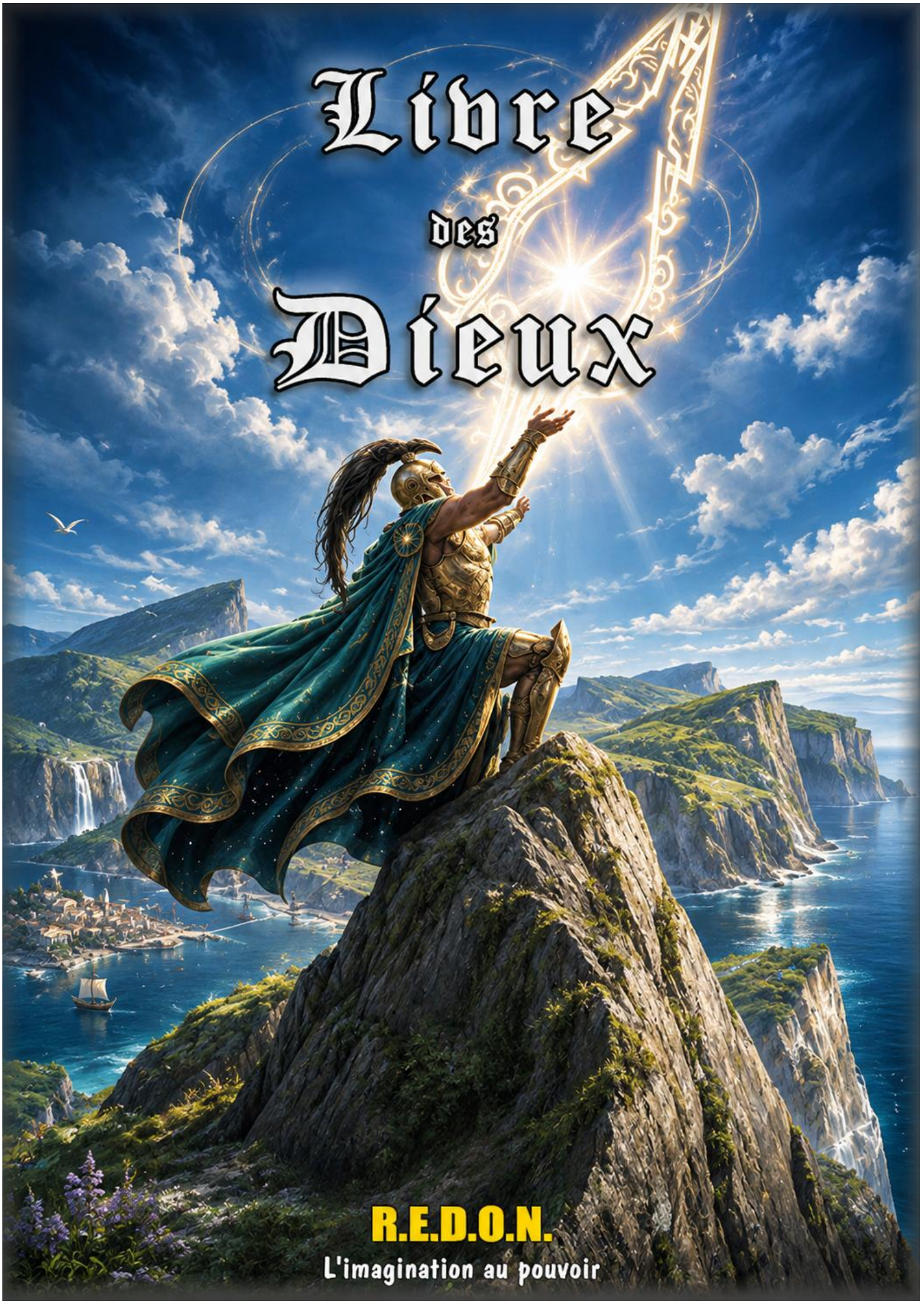
Livre des Dieux



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Table des Matières

Introduction

I. La Genèse

1°) Le Lutholon, le texte de la Genèse
2°) Le document récapitulatif

II. Les Panthéons des Dieux Humains

1°) le Panthéon de Praïos
2°) les Dieux Mineurs du Panthéon de Praïos
3°) le Panthéon de Dagoth
4°) le culte de Dame Nature
5°) le culte de Gal'Os
6°) les clergés Humains

III. Les Panthéons des Dieux Non-Humains

1°) le Panthéon des Elfes
2°) le Panthéon des Nains
3°) le Panthéon des Wükings
4°) le Panthéon des Amazones
5°) le Panthéon des Gnomes (Schninkels)

IV. Les Panthéons des « Monstres »

1°) le Panthéon des Orques
2°) le Panthéon des Yuan-Ti

Index



Introduction

Le Livre des Dieux se propose de livrer à tous, Maîtres de Jeux et Joueurs, un descriptif détaillé des grandes religions Ilvaniriennes.
L'un des « morceaux principaux » de cette description touche évidemment aux Dieux des Humains, présentant les Panthéons de Praïos/Tolsos et de Dagoth avec force détails.
Cette présentation est suivie d'une mise au point technique sur les hiérarchies rencontrées dans les églises de ces divinités.

Puis viennent les descriptions des religions Elfes, Naines, Wükings, Amazones…

Pour chacune de ces religions, les Dieux majeurs sont présentés en détail : nom, surnom, sphère d'influence, animaux sacrés, serviteurs célestes, église…
Tous ces éléments sont destinés à vous faire mieux connaître non seulement ceux qui peuplent les cieux Dèrestres, mais aussi ce qui anime les différentes églises qui se disputent les faveurs des mortels…

Bien sûr, tout commence par le Lutholon, le récit de la Genèse de Dère, texte commun à presque toutes les cultures, qui présente l'éveil de Los et le début de la création des Esprits Purs et des Grands Esprits.

Bonne lecture,

David Dierickx



I. La Genèse

1°) le Lutholon, le texte de la Genèse

Depuis l'origine des temps, les mortels qui peuplent Dère partagent le Lutholon, « les paroles des origines ». Cette parole est partagée par les Elfes, les Nains, les Humains, les Hobbits et les Schninkels. Elle existe aussi chez les Barbares Ilvaniriens, les hommes du désert de Gob'Us, les Amazones et les Wükings, mais dans une version légèrement divergente.
Le Lutholon est une explication de la création de l'univers et de toutes les choses du monde et du hors-monde que les êtres de Dère tiennent des Solars depuis l'aube des temps.

Au commencement de tout était le Néant
Et le Néant était vide, noir et froid.

Puis du néant naquit l'étincelle.
L'étincelle devint chaleur et feu, puis brasier, puis libération en une explosion formidable.

Alors, de l'explosion naquit « le Premier », « Celui-qui-se-conçut-lui-même ».
Car le Premier était aussi le père de l'étincelle, en sorte qu'il était créé et Créateur !

Longtemps le Premier se délecta du spectacle de la lumière qui s'éloignait pour illuminer les profondeurs de l'univers.
Longtemps il se satisfit d'entendre les vagues mourantes du son de l'explosion originelle qui courraient de par l'infinité des cieux.

Des abîmes de temps sans mesure s'écoulèrent sans qu'il ne soit autre chose dans l'univers que le Créateur et le feu qui se répandait.
Et des éternités commencèrent et finirent dans l'intervalle de cette contemplation.

Puis il advint que le feu de l'explosion primordiale fut si loin que le Premier lui-même ne put le voir. Pourtant *Celui-qui-se-conçut-lui-même* était partout dans l'univers.
Lentement le vide autour du Premier redevint froid et noir.
Et le Premier demeura là à écouter sa pensée qui seule raisonnait dans l'univers.



Et le Créateur eut la nostalgie de la lumière qui fut sa première compagne et qui emplissait ses yeux et ravissait son cœur.
Il voulut retrouver la douceur de cette chaleur qui baignait son Etre, il voulut s'arracher aux ténèbres qui glaçaient son Esprit.
Alors *Celui-qui-se-conçut-lui-même* créa les étoiles, par centaines, par millions, afin de remplir les cieux de leur scintillement et de leur lumière.
Et Il vit que cela était beau.
Mais il éprouva que cette lumière était froide et lointaine.
Alors le Premier créa une boule de feu si grande qu'elle puisse ravir ses yeux et réchauffer son corps céleste.
Et ce fut le Soleil.
Et durant des temps sans nombre une nouvelle fois, le Créateur contempla le spectacle du Soleil et son cœur fut satisfait. Mais cette fois son Esprit ne fut pas en repos et cette observation intense n'était plus une pure contemplation.
Dans le secret de son Esprit, le Premier concevait des idées nouvelles, nées de la création des étoiles et du soleil et du sentiment de puissance qui en résultait et de la volonté de créer encore.

