Église d’Irmis — Le Culte du Chaos

Présentation

L’Église d’Irmis est née des guerres de l’Âge Sombre, quand les premiers prêtres déclarèrent que l’ordre n’était qu’une illusion et que seule la **démesure** révélait la vérité du monde. Leur divinité, **Irmis**, est décrite tantôt comme un esprit, tantôt comme une hydre cosmique, tantôt comme une idée contagieuse. Ses fidèles pensent que l’humanité et les races de Sicard ne trouvent leur véritable grandeur que dans le tumulte et la destruction créatrice.
À la différence des Exorcistes qui vénèrent la discipline, l’Église d’Irmis se nourrit de l’**instabilité** : rites orgiaques, sacrifices imprévisibles, et sermons appelant à embrasser la folie du monde. Pourtant, sous cette anarchie apparente se cache une structure souple mais efficace, capable de déclencher des émeutes, de fomenter des guerres civiles ou d’empoisonner des royaumes entiers par l’intrigue.

Organisation et Hiérarchie

- **Initiés** : recrues fascinées par le chaos, utilisées comme instruments de trouble.
- **Fervents** : fidèles confirmés, prédicateurs ou fauteurs de désordre.
- **Prophètes du Carnage** : meneurs de sectes locales, déclencheurs de révoltes.
- **Apôtres de l’Anarchie** : stratèges du chaos, organisant guerres et effondrements.
- **Grand Chœur** : cercle dirigeant mouvant, assemblée d’oracles et de déments.
- **Avatar d’Irmis** : figure suprême, élue par la folie collective. Sa légitimité dure… jusqu’à ce qu’elle soit renversée.

Chaque passage de rang se fait par une **preuve de chaos** : déclencher un massacre, renverser un ordre établi, ou survivre à une épreuve insensée imposée par le culte.

□□ Capacité de l’Ordre

Marque du Chaos

- Effet : Tous les membres de l’Église d’Irmis obtiennent **Avantage une fois par jour sur un jet d’action aléatoire** (combat, social, magie — au choix du joueur au moment du lancer).
- Justification : La faveur capricieuse d’Irmis leur confère parfois un éclat de chance imprévisible… ou un rire malsain au milieu du carnage.

Rôle dans Sicard

L’Église d’Irmis agit comme une **force corrosive**, infiltrant les sociétés, attisant les flammes des conflits et profitant de la peur qu’ils sèment. Certains la voient comme un culte de fanatiques déments, d’autres comme une main invisible derrière les grands bouleversements du monde. Elle attire les marginaux, les ambitieux et les fous, tous ceux qui préfèrent un monde qui brûle à un monde figé.

Révision #1
Créé 11 septembre 2025 14:39:13 par karubak
Mis à jour 12 mai 2026 22:41:46 par karubak