *-Le tournoi des quatre maisons*

Cet événement, d'une durée d'une semaine, a pour but de faire valoir laquelle des quatre maisons a formé les meilleures recrues. Chaque famille choisit au préalable trois héros, un paladin, un templier et un prêtre. Durant cette épreuve, les quatre équipes sont dispersées sur un immense terrain sur lequel ils doivent purger tout le mal. Chaque année la situation est différente, l'événement peut avoir lieu dans un labyrinthe, une forêt, un souterrain, etc. L'équipe qui détruit le mal le plus rapidement, gagne la partie et tous les honneurs qui vont avec.

## **Cheminement des membres du clergé de Mirmidia**

Le cheminement pour devenir paladin est très long et très ardu, ce qui a pour résultat que seuls les plus forts, tant physiquement que mentalement, deviennent finalement paladin. C'est au début de l'enfance que commence l'éducation des futurs aspirants paladins. De cinq à treize ans ils suivent des cours académiques et apprennent à lire, à écrire et à compter. On leur enseigne ensuite la géographie, l'histoire, les prières et les us et coutumes de l'Église de Mirmidia en général. Ensuite, vers treize ans, ces jeunes doivent choisir entre les différentes branches de l'Église, soit : prêtre, templier, paladin ou même scribe. Ceux qui aspirent à faire partie d'une des quatre branches, ne peuvent s'éduquer qu'à quatre endroits, c'est à dire dans le fief d'une des quatre familles et chaque famille est spécialisée dans un ou plusieurs domaines.

Les Couronne D'argent : Templiers

Les De La Lance : Paladins et prêtres

Les Meridies : Prêtre et scribes

Les Avstra.: Prêtres

Lors de leur arrivée dans l'un des quatre fiefs, une chambre simple leur est assignée dans la grande demeure familiale. Par la suite, un banquet est fait en l'honneur des aspirants, lors duquel ils doivent avant tout faire serment au seigneur de la famille, appelé le patriarche. C'est dès le lendemain que leur formation commence, formation qui dure environ cinq ans (selon la branche choisie).

## **Les paladins**

Leur formation prend au minimum dix ans et peut s'étendre jusqu'à quinze ans au

maximum. Lors de ces années de formation, ils améliorent leurs connaissances en histoire, en géographie, en théologie et apprennent aussi le maniement de plusieurs armes ainsi que quelques notions de magie cléricale. De plus, une grande partie de leur formation concerne l'éthique et la morale, deux éléments très importants chez un paladin. Ils étudieront aussi la philosophie et la littérature et auront des cours de bienséance. Vers l'âge de dix-huit ans, ils deviendront écuyers pour un paladin local auquel ils sont liés durant tout leur apprentissage. L'écuyer devra ainsi prendre soin des armes et du destrier de son maître, l'aider à revêtir son armure, lui tendre son épée et le seconder lors des missions. À titre d'écuyer, il accompagnera son maître lors de missions, ira chasser avec lui et le représentera lorsqu'il sera absent. Finalement, vers l'âge de 25 ans, il sera admis à la cérémonie de l'adoubement, si tel est le désir de Mirmidia.