Et il advint que le Premier voulut ne plus être seul à contempler les étoiles et à sentir la chaleur du soleil.
Dans son immense générosité, il partagea un peu de son Etre infini et de ce partage naquirent les trois Esprits Purs. Et ils étaient d'une grande beauté. Et chaque Esprit Pur était le reflet d'une des facettes du Créateur.



Praïos fut conçut tout d'abord, et il avait le même cœur que le Créateur et son goût pour la lumière était aussi grand. Son Etre était à l'image du Créateur et son feu propre était très grand.
Puis vint Kéhoth, que le Créateur engendra avec le souvenir des éternités de néant qu'il avait connu. Et Kéhoth était sombre et glacial, lisse, sans nuance, mais d'une beauté formidable, et son cœur était brillant comme l'obsidienne polie.
Ensuite vint Dagoth, et le Premier chérissait tant Praïos et Kéhoth ses premières créations qu'il voulut Dagoth fait d'un égal partage entre eux, d'une moitié d'ombre et d'une moitié de lumière..

Celui-qui-se-conçut-lui-même choisit alors de se nommer et il dit aux trois esprits purs : « je suis celui que vous nommerez Los et toi qui est mon premier fils tu porteras le nom de Praïos ce qui signifie « porteur de la lumière », et toi qui est mon deuxième fils tu porteras le nom de Kéhoth qui veut dire « celui qui est ténèbres » et toi mon dernier fils fruit de la lumière et de l'ombre tu porteras le nom de Dagoth « l'ombre lumineuse »



Et les trois esprits purs contemplèrent le Soleil et ils admirèrent les étoiles en compagnie du Créateur. Et Los leur enseigna le nom de chacune et leur apprit le secret de la lumière et des ténèbres.

Puis il advint que Dagoth demanda à Los si les étoiles et le Soleil étaient ses seules créations. Et c'était une question qui en vérité était déjà dans les cœurs de Kéhoth et de Praïos. Et Los dit : « l'univers est Ma demeure et Ma création, il est à Ma mesure, sans fin et sans commencement, et il est fait du néant et des étoiles et du Soleil, et vous qui êtes aussi Ma création et Mon Etre, vous êtes les plus beaux composants de cet univers. Pourquoi devrait-il exister autre chose ? »
Et Praïos dit qu'il concevait en son cœur l'image d'un monde, éclatant de vie, dont les êtres seraient autant de voix qui chanteraient les louanges du Créateur et autant de cœurs qui lui voueraient un amour fidèle, et que cet amour serait agréable au Créateur.
Alors Los dit : « Je sais depuis que je vous ai conçu qu'une heure viendrait où vous me demanderiez de créer de nouveau, de concevoir un monde, et Je sais depuis toujours que vos cœur sont emplis du besoin d'exister pour les êtres de ce monde, car en vous créant de mon Etre, je vous ai transmis ce besoin qui m'habitait moi même et qui présida à votre création ».
Et Kéhoth dit au Premier combien ils seraient heureux, eux les Esprits Purs, de pouvoir admirer et garder et animer pour Lui ce monde qu'Il pourrait faire naître.
Alors Los dit : « Je ne veux pas frustrer vos cœurs du légitime besoin d'Etre pour des créatures, aussi vais-Je créer un monde, et Je ferais plus encore, Je vous donnerai à vous l'étincelle suprême qui commande à la Création et ainsi vous pourrez bâtir un jardin ».

Et ainsi fut fait.
Et le Premier conçut une matière nouvelle qui n'était qu'une boule de dimension modeste. Et il dit aux Esprits Purs : « ceci est la Pierre Primordiale, et elle est faite de Terre et de Roche, et c'est d'elle que naîtra le premier des mondes ».
Et le Créateur libéra sa puissance. Il prit une part du feu qui consume pour l'éternité l'astre Solaire et le précipita sur la Pierre Primordiale, et cette Pierre donna naissance dans une lumière et une chaleur formidables à une autre matière semblable, mais beaucoup plus vaste et parcourue du feu de la création.
Puis les torrents de feu qui présidèrent à la création s'atténuèrent et bientôt seul le cœur de cette étendue de roche et de terre conserva en son sein le feu du Créateur et sa partie extérieure se refroidit lentement.

Puis Los conçut de nouveau, et ce qu'il conçut étonna les Esprits Purs plus encore. Et le Premier dit : « ceci est de l'eau et voici la Goutte Primordiale, j'en inonderai le monde pour l'adoucir et diminuer encore la chaleur qui le consume. Et de cette eau surgiront les continents et sur ces continents apparaîtront les arbres et les animaux ».
Et les Esprits Purs voulurent savoir ce qu'étaient les arbres et les animaux et à quelle image ils devraient les créer.



Mais Los leur dit : « les arbres seront la bénédiction du monde et ils lui donneront son air et sa beauté, et les animaux seront sans malices et sans âmes, ils vivront des arbres et serviront vos créations, mais arbres et animaux seront indépendants de vous parce qu'ils ne seront pas créés par vous mais par la Dame que j'ai conçue et qui sera nommée Mère Nature ».
Et les Esprits Purs virent la Dame. Et ils la trouvèrent belle au-delà des limites de la beauté, et douce au-delà des limites de la douceur, mais ils éprouvèrent aussi un grand trouble en leur cœur et ce trouble était celui-ci : ils contemplaient pour la première fois un Esprit créé par Los et qui n'était pas eux.

Puis il advint que *Celui-qui-se-conçut-lui-même* vint sur le monde en compagnie de la Dame. Et devant Lui, la Dame dansa dans le monde et dans sa danse elle créa toute chose qui vie et qui meurt dans le monde, de l'insecte le plus frêle aux baleines majestueuses, du brin d'herbe qui vacille dans le vent au cèdre fier qui jamais ne ploie. Et le cœur de Los fut ravit de toutes ces belles et bonnes choses. Et les Esprits Purs qui les avaient suivis furent subjuguer eux aussi, car ils contemplaient le monde et ils le trouvaient beau et désirable.

« Voici », dit Los. « Ceci est le Monde et je vous l'offre pour que nous puissions en faire un jardin merveilleux, et il se nommera Dère, ce qui signifie « Monde de la vie ». Vous le garderez et veillerez sur lui. Et de cet instant ce monde connaîtra une respiration pour vous faire honneur et il y aura le jour pour honorer Praïos et il y aura la nuit pour honorer Kéhoth et entre les deux il y aura l'aube et le crépuscule pour honorer Dagoth. Et Dame Nature elle-aussi y sera honorée et pour cela Dère connaîtra le rythme des saisons qui glorifieront sa radieuse beauté ».



Et Praïos demanda au Créateur si eux, les Esprits Purs, ne devaient pas créer aussi. Et Los répondit : « Je conçois à cet instant le peuple qui vous servira et vous assistera en toute chose que vous souhaiterez, et je nomme cette race Solar, ce qui signifie « celui qui puise dans le Soleil », et le premier de ce peuple se nommera Iä, ce qui signifie « l'éclaireur », et celui-ci vous donnera l'enseignement et vous aidera à créer, et il vous obéira et vous servira dans l'intérêt de Dère ».

Alors Iä enseigna aux Esprits Purs le secret de Los et ils purent créer à leur tour.

Et Praïos créa les Dieux, ses Enfants et ses Frères.
Et d'abord il créa Thylos pour qu'il soit le maître de l'air et de l'eau et qu'il l'aide dans le monde.
Puis il créa Rondra pour qu'elle devienne son épouse et il la fit noble et fier, comme il était lui-même, et courageuse et forte.
Puis vint Guérimm le maître du feu et de la terre, puissant et ombrageux, savant dans la connaissance des métaux et de leurs travaux.
Puis se fut Tsa, maîtresse de la vie, la Déesse la plus sensible à la beauté de la lumière, la maîtresse des naissances et des renouveaux. Celle qui est la plus proche de la Nature.
Puis Boron, le Dieu de la mort et du sommeil. Seigneur obscur et silencieux.
Et vint encore Travia, la gardienne des palais des Dieux, la Déesse de l'hospitalité et du foyer, qui célébra le premier mariage en l'union de Praïos et de Rondra.
Puis Hésinde « l'éclairée », la savante Déesse de la magie, de l'érudition des arts et de l'alchimie. Celle qui toujours finit les conversations, celles qui a droit de parler la dernière.
Et Firun « le glacé », celui qui jamais ne rie, Dieu de l'hiver et de la chasse, qui parcourt les étendues neigeuses des steppes infinies du Septentrion.
Vint ensuite Péraine, la Déesse de la médecine et de la fertilité, celle qui aime les animaux et les plantes et les connaît en toute chose.
Et encore Pérex « le rusé », le Dieu des voleurs et des marchands, qui aime tant son domaine de l'ombre qu'il voyage plus sous les étoiles que sous le Soleil.

