



## Le Seigneur de la Lumière

Les adeptes du Seigneur de la Lumière sont appelés 'prêtres rouges', en raison de la toge qu'ils portent. Ils allument des feux pendant la nuit et chantent lorsque l'aube vient.

Les prêtres rouges assurent que le Seigneur de la Lumière pourra retenir un million de Dothrakis si ces derniers attaquent les Cités Libres.

"La nuit est sombre et pleine de terreurs" est une phrase issue d'une prière au Seigneur de la Lumière.

En fait, le Seigneur de la Lumière, le Cœur du Feu, le Dieu de la Flamme et de l'Ombre sont les titres que portent le Dieu R'hllor.

Les prêtres rouges parlent d'une épée de flammes, l'Épée Rouge des Héros et du héros Azor Ahai, Guerrier de la Lumière et Fils du Feu. Il existe une prophétie dans les anciens livres de la cité d'Asshai, qu'après un long été, le mal ténébreux resurgira du froid et tombera sur le monde. Ce sera Azor Ahai réincarné qui le combattrà en portant l'épée de flammes.

Les prêtres rouges possèdent un grand temple à Lys où ils sont toujours en train de brûler quelque chose... Les feux ne s'éteignent jamais.

Les prêtres rouges avancent que R'hllor permet parfois à ses adeptes de voir le futur dans les flammes.

"Effectué dans la Lumière du Seigneur" est une manière commune d'achever une lettre.

La secte des prêtres rouges est nombreuse et puissante dans les Cités Libres et dans l'est mais il n'y a qu'une très faible minorité qui vénère R'hllor dans les Sept Couronnes.

On dit que le Seigneur de la Lumière possède un cœur ardent.

Les adeptes de R'hllor prient avant que soient allumés les feux nocturnes pour le retour de l'aube.

Les adeptes du Seigneur de la Lumière croient également en un Dieu des Ténèbres.

Les ombres sont supposées être les serviteurs de la lumière et les enfants du feu, des créations du Seigneur de la Lumière.

Les adeptes de R'hllor croient en l'existence d'une guerre éternelle entre le Seigneur de la Lumière et le Grand Autre, celui dont le nom ne doit pas être prononcé. Ce dernier est connu sous le nom du Seigneur des Ténèbres, l'Esprit de Glace, le Dieu de la Nuit et de la Terreur.

On dit que R'hllor donne à ses prêtres la capacité de voir à travers les illusions, afin qu'ils puissent efficacement combattre les serviteurs des Autres.

Avant un jugement par le combat, un prêtre rouge dit ces mots, puis un groupe de personne prononce en chœur les phrases entre parenthèses : "Seigneur de la Lumière, regardes-nous. (Seigneur de la Lumière, défends-nous.) Seigneur de la Lumière, protèges-nous des Ténèbres. (Seigneur de la Lumière, resplendis en nous honorant de ta présence.) Fais briller en nous Ta Flamme. Montres-nous la vérité ou le mensonge dans cet homme. Abats-le s'il est coupable ou donne de la force à son épée s'il a raison. Seigneur de la Lumière, donne-nous la sagesse. (Car la nuit est sombre et pleine de terreurs.)

Le rituel mortuaire administré par les prêtres rouges est appelé le dernier baiser, car cela symbolise le propre baiser du dieu afin d'envoyer l'âme d'un homme dans son grand voyage. Le prêtre rouge emplit sa bouche de feu et le souffle dans le gosier du cadavre, le faisant ainsi descendre par la trachée, dans les poumons, jusqu'au cœur et à l'âme du décédé.

"La vie est la chaleur, la chaleur est le feu, le feu est Dieu et le Dieu est seul" est un extrait d'une prière des prêtres rouges.

Certains prêtres rouges sont entraînés à avoir des visions par le feu, comme le futur, le passé ou des choses présentes mais lointaines. Cela prend de nombreuses années d'entraînement pour parvenir à voir les formes derrière les flammes.

De jeunes enfants sont parfois donnés au Temple Rouge pour devenir prêtres. On leur apprend les prières et les sorts, le moyen d'avoir des visions et comment les interpréter, mais seuls peu d'entre eux arrivent à ce dernier stade.