## **Histoires de la principale lignée de paladins, la famille De La Lance**

C'est au début de la première Grande Guerre contre les forces de Gabrielle que la famille De La Lance gagna en prestige. Car, au début de la guerre, certains membres influents de l'église Mirmidienne ne prenaient pas la menace au sérieux. Alors, c'est pendant la réunion annuelle des paladins, que Sir Réjean De La Lance, actuel patriarche et grand prêtre de la famille, montra ce que La Dame lui avait envoyé comme signe. C'est lors d'une prière que le patriarche De La Lance reçut comme signe un parchemin dans lequel on pouvait voir un dessin représentant Mirmidia jugeant Gabrielle à genoux, les mains liées. Et c'est ainsi que les De La Lance convainquirent à peu près toute l'Église de l'importance d'agir rapidement en déployant des troupes sur les régions à risques. Comptant parmi ses membres de puissants prêtres et de grands paladins, plusieurs des capitaines de milice et hauts gradés de l'armée étaient des De La Lance. Beaucoup perdirent la vie dans les grandes guerres, comme dans toutes les grandes familles, mais forte comme elle est, elle a su résister et elle se trouve à être, à ce jour, l'une des plus fortes des familles. De plus, depuis des générations, elle est la famille qui a su former les meilleurs et les plus fameux paladins de tous les temps et est donc la meilleure maison pour y faire l'apprentissage. La seigneurie de la famille De La Lance, est située en Renoisie à l'embouchure du fleuve Vardrôme et de la rivière Fangorn et c'est depuis la fin de la première Grande Guerre qu'ils y sont. Il est vrai qu'ils sont en territoire Renois, ils paient des impôts, mais ne sont en aucune manière reliés aux affaires d'états ainsi qu'à l'armée. C'est un statut spécial, acquis il y a de cela des siècles.

## Codes et vertus

### *Le Code de la Chevalerie*

Les paladins de Mirmidia doivent obéir à une série de dogmes stricts, qui sont constitués de douze commandements qui ont été dictés par La Dame, ainsi que de 10 valeurs primordiales dont ils doivent respecter l'esprit.

### *Les douze commandements de la chevalerie.*

**I.** Tu auras foi en Mirmidia. Seuls les croyants peuvent devenir paladins. Le paladin doit avoir une entière confiance en Mirmidia.

**II.** Tu protégeras l'Église. Cette règle est le cri d'armes du paladin. Le paladin doit servir et défendre l'Église de Mirmidia.

**III.** Tu respecteras les faibles et les nécessiteux et t'en feras le défenseur. Le paladin doit aider et défendre tous les faibles aussi bien les prêtres, les femmes que les enfants.

**IV.** Tu aimeras le pays où tu es né, sauf si celui-ci s'oppose à la Cause. Le paladin doit aimer et protéger sa patrie, en autant que celle-ci soit honorable, bonne et juste.

**V.** Tu iras sans crainte et ne reculeras pas devant l'ennemi. Le paladin doit être brave. Mieux vaut être mort qu'être appelé couard.

**VI.** Tu feras aux infidèles une guerre sans trêve et sans merci. Cette règle invite les paladins à combattre les païens qui se font ennemis de la Cause.

**VII.** Tu t'acquitteras exactement de tes devoirs féodaux, s'ils ne sont pas contraires à la loi de Mirmidia. Le seigneur doit protéger son vassal qui, en échange, doit être fidèle à son seigneur. Le paladin devait aider son seigneur lorsqu'il avait besoin d'aide.

**VIII.** Tu ne mentiras point et seras fidèle à la parole donnée. Le paladin ne doit en aucun cas mentir et le respect de sa parole est essentiel.

**IX.** Tu seras bienveillant et fera largesse à tous. Le paladin doit être courtois et sage pour tous. Il doit être aussi généreux.

**X.** Tu seras, partout et toujours, le champion du Droit et du Bien contre l'injustice et contre le Mal. Le paladin doit se faire le défenseur du Bien et le combattant du Mal. C'est ce qu'on appelle la Cause.

**XI.** Tu seras humble et sans orgueil. Un paladin doit savoir faire preuve de modestie et ne se considère jamais comme supérieur aux autres. Il accomplit ses gestes pour la Cause et non pour recevoir des bénéfices, du pouvoir ou de la notoriété.

**XII.** Tu ne pactiseras pas avec le Mal. C'est une erreur de penser qu'un plus grand Bien peut être atteint en faisant un moindre Mal. Un paladin est incorruptible et ne s'associe jamais, même temporairement, aux oeuvres ou aux créatures du Mal.