Vint enfin Raiä, que Praïos créa pour être la plus belle de toutes les Déesses et qu'il fit en souvenir de l'incommensurable beauté de Dame Nature. La Reine de l'hallucination, de l'extase, du plaisir, du vin et de l'amour. Celle qui fut créée pour égailler le séjour des Dieux.

Et avec ses Frères les Dieux, Praïos bâtit un palais splendide qui était un hommage à la beauté, à la puissance et aux merveilles du monde. Et ce palais si beau, ils le nommèrent Solundar, ce qui signifie « le séjour des justes », et pour que la lumière y soit toujours forte et claire, Praïos y plaça une colossale pierre blanche venu de la mer et offerte par Thylos, Luzisse, la « perle de lumière ».

Et Dagoth pour lui, créa les Dieux qui lui ressemblent et qui s'accordent à son caractère d'ombre et de lumière.
Et il fit Dagon, son jumeau et son fils, pour lui donner les mers en son nom.
Et il fit aussi Valmathïr, le Dieu de la lave et des volcans, le seigneur des batailles, gourmand en sacrifice !
Et il fit encore Sümsthiss, le Dieu des reptiles, des assassins et de la somnolence, dont le royaume commence avec le soir et qui étend ses mains comme des serres sur la nuit…
Puis il fit Adrenna pour qu'elle devienne l'épouse de Sümsthiss. La Déesse des rêves érotiques et de l'amnésie. La Maîtresse de la volupté perverse.
Vint aussi Kamedonn « le colérique », Le Dieu de l'Agonie et de l'Obscurité, maître du Crépuscule.
Et enfin Tydo « le grimaçant », le Dieu de la folie, le maître des déments.

Et comme Praïos le fit avec les siens, Dagoth créa une haute demeure d'une grande beauté, quoique moins lumineuse, qu'il nomma Ahardün, ce qui signifie « Palais des oppositions », et dans ce lieu l'ombre le disputait toujours à la lumière, dans une rivalité de beauté et de magnificence.

Et Iä apprit à Kéhoth le secret de la création, mais Kéhoth ne voulut pas créer encore et dit qu'il attendrait que son imagination lui propose l'image d'êtres parfaits pour commencer sa création et surpasser les œuvres de Dame Nature et honorer le Premier. Et ainsi, il demeura longtemps seul, parcourant la nuit son domaine au cœur duquel il observait parfois les jeunes Dieux Boron et Pérex et aussi Kamedonn et Sümsthiss.
Et ceux-là lui paraissaient présomptueux de s'arroger ainsi le droit de fouler son royaume. Et en son cœur un trouble naissait qui le rendait plus sombre encore et plus solitaire aussi.

Puis il advint que *Celui-qui-se-conçut-lui-même* dit encore : « Voici, Je conçois à cet instant ces autres esprits qui seront les Pères de races qui me satisferont et prépareront la venue des races que vous installerez sur Dère. Et ces Esprits qui viennent après vous, vous les nommerez Grands Esprits. Et d'abord voici Alméthian, ce qui signifie « Amour et beauté », qui sera le Père de ceux qui vivent sous les étoiles et qui chérissent les arbres et les animaux et qui vivent en amitié avec eux, et ceux-la seront aussi les artisans les plus habiles et ils créeront les œuvres les plus belles. Et voici Glorin, ce qui veut dire « Pierre de forge », et Glorin sera le Père de ceux qui vivent avec la roche et aiment à la creuser et à la travailler et qui seront aussi les forgerons des choses les plus solides et les plus fortes. Et Oldrin, ce qui signifie « fait d'écume », qui sera le Père de ceux qui vivent dans les glaces et sont les maîtres des mers du septentrion, et ceux-la seront de farouches guerriers. Et je conçois encore celle qui sera la Mère des femelles guerrières, celles qui n'acceptent pas la domination de l'homme et s'établissent entres-elles, et vous la nommerez Antina, ce qui signifie « liberté farouche ». Et tous ces peuples là, je les créerais avec les Grands Esprits pour qu'ils soient comme il convient et ils en auront la garde à jamais ».



Et ainsi fut fait.
Et Alméthian sculpta dans l'écorce d'un arbre majestueux des êtres fins et élancés et Los souffla son souffle chaud et créateur et ainsi naquirent les Elfes. Et ceux-là furent les premiers êtres doués d'une âme mortels à fouler le sol de Dère. Et ils étaient beaux et lumineux et fiers, et jamais la jeunesse ne semblait quitter leurs traits. Et les animaux étaient leurs amis.
Et parce qu'il avait su voir et comprendre les desseins de Los, Alméthian reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image pour l'assister dans la conduite des destinées elfiques. Et Alméthian créa les trois autres Dieux elfiques, aussi beaux et aussi jeunes que lui.

Puis Glorin sculpta dans la pierre des êtres courts et massifs, et Los les toucha de son toucher brûlant et porteur de vie et ainsi naquirent les Nains. Et ils étaient forts et résistants, et leurs voix étaient comme autant de trompes sonores et puissantes.

Et parce qu'il avait su interpréter les envies de Los, Glorin reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image afin de l'aider à diriger les destinées naines. Et Glorin créa les trois autres Dieux nains et des dizaines de dieux mineurs.

Puis Oldrin sculpta dans la nacre des êtres robustes et larges, et ils étaient si tristement beau à voir que Los pleura une larme salée du sel de l'océan et ainsi naquirent les Wükings. Et ceux-là préfiguraient les humains auxquels ils ressemblent tant.
Et parce qu'il avait compris en son cœur les idées du cœur de Los, Oldrin reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image, pour qu'ils puissent avec lui présider aux destinées des wükings. Et Oldrin créa les quatre autres Dieux wükings, et les walkyries, et encore de nombreux esprits servants.

Enfin Antina sculpta dans le fer des êtres féminins et brillants, et Los en les caressant se coupa et de son Divin sang se répandit sur ces êtres et ainsi naquirent les Amazones. Et elles auraient pu être les sœurs des Wükings. Et la force du Premier était sur elles.
Et comme son esprit avait su lire en celui de Los, Antina reçut en récompense le droit de créer des Déesses à son image pour qu'elles l'aident à diriger les destinées amazones. Et Antina créa les trois autres Déesses amazones.

Or, tous ces peuples se répartirent sur Dère, chacun selon sa nature. Et chacun découvrit le monde et sa beauté, et chacun en jouit rendant grâce à son Dieu créateur et à Los. Les Elfes et les Nains surtout se répandirent. Ils fondèrent de brillants royaumes, chacun à leur manière, mais avec une égale beauté. Et leur peuple se multiplia pour le bonheur des bois et des collines, des forêts et des montagnes.
Des âges sans nom se succédèrent longtemps.

Or il advint que, satisfait de cela, le Créateur appela à lui les Esprits Purs et la Dame Nature, et aussi les Grands Esprits et il leur dit : « Mon âme est heureuse car le monde est bel et bon comme j'avais désiré qu'il le soit dans le secret de mon cœur. Et les Dieux vos enfants sont à son image. Mais ce monde est vaste et il y trop peu d'esprits sages pour l'admirer et en jouir. Pour continuer cette œuvre de perfection, je conçois donc deux nouvelles races que je place sur Dère. Et la première de ces races est celle des Titans. Ils sont grands et à peine moins nobles que vous et la magie de l'esprit leur est familière, et leur puissance est grande. Et la seconde de ces races est celle des Géants. Ils sont grands, mais moins que les Titans, et leur esprit est ouvert aux forces élémentaires ».