Thoros de Myr fut envoyé dans les Sept Couronnes en raison de son don dans les langues modernes et ses capacités à voir le futur dans les flammes. L'espoir qu'il puisse convertir le Roi Aerys II Targaryen s'éteignit rapidement, puisque le Roi Dément préférait de loin ses Pyromanciens et leurs tours à la sagesse du prêtre rouge.

On dit que le Seigneur de la Lumière chérit les innocents et qu'il n'est pas de sacrifice plus précieux à ses yeux.

Il est supposé que le meurtre de personnages royaux entraîne les malédictions et le courroux de R'hllor.

Une prière typique lors du couvre-feu : "Mènes-nous hors des ténèbres, ô mon Seigneur. Emplis nos

cœurs de feu pour que nous puissions suivre ton chemin brillant. R'hllor, Tu es la lumière dans nos yeux, le feu dans nos cœurs, la chaleur dans nos reins. Tien est le soleil qui réchauffe nos jours, tiennes sont les étoiles qui nous gardent dans la sombre nuit. (Seigneur de la Lumière, défends-nous. La nuit est sombre et pleine de terreurs. Seigneur de la Lumière, protèges-nous.) R'hllor, qui nous donna le souffle de vie, nous te remercions. R'hllor, qui nous donna le jour, nous te remercions. (Nous te remercions pour le soleil qui nous réchauffe. Nous te remercions pour les étoiles qui nous protègent. Nous te remercions pour nos cœurs et nos torches, qui maintiennent au loin le Mal sauvage.)" Après cela suivent d'autres prières de remerciements et de bénédictions.

On suggère que les Autres sont des créatures du Dieu de la Nuit et de la Terreur qui guerroie éternellement contre R'hllor.

## Légendes

Il existe une prophétie dans les vieux livres des bibliothèques d'Asshai, qui dit qu'après un long et doux été, on verra arriver un froid sombre et ténébreux, qui sera combattu par Azor Ahai réincarné, portant une nouvelle épée de flammes.

La légende veut que, pour parachever la forge de son Epée Rouge des Héros, Azor Ahai sacrifia sa femme Nissa Nissa. On dit qu'à la mort de Nissa Nissa, ses cris d'agonie et d'extase ont entraîné une fissure dans la face de la lune

Une autre prophétie soutient que lorsque l'étoile rouge saignera à nouveau et que les ténèbres s'assembleront, Azor Ahai se sera réincarné par la fumée et le sel et réveillera les dragons de leur piédestal de pierre.

L'Azor Ahai réincarné semble être celui qui a été promis depuis 5.000 ans. On pense qu'il sera le dernier rempart de l'humanité contre les Autres et les Ténèbres. S'il échoue, le monde échouera avec lui.

## Les Dothraki

Les Dothraki appellent les Sept Couronnes Rhaesh Andahli, la Terre des Andals.

Vaes Dothrak est le cœur de la Mer Dothrak et de cette culture extraordinaire.

Les Dothraki ont en général la peau cuivrée, les yeux en amandes et sombres et les cheveux noirs. Ils sont plus grands et mieux bâtis que les peuples de Westeros. Les seigneurs Dothraki portent de fines moustaches (attachées avec des anneaux), ont les cheveux huilés, tressés et garni de clochettes.

Les grands groupes de Dothrakis sont appelés *khalasars*, leur chef, des *khals* et leur femme *khaleesi*.

Les Dothraki peuvent très rapidement ériger des palaces de bois pour les grandes occasions.

Les guerriers Dothraki enduisent leurs tresses de graisse.

Les Dothraki mangent de la viande de cheval et boivent du lait de chèvre fermenté.

Les Dothraki vivent ensemble, tout comme dans une grande meute. L'intimité n'existe pas et il existe des conceptions du péché et de la honte toutes différentes de celles présentes dans les Sept Couronnes.

Les Dothraki utilisent des selles plus petites et plus légères que celles utilisées dans Westeros.

Les Dothraki haïssent et ont peur de l'océan de sel. Ils croient qu'aucun cheval ne peut le traverser et le jugent maudit. Ils l'appellent la 'Mer Noire de Sel et d'Eau Empoisonnée'.