### *Les 10 Vertus de la Chevalerie*

#### Loyauté

Le paladin doit toujours être loyal envers ses compagnons d'armes. Que ce soit pour la

chasse ou pour traquer un ennemi, le paladin doit être présent au combat jusqu'à la fin avec ses compagnons.

### Prouesse

Le paladin doit être preux et posséder une grande vigueur musculaire. La force de l'âme est aussi très importante afin de combattre les redoutables adversaires qu'il peut rencontrer lors de ses quêtes. Il doit les combattre pour le service de la justice et non par vengeance personnelle

### .Sagesse et mesure

Le paladin doit être sage et sensé afin d'empêcher l'ordre de basculer dans la sauvagerie et le désordre. Le paladin doit avoir un contrôle sur sa colère et sa haine. Il doit rester maître de lui-même en tout temps. Le jeu des échecs est de mise pour le paladin afin d'exercer l'agilité intellectuelle et la réflexion calme.

### Largesse et courtoisie

Un noble paladin doit partager autant de richesses qu'il possède avec amis et paysans sous son aile. Lorsqu'il se rend à la cour, il doit faire preuve de courtoisie. Il doit s'efforcer de se faire aimer par sa dame en étalant devant elle toutes ses prouesses. Il doit aussi la servir fidèlement. La noblesse purifie en quelque sorte l'âme du paladin qui dut tuer pendant ses quêtes.

### Justice

Le paladin doit toujours choisir le droit chemin sans être encombré par des intérêts personnels. La justice par l'épée peut être horrible alors l'humilité et la pitié doit tempérer la justice du chevalier.

### Défense

Un paladin se doit de défendre son seigneur et ceux qui dépendent de lui. Il doit toujours défendre sa nation, sa famille et ceux en qui il croit, fermement et loyalement.

### Courage

Un paladin doit être prêt à choisir le chemin le plus difficile et non le chemin guidé par ses intérêts personnels. Il doit être prêt à faire des sacrifices. Il doit être à la recherche de l'ultime vérité et de la justice adoucie par la pitié.

### Foi

Un noble paladin doit avoir foi en ses croyances et ses origines afin de garder l'espoir.

### Humilité

Le paladin ne doit pas se vanter de ses exploits, mais plutôt laisser les autres le faire pour lui. Il doit raconter les exploits des autres avant les siens afin de leur donner le renom qu'ils méritent.

### Franchise

Le paladin doit parler le plus sincèrement possible.

Mirmidia, ô Mirmidia !

Nous qui te vénérons,

Nous savons que tu as toujours raison.

Nous suivons toujours ton enseignement,

Afin que tous profitent de ton jugement.

Ta bonté est sans égale,

Elle alimente notre force mentale,

Et nous délivre du mal.

La clef est ton symbole,

Alors ...

Qu'elle libère notre âme.

Qu'elle libère notre âme.

Mirmidia protège-nous,  
Octroie-nous de ta puissance,  
Afin qu'hérétiques et païens,  
N'influencent pas notre pensée.

Que la clef libère notre âme.

Nettoie-les de leurs vices,  
Afin que leurs âmes se purifient,  
La clarté et la vérité,  
Doivent leur être dévoilées.

Que la clef libère notre âme.

Le bien et la justice,  
Doivent à tout jamais être répandus,  
Mirmidia est la seule foi,  
Ainsi, elle le dit avec ma voix.

Que la clef libère notre âme!

Que la clef libère notre âme !

Par la voix de Mirmidia,  
Que la clef libère notre âme.  
Bonté, sincérité, loyauté,  
Justice, égalité et fraternité,  
Feront de nous des êtres honnêtes,  
Des êtres bons et aux coeurs purs,

Que la clef libère notre âme.

Les êtres mauvais et sans scrupules,  
Devront se prosterner devant ta puissance,  
Les coeurs noirs et corrompus,  
Devront être jugés et sanctionnés,  
Car du mal ils doivent se défaire,  
S'en méfier et s'en délivrer.