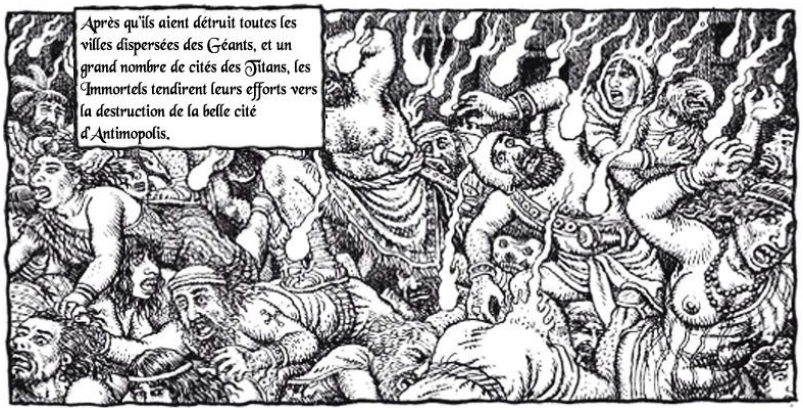
Et ainsi fut fait.
Et les Titans et les Géants se répandirent sur le monde, dans ses régions vastes où seuls demeuraient encore les animaux. Et ils aimèrent Dère et y installèrent de vastes cités.

Or il advint que les Esprits Purs et la Dame Nature et les Grands Esprits observèrent les réalisations des grandes races. Et si ce que les géants construisaient était frustre et sans magnificence, ce que les Titans bâtissaient eux était d'une grande perfection et une belle harmonie couronnait leurs cités, et celle d'Antimopolis était la plus parfaite.
Et le trouble s'installa une fois encore dans leur cœur. Et Kéhoth dit : « ces Titans et ces Géants sont aussi les enfants de Los, mais ils viennent après nous et même après les races mortelles que les Grands Esprits ont créées. Aussi devons-nous les guider. Et leur habileté doit être mise à notre service, et leur savoir doit être conduit par le nôtre ».
Et Dagoth dit : « certes Kéhoth a raison ».
Et Praïos dit : « et ainsi les desseins du Premier seront accomplis, et des Titans nous tirerons la substance magnifique qui édifiera des cathédrales en l'honneur du Créateur ».

Alors les Esprits Purs et la Dame Nature et les Grands Esprits vinrent aux Titans dans Antimopolis. Et ils leur dirent que désormais, pour la plus grande gloire de *Celui-qui-se-conçut-lui-même,* ils devaient obéir à leurs conseils et se conformer à leurs désirs, parce que leur sagesse était plus ancienne et plus forte.
Mais les Titans n'aimèrent pas les propos des Esprits, et Léronidès, leur roi, leur demanda de quitter leur cité, car ils souhaitaient demeurer entre eux pour vivre comme ils l'avaient fait jusqu'alors.
Mais Oldrin « le bouillonnant » n'aima pas les paroles de Léronidès et il dit : « les présomptueux que vous êtes doivent plier devant notre parole et reconnaître notre autorité. Désormais vous serez nos serviteurs et votre labeur nous donnera des fruits juteux, car c'est pour cela que vous fûtes créés, et cela est bon ! »
Ces mots firent perdre leur sagesse aux Titans présents, et Léronidès déclara aux Esprits que jamais ses frères ne supporteraient leur joug et qu'il faudrait aux Esprits les contraindre par la force, ou abandonner leur déraisonnable projet issu d'âmes rongées par la folie et la jalousie corruptrice de l'intelligence.

Alors Dagoth dit : « en nous insultant ainsi, nous les premiers enfants du Créateur, les Titans commettent une folie bien plus grande encore, et le feu purificateur viendra bientôt détruire vos pauvres demeures ».
Et les Esprits se retirèrent.
Et ce fut la première des guerres du monde.

Les Esprits et les Dieux leurs enfants bâtirent très vite sur les plus hautes montagnes de Dère des forteresses puissantes, et la plus grande d'entres-elles fut nommée Ahartagul, ce qui signifie « refuge des puissances », et c'est de là que commencèrent les terribles combats.
Partout sur le monde, collines et forêts furent bouleversées dans les colossaux affrontements entre les Esprits, les Immortels, et les grandes races. Aucun val ne fut épargné, aucune plage, et les pôles eux-mêmes, royaumes du froid et de la glace, subirent des catastrophes sans nom sous les coups de boutoirs que s'infligeaient les ennemis.
Et les Elfes et les Nains participèrent vivement aux affrontements, périssant en grand nombre, mais gagnant dans ces combats, par leur courage et leur ferveur, une éternité de noblesse.
Après qu'ils aient détruit toutes les villes dispersées des Géants, et un grand nombre de cités des Titans, les Immortels tendirent leurs efforts vers la destruction de la belle cité d'Antimopolis.
Lorsqu'elle tomba en cendre, au terme d'un long siège, les Titans, fous de douleur, montrèrent une violence et une ardeur au combat comme jamais on en vit. Ils repoussèrent un temps les Dieux et les contraignirent à un repli vers Ahartagul.



Devant la menace des Titans, Dame Nature se présenta devant le Créateur.
Troublée, elle lui demanda pourquoi Il les avait abandonnés, et pourquoi Il permettait que ses enfants premiers, les Esprits, soient menacés par les Titans aujourd'hui. Et elle le pria de leur donner un refuge plus sûr que leur forteresse pour les sauver de la folie des grandes races.
Alors Los lui dit, et sa voix était sévère pour la première fois : « les Esprits ont commis une faute et un péché d'orgueil en voulant soumettre les Titans et les Géants par la force, et ils ont mal lu dans les desseins que je porte. Mais ils demeurent mes enfants et je ne puis les laisser soumettre par les Titans, eux dont le devoir est d'organiser les destins des mortels ».

Alors le Premier conçut un astre nouveau, semblable au monde, mais couleur d'ambre et d'argent, et il dit : « voici, Dame Nature, ceci est la Lune et elle sera votre refuge et votre forteresse. Et grâce à elle vous pourrez voir Dère, et sur le monde, même la nuit, les êtres pourront admirer la nature que tu fais croître et que tu aimes ».
Et il dit encore : « voici, tu retourneras dans Ahartagul et tu diras aux Esprits la faiblesse secrète des Titans et ainsi vous les vaincrez. Mais prends garde de leur dire aussi ma volonté que plus aucun Titan ne soit tué par la faute des Esprits ».

Et Dame Nature revint dans la forteresse assiégée des Immortels. Et elle leur donna le secret que Los lui avait confié, et la guerre contre les grandes races fut terminée et les Immortels furent victorieux !
Mais lorsque les Titans furent vaincus, Kéhoth dit : « nous avons triomphé car nous sommes les plus puissants, nous les Esprits conçus par le Premier. Mais les Titans ont détruit tant de belles choses sur Dère qu'ils doivent connaître la même fin ! »
Alors, Dame Nature, dont les créations avaient unanimement souffert lors de la guerre, dit que les desseins du Créateur excluaient la destruction des Titans et que le respect de ce commandement importait plus que tout, plus que la douleur même qu'ils avaient éprouvée.
Et tous les Esprits furent d'accord avec elle et tous résolurent de bâtir une prison hors du monde pour y confiner les Titans à jamais.
Tous sauf Kéhoth, qui concevait de la frustration de sa vengeance de noires idées.

Et les Immortels bâtirent hors du monde la geôle des Titans qu'ils nommèrent Irgarath, ce qui signifie « sans retour ».

Et ils créèrent encore d'autres lieux hors du monde, afin d'y faire renaître, à l'abris de toute nouvelle destruction, les jardins qu'ils avaient fait naître sur Dère. Et ces lieux qu'on nomme Paradis sont l'Elysée, et l'Olympe, et les Lymbes, et l'Eden, et le Vallalah, et d'autres lieus encore.
Et ils restaurèrent leur forteresse d'Ahartagul, et les demeures divines de Solundar et Ahardün.