Les Khals passent leurs jours et leurs nuits avec leurs sang-coueurs et leurs guerriers, regardant et participant à des courses de chevaux, observant les femmes danser et les hommes mourir.

Une khaleesi a un garde personnel qui lui est destiné : un khas.

Les éclaireurs s'éloignent grandement du khalasar alors que celui-ci se met en route. Ils vont voir loin devant pour tenter de trouver des prairies ou des ennemis.

N'importe quel Dothraki chevauche mieux que n'importe quel chevalier.

Les Dothraki ne construisent pas. Il y a un millier d'années, pour construire une maison, ils auraient creusé un trou dans le sol et l'auraient recouvert d'un toit d'herbe.

L'héritier d'un khalasar est nommé khalakka.

Les Dothraki portent des sandales de cuir qu'ils lacent jusqu'aux genoux.

Des femmes enceintes chevauchent parmi les Dothraki... Elles ne mettront le pied à terre que pour accoucher, puis remonteront sur leurs destriers.

Les jaqqa rhan, les hommes de pitié, se déplacent entre les cadavres sur le champ de bataille, armés de

lourdes haches, afin de décapiter les morts et les mourants.

Après les batailles, des petites filles portant des paniers vont aller ramasser des flèches à terre ou fichées dans les corps, afin de les réutiliser.

Des meutes de chiens charognards ne se trouvent jamais loin derrière un khalasar.

Les Dothraki ne portent pas d'armures, considérant cela déshonorant.

Quand un seigneur Dothraki est tué, le vainqueur a le droit d'ajouter les clochettes de la tresse du perdant à sa propre tresse.

Les hommes importants juste en-dessous du khal sont appelés ko et ils ont leurs propres khas dans le khalasar.

Les khalasars possèdent deux sortes de guérisseurs : de vieilles femmes qui utilisent les herbes et les potions, et des eunuques qui manient le couteau, l'aiguille et le feu.

Un khal qui ne peut pas monter à cheval ne peut pas diriger.

Les Dothraki ne suivront en aucun cas un khalakka enfant. A la place, les kos vont se battre entre eux, après avoir éliminé l'enfant pour qu'il ne soit pas un rival potentiel.

Les sang-coueurs d'un khal emmèneront sa ou ses femmes à Vaes Dothrak, puis ils le rejoindront dans la mort. C'est leur dernier devoir envers lui.

Il y a deux douzaines de khalasars sur la Mer Dothrak.

## Coutumes

Les hommes Dothraki ne coupent leur tresse que lorsqu'ils ont subi une défaite au combat. Chaque fois qu'ils tuent quelqu'un de peu commun, ils ajoutent une clochette d'or, d'argent ou de bronze à leur tresse. Les Dothraki croient que chaque chose importante dans une vie d'homme doit être effectuée à ciel ouvert.

Très souvent, lorsqu'un khal se marie, il présente sa nouvelle épouse au dosh kaleen (les veuves des anciens khals) à Vaes Dothrak.

Les noces commencent à l'aube et s'achèvent au crépuscule. C'est un jour de fête, où l'on se saouïe et se bourre de nourriture jusqu'à en être malade, où l'on festoie et où l'on combat. Si un mariage ne compte pas au moins trois morts, on considère l'union comme bancale.

Etre assis derrière les sang-coueurs du khal est une place d'honneur.

Pendant les noces, les femmes dansent et les guerriers les choisissent librement. Si deux guerriers choisissent la même femme, ils se battent jusqu'à la mort.

Un homme ne pouvant pas chevaucher n'est pas un homme du tout, sans honneur et sans vertu.

Les charettes ne sont utilisées que par les eunuques, les handicapés, les femmes en train d'enfanter, les très vieux et les très jeunes.

Verser le sang ou tirer l'épée est interdit à Vaes Dothrak.

Même les khalasars en guerre mettent de côté leurs différends quand ils arrivent en vue de la Mère des Montagnes.

Chaque khal a ses sang-coueurs, des hommes qui sont ses gardes, ses frères, ses ombres, ses amis. Les liens qui les unissent sont plus forts et plus profonds que les vœux entre la Garde Royale et le Roi de Westeros.