Que la clef libère leurs âmes.

Notre juste et bonne foi,  
Écrasera les païens,  
Nous traverserons toutes les terres,  
Pour propager la voix du bien.

Que la clef libère notre âme.

Que la clef libère leurs âmes.

Que la clef libère ton âme.

Que la clef libère mon âme.

Ainsi Mirmidia a parlé.

Credo in Mirmidia Matrem omnipotentem, Creatorem coeli et  
terrae;

Panem nostrum quotidianum  
da nobis hodie; et dimitte  
nobis debita nostra, sicut et  
nos dimittimus debitoribus  
nostris. Et ne nos inducas in  
tentationem, sed libera nos malo.

Credo in Mirmidia Matrem omnipotentem, Creatorem coeli et  
terrae;

Deum de Deo, lumen de  
lumine, Deum verum de Deo  
Vero. Genitum, non Factum,  
consubstantialem Patri : per  
quem omnia facta sunt.

Credo in Mirmidia Matrem omnipotentem, Creatorem coeli et  
terrae;

Mirridia qui es in  
caelis, santificetu nomen  
tuum; adveniat regnum  
tuum; fiat voluntas tua sicut  
in caelo et in terra.

Mirrida Panem nostrum quotidianum

da nobis hodie; et dimitte  
nobis debita nostra, sicut et  
nos dimittimus debitoribus  
nostris. Et ne nos inducas in  
tentationem, sed libera nos a  
malo.

Genitum, non factum,  
consubstantialem Patri : per  
quem omnia facta sunt.  
Et incarnatus est de Spiritu  
sancto ex Mirrida : Et  
homo factus es.

## Mémoire d'anciens héros...

Dès son plus jeune âge, Sergei De La Lance était destiné à devenir paladin. Tout au long de son apprentissage, il a démontré certes, des aptitudes au combat, mais il était aussi réceptif à la magie cléricale. Un don que seul un nombre restreint de paladins possèdent. Né de parents croyants et pratiquants, mais malheureusement pauvres, Sergei réussit quand même à se faire accepter comme apprenti d'un paladin, étant donné son caractère fort et la force de son âme. À mi-parcours de son apprentissage, à l'âge de 13 ans, Sergei dut passer un test, afin de prouver son courage et sa maîtrise de la discipline. L'épreuve consistait à survivre pendant une semaine dans un lointain cimetière, dans une forêt en Tauralie. Équipé seulement de quelques vivres, d'eau, de leur épée, d'un bouclier ainsi que du livre sacré de Mirmidia, il devait faire face au danger qui l'attendait. Ce que ses professeurs ne lui avaient pas dit, c'est que, la nuit tombée, ce cimetière était un point de rencontre pour les morts-vivants de la région. C'est à ce moment que se développèrent une aversion très marquée et une haine envers ces immondes créatures qui sont une honte à la vie. Au cours des années suivantes, Sergei sut spécialiser ses compétences dans la lutte contre les morts-vivants. Était-ce un signe de Mirmidia ? Une chose est sûre, c'est qu'il ne savait pas qu'en apprenant ces techniques, il transmettrait cette haine dans ce qui sera sa lignée. À l'âge de 17 ans, il termina enfin son apprentissage et fut invité à la cérémonie de l'adoubement, l'été suivant. Par la suite, il y fit quelques missions pour prouver son courage, sa valeur au combat, ainsi que toutes les disciplines acquises au cours de son apprentissage. Il acquit beaucoup de mérite de par les nombreuses missions qu'il accomplit pour le bien de la

communauté et du royaume. Son plus grand exploit fut alors qu'il sauva celle qui devint plus tard sa femme, Eidoila, la seule survivante d'un raid de dragons. Ensemble, Sergei et Eidoila reconstruisirent ce fief détruit et créèrent la maison De La Lance, qui est de nos jours l'une des plus puissantes de l'église Mirmidienne.