Mais Kéhoth ne participa pas à tous ces travaux, et même, durant ce temps il devint plus sombre encore, et son cœur fut plus troublé que jamais.
Car son domaine de l'obscurité était violé, croyait-il, par les Dieux qui s'y déplacent, car la Lune avait fait pénétrer la lumière dans le secret de ses nuits, car les Titans n'étaient pas punis, et peut-être surtout car plus Los avait créé, plus il s'était senti jaloux et moins aimé…
Il pensa longtemps à toutes ces choses, et il advint que Kéhoth se sépara des autres Esprits qu'il trouvait ou trop aimés du Créateur ou trop prompts à accepter des commandements qu'il jugeait lui des moins justifiés.
Et Kéhoth, qui n'avait jamais créé jusqu'alors créa pour la première fois. Et son esprit était plein d'idées de rancune et son cœur était plus noir encore que l'obsidienne. Et il créa trois mondes hors du monde. Et ces mondes étaient les Enfers aux neufs plans, et les Abysses aux 666 niveaux et encore l'Hadès.
Et sur ces mondes planait son esprit torturé par le doute et la solitude.

Or il advint que les autres Immortels virent cela et qu'ils s'en inquiétèrent. Car Kéhoth était leur frère et que son absence les blessait cruellement.
Aussi prièrent-ils Iä, le premier des Solars, de se rendre dans les mondes hors du monde où se complaisait désormais Kéhoth, et de lui parler pour le ramener à eux.
Et Iä parcouru tous les endroits que Kéhoth avait créés. Et il fut effrayé par leur noirceur. Puis il vit Kéhoth et lui parla, lui disant combien son absence touchait les Immortels et à quel point sa place était parmi eux.
Mais Kéhoth ne l'écouta point. Et au contraire, il lui tint des propos fais de noirs mensonges, et la voix de Kéhoth était si belle et ses accents si sincères qu'ils placèrent le doute dans le cœur de Iä. Et Kéhoth lui posa des questions fourbes et félonnes, et ces questions firent grandir le doute dans l'esprit de Iä. Et enfin, quand Kéhoth eut achevé ses questions, et qu'il eut terminé ses sombres propos, Iä avait perdu toute sa lumière et il était devenu comme Kéhoth.
Et sa chute fut retentissante dans l'univers, et les étoiles perdirent un peu de leur éclat, et cette chute fut douloureuse aux immortels et aux Solars.



Avec l'aide de Iä, Kéhoth créa de son âme devenue jalouse et envieuse des créatures pour peupler ses mondes. Et comme il les créa dans un monde où jamais la lumière n'exista, ces créatures ne furent que noires et mauvaises et aucune ne portait en elle ne fut-ce qu'un peu de la lumière.
Et Kéhoth se réfugia dans ses mondes hors du monde pour vivre avec ses créatures et il renia le nom même que lui avait donné le Premier, et il devint Satan, le « Dieu-Sans-Nom ».
Et Iä fut longtemps son chambellan. Mais il advint un jour que Iä sentit les paroles de Satan perdre de leur force à ses oreilles et son cœur devenir moins noir. Alors il quitta son seigneur pour ne plus être que « Iä le déchu », un Etre puissant mais solitaire, errant.

Or il advint que lors de la chute initiale de Iä et de la diminution des étoiles, les Immortels comprirent que Kéhoth, celui qui fut leur frère, était perdu à jamais, et ils mesurèrent aussi toute l'étendue de la noirceur et du mal qui désormais habitaient Satan.
Et ils en furent tristes et accablés, mais ils se préparèrent aussi à défendre contre lui la beauté du monde qu'ils avaient bâti et qu'ils aimaient.
Et Solundar et Ahardün furent renforcés. Et ils élevèrent encore les hautes murailles de Ahartagul. Et leurs travaux furent sages en vérité car il advint bientôt que Satan lança sur le monde les noires légions de ses créatures.
Et la guerre de la lumière contre les ténèbres fut plus terrible encore que la guerre contre les titans. Et ses ravages furent plus profonds. Et on nomma ce temps *Kered Algroth,* la guerre du basculement.
Satan fit naître des monstres sur *Dère*, qui fut bientôt submergée par les Orques, les Ogres, et tous les gobelinoïdes, et ces races atroces détestaient la nature et ses animaux et ne voulaient que les asservir et les corrompre. Et les fils de ces races étaient nombreux.

Et dans le chaos du monde d'autres monstres encore vinrent à exister, et nombres d'autres encore furent corrompus au-delà de la corruption même, comme les dragons chromatiques créés par Tiamat, et beaucoup d'autres encore. Et certains géants, survivants de la guerre contre les grandes races, furent renforcés et corrompus par Satan et devinrent foncièrement mauvais.

Les Immortels combattirent vaillamment, ne concédant rien à l'adversaire, jetant dans le conflit les Elfes et les Nains, héros illustres de la guerre contre les Léronidéens, utilisant leurs miracles pour renforcer les légions d'Amazones et de Wükings qui partout lutaient contre les démons et les diables, serviteurs de Satan.

Longtemps dura le combat pour la lumière. Et au terme, les Immortels étaient vainqueurs, et Satan et ses créatures durent refluer vers les mondes hors du monde d'où ils étaient venus. Mais partout sur Dère demeuraient des cohortes de monstres tous plus terribles et plus cruels.

Alors Los vint devant les Esprits Purs et Dame Nature et les Grands Esprits, et il dit : « voici, le monde n'est plus le monde et Dère ne m'est plus familière. Les sous-bois lumineux de Dame Nature, les palais et les jardins des Dieux ne sont plus. La pierre est corrompue et la terre est souillée. Et dans votre lutte vous avez englouti une énergie si grande qu'il faudra des abîmes de temps pour qu'elle revienne. Et vos cœurs ont connu tellement de craintes et tant de doutes qu'il leur faudra longtemps avant que connaître à nouveau le repos. J'ai donc décidé d'intervenir encore et de créer sur le monde de nouvelles races afin de corriger le chaos qui y règne et de lutter contre les races maudites qui pullulent. Et les enfants de la premières de ces races, vous les nommerez humains, ce qui signifie « nés après », et ils seront simples et emportés et aimants et soucieux d'absolu et leur cœur sera conduit par leur esprit. Et les fils de la deuxième de ces races, vous les nommerez hobbits, ce qui signifie « venus assister », et ils seront très petits et d'une bonté naïve et sans malice et curieux de tout. Et les enfants de la troisième de ces races, vous les nommerez Schninkels, ce qui signifie « cœur doux », et ils seront timides et doux et leur âme ne connaîtra pas la fourberie. Et vous présiderez à leur destin et les conduirez de votre sagesse pour qu'ils submergent le monde et en chasse les monstres nés de la guerre de la lumière et des ténèbres ».
« Et enfin », dit Los, « sachez que je crée une fois encore un Esprit, que vous nommerez Ür, ce qui signifie « juge », et qu'il sera maître du tri premier des âmes afin de conduire vers la lumière les esprits de ceux qui ont vécu dans la lumière et vers les ténèbres les esprits de ceux qui ne connurent que les ténèbres. Et ces âmes seront ensuite jugées par les grands Solars, et leur jugement sera sans appel ! ».

Et les nouvelles races créées par le Premier se répandirent sur le monde et se multiplièrent. Et parmi elles, les Humains furent les plus nombreux et ils parcoururent le monde.
Et les Immortels les trouvèrent beaux et ils voulurent tous briller dans leurs cœurs plus. Et la discorde, fille de la jalousie et de la cupidité, s'installa parmi les Esprits et bientôt ils se séparèrent.

Et voici comment aujourd'hui, les mortels se partagent entre fidèles d'un panthéon ou d'un autre.
Voici comment de la discorde des Esprits est née la division des mortels, et pourquoi le monde est si partagé et si malade dans ses fondements et jusqu'au ra**Z**.

2°) le document récapitulatif

LOS

Les étoiles
Le Soleil

Les Esprits purs
- **Praïos**
- **Kéhoth**
- **Dagoth**

Le Monde

Mère Nature → végétaux et animaux

Iä, pour enseigner aux Esprits Purs le secret de la création
Praïos → les Dieux qui lui ressemblèrent, et leur palais
Dagoth → les Dieux qui lui ressemblèrent, et leur palais
Kéhoth → attend d'avoir inspiration pour créer, troublé de voir les Dieux de l'ombre et de la nuit parcourir son domaine !

Les Grands Esprits
- **Alméthian** → lui et Los : Elfes
- **Glorin** → lui et Los : Nains
- **Oldrin** → lui et Los: les Wükings
- **Antina** → elle et Los : les Amazones

Titans et Géants

Guerre entre les Immortels (Esprits et Dieux) et les Grandes Races (Titans et Géants)

La Lune

Esprits (sauf Kéhoth) → Création des Paradis

Kéhoth → Création des plans noirs

Iä → envoyé pour ramener Kéhoth à la raison → corrompu par les ténèbres.

