

CODEX DES CONFRÉRIES

L'ORDRE DES ANACHORÈTES

Ordre sombre et mystérieux, l'Ordre des Anachorètes est une confrérie invisible œuvrant à la faveur de la nuit. Secte d'assassins chevronnés, elle ne laisse derrière elle ni trace ni signature. Elle agit, simplement. Fondé par Sirius Faust, surnommé le Corbeau, l'Ordre opère dans les terres du Trivium jusqu'à Adalsweyr, en passant par les repaires obscurs d'El'Dêrath, et ce depuis l'an 515 du calendrier bérynien.

Doctrine

Les Anachorètes sont des assassins professionnels dont l'objectif demeure inchangé depuis la fondation de l'Ordre : la traque et l'élimination de la Cour Voilée. Pourchassant sans relâche les Porteurs de Masques et leurs sbires, ces assassins hélydiens ne vivent et ne meurent que pour l'accomplissement de leur œuvre.

À ce jour, bien peu d'informations circulent au sujet de l'Ordre des Anachorètes. Pour la majorité des habitants d'Hélynggrad, ils relèvent davantage du mythe, de la rumeur ou des récits murmurés dans les bas-fonds que d'une confrérie réellement existante. Pourtant, à travers les royaumes hélydiens, certains disparus, certaines morts inexplicables et certaines figures influentes tombées dans l'ombre continuent d'alimenter les craintes entourant la Nuée et les serres du Corbeau.



Organisation & influence

Il n'existe aucune trace officielle ni aucun écrit concernant le recrutement ou l'appartenance à l'Ordre des Anachorètes. Ses membres semblent n'être que des fantômes dont bien peu peuvent réellement jurer avoir croisé le regard. À travers Hélynggrad, les récits les concernant relèvent davantage de la rumeur et du murmure que de témoignages vérifiables. Il est toutefois établi que l'Ordre des Anachorètes ne tisse aucun lien avec les autres confréries des royaumes hélydiens ni avec les puissances politiques régissant le continent. Au contraire, l'Ordre entretient un vaste réseau d'espions et d'informateurs infiltrés dans toutes les strates de la société afin de localiser ses cibles.

Les Porteurs de Masques endossant fréquemment des identités influentes au sein des sphères hélydiennes, les Anachorètes ont développé leurs propres réseaux de renseignements, sanctuaires clandestins et caches d'armes disséminés à travers Hélynggrad.

Les informateurs de l'Ordre ne font pas partie de la confrérie et ignorent généralement pour qui ils travaillent réellement. La plupart sont grassement rémunérés pour les informations qu'ils transmettent, sans jamais connaître la véritable nature de ceux qu'ils servent.

Rites & pratiques

Les Anachorètes suivent les Six Préceptes instaurés par leur fondateur et régissant l'ensemble du dogme de l'Ordre. Lors de leur affranchissement, les adeptes récitent chacun des préceptes devant les membres de la Nuée, marquant ainsi leur renoncement à leur ancienne existence. Ces préceptes sont les suivants :

Précepte premier

Ôte le visage du passé et revêts le masque de ton devenir.

L'Anachorète cesse d'être ce qu'il était pour devenir un instrument de l'Ordre.

Précepte second

Revêts l'ombre comme l'atour qui te vêt. Porte la chasuble de l'Ordre et demeure fantôme aux yeux du monde.

L'Anachorète ne recherche ni gloire ni reconnaissance. Il agit sans laisser de trace ni de nom.

Précepte troisième

Demeure la serre de la Nuée comme la Nuée demeure la tienne.

L'Anachorète frappe au nom de tous. Chaque serre entaille au nom de l'Ordre tout entier.

Précepte quatrième

Sème et accepte la récolte de ce que tu as semé.

Chaque mort, chaque décision et chaque action entraînent des conséquences que l'Anachorète se doit d'assumer.

Précepte cinquième

Tombe, mais que l'œuvre demeure.

La mission de l'Ordre prime sur toute chose et sur toute vie.

Précepte sixième

Emporte tes secrets dans le trépas qui t'emporte.

Jamais tu ne trahiras l'Ordre, ni par tes mots, ni par tes actions, ni par tes pensées.

Pour mener à bien la mise à mort des Sublimés, les Anachorètes reçoivent, lors de leur initiation, une lame en acier nyrtré, métal rare imprégné d'essence théurgique. Cet alliage ancien constitue l'une des seules armes capables d'éliminer définitivement un Sublimé. Blessé par une arme conventionnelle, un Sublimé peut perdre l'usage de son corps, mais son essence est renvoyée vers Mel'védeth, où sa chair finit par se régénérer. Avec une lame nyrtrée, cependant, la blessure devient irréversible, car l'arme consume également l'âme du Sublimé, empêchant tout retour vers l'hélyde ranorique et ainsi, vers la résurrection.

« Aucun masque n'échappe aux serres du Corbeau. »