Les sang-coueurs et le khal se nomment entre eux "sang de mon sang".

La tradition veut que les sang-coueurs meurent avec le khal afin de chevaucher à ses côtés dans les terres nocturnes. S'il est mort aux mains de l'ennemi, les sang-coueurs ne vivent qu'assez longtemps pour le venger puis le suivent gaiement dans la mort.

Dans certains khalasars, les sang-coueurs partagent les tentes, le vin et les femmes avec leur khal. Mais jamais la monture : le cheval d'un homme est le sien propre et ne doit pas être prêté.

Les hommes peuvent avoir plus d'une femme.

Un homme ne tresse pas ses cheveux avant qu'il ait une victoire à son actif.

Quand un khal meurt, sa khaleesi rejoint le dosh kaleen afin de diriger la nation Dothrak avec ce groupe de veuves. Même le plus puissant des khals plie devant l'autorité et la sagesse des dosh kaleen.

La Magie de Sang est interdite parmi les Dothraki, bien que les Arts des dosh kaleen soient perçus différemment.

Lorsqu'un homme meurt, sa monture est tuée et placée sous lui dans le bûcher funéraire pour le porter dans les terres nocturnes.

Les objets de valeur d'un défunt sont placés sur son bûcher funéraire.

Lorsqu'un mort est placé sur son bûcher funéraire, sa tête est orientée vers la Mère des Montagnes.

Seul un khal peut demander à un des siens de devenir un sang-coureur en prononçant ces mots : "Je

demande tes vœux, qui vivront et mourront comme le sang de mon sang et qui chevaucheront à mes côtés pour me préserver de la souffrance". La réponse du nouveau sang-coureur sera brève et simple : "Sang de mon sang".

## Vaes Dothrak

La Porte du Cheval est composée de deux gigantesques étalons de bronze, une arche partant des deux croupes se rencontrant à cent pieds du sol... Mais Vaes Dothrak ne possède pas de murs.

Le chemin après la Porte du Cheval est la Voie des Dieux, décorée de statues de terres multiples et différentes, toutes vestiges de conquêtes et de pillages.

Vaes Dothrak est dix fois plus grande que Pentos et ses rues sont pavées d'herbes grasses et de fleurs sauvages.

Les bâtiments de Vaes Dothrak ont été construits par des esclaves de maints horizons, ce qui explique que les constructions soient toutes de conception si différente.

Vaes Dothrak est si grand, parce que d'après une croyance, tous les Dothraki mourront un jour et leurs âmes devront trouver assez de place dans la ville au pied de la Mère des Montagnes. Les Dothraki croient que la lune est une déesse, mariée au soleil.

Les Dothraki croient en un dieu-cheval.

## Asshai et l'Ombre

Asshai est située loin au sud de la Mer Dothrak, à la limite du monde connu.

On dit qu'Asshai est un grand port, où des navires venant de tout le monde connu débarquent régulièrement.

Les gens adorant l'Ombre portent un masque de bois laqué de rouge.

Les Dothraki disent que les gens d'Asshai sont des extensions de leur ombre.

L'ambre et le verredragon sont originaires d'Asshai.

## Les Iles d'Été

Les habitants des Iles d'Été possèdent une peau d'ébène.

On trouve dans les Iles d'Été un vin d'ambre rare et doux.

Les peuples des Iles d'Été sont dirigés par des Princes.

Beaucoup de personnes y portent des capes fantastiques faites de plumes de couleur vives.

Il existerait du bois doré dans les Iles d'Été.

Les peuples de ces Iles considèrent leur sang comme étant celui de l'été.

## Coutumes

Les habitants des Iles d'Été n'ont pas honte de servir dans des bordels, puisque la maîtrise des arts du plaisir est grandement appréciée de tous.

La plupart des jeunes nobles servent dans des maisons de plaisir pendant leur adolescence afin d'honorer les dieux.

# Religion

Il est dit que les dieux ont fait les corps et les âmes. Ils ont donné les voix afin de permettre la création de chants, les mains pour créer les temples et ils ont créé le désir pour que la foi puisse survivre pendant des générations.