Kéhoth avec Iä → Création de créatures noirs
→ transformation en **Satan**

Guerre entre les Immortels (Esprits et Dieux) et Satan (Kered Elgroth)

Création des Humains, des Hobbits et des Schninkels.

Esprits et Dieux se disputent l'amour des mortels et se séparent.



II. Les Panthéons des Dieux Humains

1°) le Panthéon de Praïos

La situation religieuse des humains en ilvanir est très particulière, puisque le continent se trouve à une époque charnière. Jusqu'en 750 du S.C., un seul panthéon dominait largement les religions des hommes, celui du Dieu Tolsos et de ses frères et sœurs. Puis, vers 755 du SC vinrent en Ilvanir des humains annonciateurs d'une foi nouvelle, celle du culte du Dieu Praïos et de ses onze frères et sœurs.

Tout d'abord et pour tenter d'y voir plus clair dans cette multitude de divinités, il faut savoir qu'il existe deux principaux panthéons : **Tolsos** et **Praïos**, réunissant les dieux protecteurs des premiers hommes qui débarquèrent sur le continent, venant du « **Pays de l'Or** ». On qualifie aujourd'hui de « **Paléothologique** » le panthéon de Tolsos (ancienne théologie), et de « **Néothéologique** » le panthéon de Praïos (nouvelle théologie).
Tous deux sont inféodés à un dieu suprême, grand créateur du monde et des dieux, **LOS**.

Lorsque j'écrivais la première version de ce traité, en 772 du Second Calendrier, le panthéon de Tolsos était le plus important, par le nombre et par l'implantation en *Ilvanir*, face à un panthéon de Praïos encore récent (pour les ilvaniriens) mais conquérant et porté par des prêtres fougueux venus des terres mystérieuses qui s'étendent au-delà de l'*Epée d'Airain*, vers l'Ouest. J'écrivais encore : « *en augmentation rapide, le nombre des fidèles de la Néothologie menace, à moyen terme, l'hégémonie du panthéon de Tolsos. A l'avenir, les oppositions et conflits violents entre ces deux panthéons risquent de se multiplier.* »
J'étais dans l'erreur semble-t-il, puisque les humains sont parvenus à régler pacifiquement ce sujet, en 779, avec le Grand concile d'Arias, à l'occasion duquel les Papes de tous les Dieux des panthéons de Tolsos (Paléothéologie) et de Praïos (Néothéologie) se rencontrèrent et promulguèrent une bulle commune et officielle : "*désormais, les Dieux sont dit "identifiés*" ! (Praïos pour Tolsos, Luthélia pour Rondra...).

Des mystères subsistent cependant pour le nain pragmatique que je suis : comment diantre font-ils pour se satisfaire d'une identification entre par exemple Daris et Raïa ?

*





PRAÏOS - *Dieu du soleil et de la loi, prince des dieux, Praïos est le maître du panthéon.*



Il est dit « identifié » à **Tolsos**. (Prince des dieux, chef du panthéon, maître du feu, Dieu de la puissance et du soleil, souvent représenté par un lion à la crinière de feu)

Nom : Praios
Appellations : le Prince-Dieu, le Prince des dieux, le Juge Céleste, le Seigneur de *Solundar* (le Séjour des Justes)
Symboles et influences : le soleil, la loi, le gouvernement, l'ordre, la justice, la mesure du temps, l'anti-magie, le Sud.
Animal sacré : le griffon
Offrandes et Sacrifices : cierges, or.
Serviteurs Célestes : *UCURI*, le faucon doré, messager et héraut divin (*Ucuri* à le rang de demi-dieu) ; FAMERLOR ; les griffons ; tous les membres de la cour divine de Solundar, la résidence des Dieux, le saint paradis ; JULIAS, demi-Dieu fils de Praïos et d'une elfine.

Praïos est le chef du panthéon. Il est l'un des Esprits Purs, et le premier créé par LOS.
Souvent représenté sous la forme d'un griffon, Praïos est exigeant et la pitié n'atteint que rarement son cœur divin.
Il considère l'exercice de la magie comme une hérésie qui conduit trop souvent les hommes à se penser les égaux des dieux.

L'église de Praïos

Elle porte également le nom de « Communauté de la Lumière ». C'est une église fortement hiérarchisée, au sein de laquelle l'obéissance est une grande vertu qui permet de se conformer à l'ordre divin.
Tout ce qui est contraire à « l'ordre juste de la création » fait horreur à l'église de *Praïos* : crimes, irrégularités, mensonges et tricheries, mais aussi la magie avec ses effets imprévisibles et perturbateurs.

Il faut noter que, s'agissant des affaires spirituelles, la parole d'un prêtre de *Praïos* est toujours considérée comme un avis final et indépassable. Dans les affaires du monde cependant, le gouvernement appartient aux rois des hommes et à l'avis des représentants des Dieux concernés sur un sujet précis.
Cette prééminence de l'Eglise de *Praïos* fait pourtant de *Praïos* le Dieu protecteur par excellence des classes dirigeantes de la société (toute la haute et moyenne noblesse en général).

Le Messager de la Lumière
C'est le principal représentant de *Praios* en *Ilvanir*, le chef du clergé.
Il porte aussi les titres honorifiques de *Maréchal de la Légion des Solars de Praïos* et de *Grand Maître de la Lance Blanche*.
Il est le gardien de la relique la plus sacrée du culte, l'œil de Praïos, qui lui permet de pratiquer des transes divinatoires durant lesquelles il prend connaissance des volontés du Dieu. Il porte la Tiare Lumineuse, symbole de son autorité sur Dère, qui lui confère une immunité totale contre la magie. Lorsqu'il le souhaite, sa voix prend la forme du « verbe tout puissant », et tout mortel qui l'entend se voit contraint à l'obéissance (jet de volonté sous la Sagesse avec malus de 8 pour résister).

La charge est définitive, et le *Messager de la Lumière* est nommé à vie. A sa mort, le clergé se réuni en Concile et délègue une représentation d'une dizaine de dignitaires qui vont interroger *Tar Harvès*, l'Oracle du Sud (qui réside sur une montagne au sud de la cité d'*Arias*). C'est le plus souvent au sein même de cette délégation que l'Oracle désigne le nouveau *Messager de la Lumière*.

Les Légionnaires du Soleil.
Ce sont les soldats de la garde particulière du Messager de la Lumière (le chef du culte de Praïos). Ils lui sont totalement dévoués et prêts à mourir pour lui.

La Lance Blanche.

Ordre militaire fanatique composé de guerriers aguerris (niveau 8 minimum), dont les membres, trois centuries en tout, parcourent le continent en tout sens pour y combattre la magie noire.
Chaque capitaine de centurie porte une lance blanche, une relique divine, portant l'étendard de Praïos, et devant laquelle aucun mortel ne peut mentir !

Le Clergé de Praïos entretient un véritable culte des Saints. Nombreux, de dimension continentale ou régionale, ils sont porteurs de messages posthumes édifiants, propres à galvaniser les fidèles.
Plus le Saint est important, plus l'offrande qui doit lui être faite est onéreuse.

Le prêtre de Praïos

Les prêtres de Praïos portent un sceptre (masse d'arme) et une robe rouge-doré.
Leur attitude est souvent hautaine et arrogante, parfois même méprisante.
Quelque soit son origine sociale, un prêtre de Praïos est toujours intellectuellement et psychologiquement « au-dessus des choses et des gens », loin au-dessus des préoccupations du commun.
Inflexible quant à la courtoisie et la politesse, un prêtre de Praïos s'attend toujours à ce qu'on lui témoigne un respect absolu. Il considère que des réponses immédiates doivent suivre ses questions et qu'à ses ordres chacun doit témoigner diligence et efficacité, exactement comme il obéit lui-même aux nobles dans les affaires terrestres.
Un prêtre de Praïos prend toujours beaucoup de distance avec la magie, quand il ne s'oppose pas frontalement à son utilisation.

Commandements :
- **Vérité** : un prêtre de Praïos ne peut mentir, ni garder pour lui une parole importante et vraie.
- **Obéissance** : un prêtre de Praïos doit évidemment obéissance à son Dieu et à ses ordres. Le doute n'est pas permis, non plus que le questionnement ou l'hésitation.
La volonté de Praïos étant souvent obscure et énigmatique, l'église dépend beaucoup des oracles et de l'astrologie.
- **Discipline** : dans le domaine des affaires spirituelles, le prêtre de Praïos ne peut se soumettre à d'autres ordres que ceux émanant de sa propre hiérarchie.
- **Non Dissimulation** : le prêtre de Praïos ne peut cacher sa foi, il doit affronter ses ennemis sans ruse ni dissimulation. Un prêtre de Praïos ne se déguise pas.

Idéaux :
Protection de l'état et des lois.
Neutralisation et élimination de la magie.
Prosélytisme (montrer l'exemple).

Les Armes et Protections :
Masse d'arme (0/-1), marteaux (0/-1), masse, fléau, fléau d'arme, massue.
Cuirasse d'écaille (couleur cuivre) jamais de bouclier (un prêtre de Praïos ne se dissimule pas).

Bonus et Avantages :
Praïos est le Dieu qui accorde en général la meilleur protection à la magie (souvent autour de 5% par niveau).
Bonus de 2 points aux jets de protection (sauf souffle).

Devises :
« S'incliner volontairement, devant un noble respecté ou un supérieur, est un honneur. Etre obligé de s'incliner est une honte ».
« Avoue, mon fils ! Praios connait tous tes actes et tous tes péchés ! Mais toi, les connais-tu ? »
« Trembles, pécheur ! »
« Que le *Prince des Cieux* déverse sur vous sa lumière. »

Prière à Praïos

Ô Praïos, Seigneur de Solundar,
Prince des Dieux, maître du Soleil et de la Loi,
Que ta lumière souveraine éclaire nos chemins,
Et que ta justice gouverne nos destins.

Toi dont le regard perce les mensonges,
Toi devant qui nul crime ne demeure caché,
Donne-nous la force de toujours dire la vérité,
Et le courage d'accomplir notre devoir.

Que les lois soient respectées,
Que les serments ne soient jamais trahis,
Que l'ordre juste de la Création soit préservé,
Et que les puissances impies soient repoussées.

Ô Juge Céleste, dont les griffons gardent le trône,
Écarte de nous la sorcellerie et ses séductions,
Brûle nos fautes dans les feux de ta lumière,
Et guide nos âmes vers la droiture et l'obéissance.

Praïos, Prince-Dieu, que ta lumière révèle la vérité, que ta loi impose la justice et que ton ordre règne à jamais !





RONDRA – *Déesse de la Guerre et de l'Orage, Epouse de Praïos.*



Elle est dite « identifiée » à **Luthelia** (Déesse de la guerre, des orages et de la mort).

Nom : Rondra
Appellations : la Lionne Divine, la Tonnerre, la Lame de Solundar, le Maréchal des Solar.
Symboles et Influences : l'épée (Peigne de Rondra), le tonnerre, l'éclair, l'orage, les duels, l'honneur, le courage, la responsabilité.
Animal sacré : la lionne.
Offrandes : armes, cuirasses et trophées conquis de haute lutte.
Servants : *FAMERLOR*, demi-dieu, maître-guerrier des dragons ; *KOR*, fils de Rondra et de *Famerlor*, le « seigneur sanguinaire des batailles », celui qui visite les champs de bataille en riant ; *MYTHRAËL* la Walkyrie, Général des armées de Solar de *Solundar*, compagnon de route des guerriers décédés au combat. *AOUSTA*, demi-Déesse fille de Rondra et d'un minotaure vaincu par la Déesse.

Rondra est la déesse de la Guerre et la grande majorité des Guerriers de bien aiment à lui confier leur vie, à la choisir comme Déesse protectrice. Elle aime à s'incarner sous l'apparence d'une très belle humaine vêtue d'une cotte de mailles et d'une peau de lion. Tout comme l'élément auquel elle commande, son tempérament comme son humeur sont orageux.

L'église de Rondra

« L'ordre de l'épée » constitue une église qui ressemble davantage à un ordre de chevalerie qu'à un clergé. Ses préceptes s'appuient sur quatre valeurs fondamentales qui sont l'Obéissance et l'Ordre, le Courage et la Responsabilité.
Le Code de conduite de l'Ordre de l'Epée est l'un des plus strictes et des plus importants de tous les codes de chevalerie qui soient. Il prône de placer l'Honneur et la Réputation au-dessus du bien-être et des possessions.
L'ordre obéit à une structure de type militaire : une hiérarchie stricte, dont les indices de rang ne sont perceptibles qu'à de petits détails vestimentaires.

L'Esprit du Glaive
L'Esprit du Glaive est le titre que porte le chef du clergé de Rondra en *Ilvanir*.
Pour atteindre à cette fonction, il faut être victorieux dans une quête religieuse que la Déesse impose à ses plus fidèles serviteurs parmi les Evêques et les Cardinaux de son clergé, et qui est l'occasion de faire la démonstration de sa foi et de sa ferveur guerrière.
Cette quête a lieu au moins tous les 10 ans.

Le Culte est marqué par l'existence d'un grand nombre d'ordres laïcs « affiliés » au clergé lui-même. Ce sont pour l'essentiel des ordres de chevalerie qui organisent les preux pour structurer leurs interventions dans le monde et rendre leurs efforts pour la défense du monde plus rationnels.
Notons par ailleurs que beaucoup d'ordres de chevalerie liés au Culte de Rondra voient le jour et disparaissent dans un temps plutôt court, bien souvent dans un bain de sang navrant…
Ne sont présentés ici que les Ordres dont la stabilité a été démontrée par le temps.

> ***Les Epées de Solundar.*** Ordre de Chevalerie créé en 417 du S.C., par *Urien* II Comte de *Palfanor*.
> Il compte une bonne cinquantaine de Chevaliers dans tout le continent ilvanirien.
>
> ***L'Ordre des Chevaliers du Temple de Pavis.*** Fondé en 558 du S.C., par le Chevalier *Nordebert* de *Minéac* (baronnie du duché de *Pavis, Arn'Armor*), l'Ordre est très actif dans tout le nord du continent et principalement dans le Royaume des Glaces où il s'est souvent opposé à l'autorité de la dynastie des Aarkin.
>
> ***Les Fidèles de Quidril.*** *Quidril* est né en 682 du S.C. dans la cité de *Dimar*. Excellent combattant, il fit une carrière exemplaire dans l'armée mar'angoise de 700 à 713. Devenu Chevalier (sans fief) *d'Ang'Mar* en 709 du S.C., il entama une vie de chevalier errant, parcourant *Ilvanir* pour en redresser les torts.

Sa vie, faite d'honneur et de combats vaillants, s'acheva par un combat épique contre le dragon rouge *Soss'Tish,* sur les flancs de *l'Epée d'Airain* en 724. Son existence suscita l'admiration de nombre de chevaliers et est souvent cité en exemple dans les temples de Rondra qui le canonisa en 733. L'Ordre des Fidèles de *Quidril* fut fondé en 734. Son siège est installé à *Arias*.

Le statut de Saint est très précis, très codifié dans le culte de Rondra. Il obéit à un système de classification en trois élévations sensées tenir compte du « degré de mérite éternel » auquel a droit un héros mort ou vivant.
Le premier rang de sainteté est celui de « *Saint Satisfait de l'Ordre de l'Epée* ». Il désigne les hommes méritants dont la vie a été consacrée à la défense de l'honneur.
Le deuxième rang de sainteté est celui de « *Saint Radieux de l'Ordre de l'Epée* ». Il est attribué aux hommes qui ont voué leur vie à la défense de l'honneur et ont contribué à la grandeur du culte.
Le troisième rang de sainteté est celui de « *Saint Béat de l'Ordre de l'Epée* », qui revient aux plus grands héros, ceux dont le nom et les exploits demeureront dans les mémoires, se transformants en légendes.

Evénements précis du culte.
- Un grand tournoi, baptisé « Joute de la Lionne », est organisé par l'église de Rondra toutes les décennies (762, 782, 792…) afin de désigner de nouveaux grands héros. Celui qui remporte le tournoi est qualifié de « Héros de la Déesse » et reçoit une protection divine toute particulière…
- Tous les vingt-cinq ans (700, 725, 750, 775, 800…) se tient la « Grande Course de Char du Tonnerre ». Son vainqueur, le concurrent qui est arrivé premier au terme d'une longue course de char, aux règles violentes et sanglantes, reçoit *Orage*, un char de guerre tiré par deux Chevaux des Forges (chevaux immortels créés par Praïos et Guérimm et offerts à Rondra). Ce héros devra mener son équipage sur tous les champs de batailles d'importance…



Le prêtre de Rondra

Un prêtre de Rondra est toujours un bon guerrier, qui deviendra hors pair avec l'expérience. Mais si son bras est fort, son arme la plus puissante demeure sa Foi inébranlable et sa Volonté.

Au long de son existence, de nombreux rites, des épreuves, émaillent son parcours clérical :
- combattre à main nue un animal sauvage
- réussir la danse des armes dans la lumières des torches sacrés
- remporter les duels rituels sous le soleil de midi (afin que Praïos époux de Rondra soit témoin de l'épreuve)
- faire offrande de son sang dans les coupes de cuivre consacrées
- chanter les hymnes sacrés dans la fureur de la bataille

Le sens des Responsabilités du prêtre de Rondra est notoire et respecté partout.

Commandements :
Un prêtre de Rondra se doit de toujours accepter les défis, cependant il peut refuser de tirer l'épée contre un adversaire manifestement inférieur (une attitude sage souvent mal comprise par ceux qui ne sont pas fidèles de Rondra). Dans certaines conditions, un combat peut se régler aux poings, à la discrétion du prêtre.
Défendre la Foi partout, en vengeant tout blasphème, toute insulte contre les Douze.
Défendre le fidèle contre l'infidèle.
Ne pas combattre un adversaire sans défense.
Ne pas combattre de dos ou de côté.

Idéaux :
La Clémence est un devoir du fort et la Responsabilité est son quotidien.
La Force de la Déesse qui s'exprime dans ses prêtres doit servir à la purification du monde, à la lutte contre le mal.

Prière à Rondra

Rondra, Lionne Divine, Dame de l'Orage,
Que ton tonnerre affermisse mon cœur.
Donne-moi le courage lorsque vient l'épreuve,
Et la force de me dresser lorsque le mal paraît.

Apprends-moi à combattre sans honte,
À respecter celui qui se tient face à moi,
À protéger celui qui ne peut se défendre,
Et à rester clément lorsque je suis le plus fort.

Que mon bras serve le juste combat,
Que jamais la peur ne commande mes pas,
Et si je dois tirer l'épée,
Que je sois digne de la victoire comme de la défaite.

Rondra, fais de ma force une responsabilité.

Un bon prêtre se doit de maîtriser les techniques de combat et de remporter tous ses duels.

Les Armes et Protections :
Peigne de Rondra (0/-2), toutes les épées, lances, armes en bois.
Cuirasse d'écaille (couleur blanche) et bouclier (fer ou bois).

Bonus et Avantages :
Capacité de **"fou de guerre"** (3% par niveau avant la première blessure, puis le double dans un second essais si perte d'au moins 1/3 des points de vie). Accorde une rage destructrice : +2 en Att/Prd/P.I./Pr, jusqu'à la mort de l'adversaire !

Devises :
« Fou que tu es ! Cet épée m'a été confiée pour vaincre les forces du mal. Crois-tu que je vais la tirer uniquement pour rabattre le caquet de ta témérité ?» - tirade généralement suivie d'une bonne gifle.
« Cela, malfrat, sera jugé par la Lionne Rugissante elle-même ! Tire ton épée, et crains la damnation divine des Douze ! Par la fureur de Kor le vengeur ! »
« Ô ma maîtresse, je n'arrive pas à croire que vous ne m'ayez envoyé que ce tas de mort-vivants moisis pour dernier combat. Renforce mon bras, donne-moi la victoire, et je déposerai à Solundar le plus noble des glaives à tes pieds ! »





THYLOS. *Dieu de l'eau, de l'air et de la navigation.*



Il est dit « identifié » à **Sotor** (Seigneur des océans et des mers, dieu de l'eau et de la pêche).

Nom :Thylos
Appellations : le Dieu Ancien, le Seigneur des Pluies, l'Imprévisible.
Symboles et Influences : le trident, l'eau, les lacs, le vent, la pluie, les nuages, les marées hautes et basses, la pêche, la navigation en mer.
Animal sacré : le dauphin.
Serviteurs : les Cyclopes qu'il a engendré avec une géante (et qui furent frappés de monstruosité par Travia, à la demande de Tyllaë jalouse), les esprits des douze vents, les dauphins. *SEPTIM* fils de Thylos et de la nymphe *Tosihé*.

Note : Thylos a pour épouse légitime la déesse mineure Tyllaë, Reine des mers et Régente des Marées

Thylos est représenté par un dauphin au tronc humain.
Thylos est le maître des eaux, de toutes les eaux, et ses paroles gouvernent les lacs, les courants de la mer et la pluie du ciel. De sa force naît le vivant, et par sa force la vie est conservée, ou détruite. Son pouvoir sur le monde est immense. C'est lui qui décide des pluies diluviennes ou des sécheresses sans fin.
Dans une certaine mesure Thylos est donc la vie et Thylos est l'éternité.
Il est le Dieu le plus puissant du panthéon avec Praïos.
Leurs rapports demeurent cordiaux, même si Thylos fait preuve d'une indépendance qui courrouce régulièrement le Prince des Dieux.

L'église de Thylos

Elle porte le doux nom de « Fraternité des Vents et des Vagues ». Ce culte est, bien sûr, très répandu dans la plupart des ports.
Son organisation, si elle demeure continentale, avec l'autorité suprême sur le culte du Gardien du Cercle, est essentiellement régionale. Les Evêques de chaque région ont une autonomie très importante et les messes elles-mêmes peuvent être très dissemblables. Ainsi, à l'image même de l'océan imprévisible, les rites de célébrations du culte sont très variés, chanté ici, psalmodié là, totalement muet ailleurs…

Dans le même ordre d'idée, le clergé reconnaît de nombreux saints dont le rayonnement est essentiellement local. Le plus grand des saints du culte est *Saint Béraban* (218~271), Evêque de *Bouxor*, qui s'offrit en sacrifice à Thylos pour calmer un ouragan dans lequel le Dieu taciturne voulait anéantir la Cité qui l'avait offensé.

Le prêtre de Thylos

A l'image des abîmes insondables des océans, les prêtre de Thylos ont généralement un caractère difficile à cerner. Le plus souvent sérieux et calmes, ils présentent régulièrement, et apparemment sans raison, des inclinations au ricanement subit et des phases de subites agitations…
Leur pouvoir sur les éléments est grand et ils sont pour ces raisons craints de la plupart des mortels.

Ils sont vêtus de bleu et de vert.
Pour éviter le rapport au feu, élément opposé à celui de l'eau, les temples de Thylos sont éclairés par des « Pierres Illuminées », des artefacts magiques porteur d'une lumière éternelle.

Commandements :
Ne jamais utiliser le feu. Les prêtres évitent le feu ouvert, ne doivent engendrer aucune flamme, et ne permettent pas une « lumière ouverte dans leurs temples ».
Ne pas consommer d'aliment cuits. Les religieux de Thylos ne se nourrissent pas d'aliments qui soient préparés ou récoltés avec le feu.
Ne pas manger de dauphin ou de baleine.

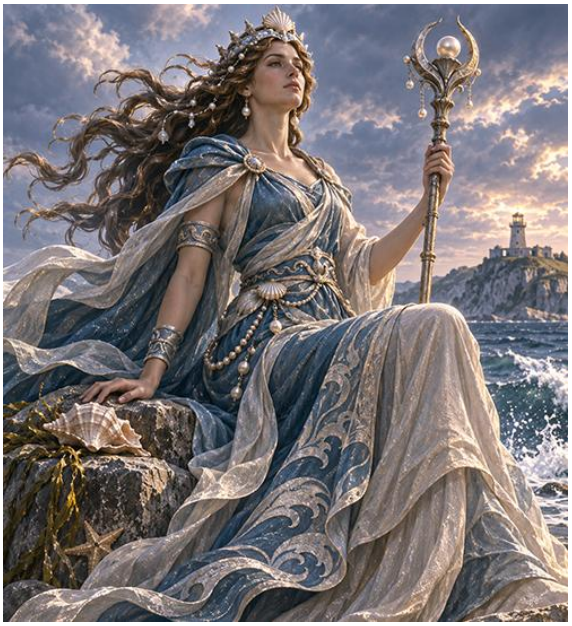
Idéaux :

Acceptation du Fatum (le destin), sans poser de question, sans exprimer d'émotion.

Les Armes et Protections :
Trident (0/-2), harpon, armes en bois.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier (fer ou bois).

Bonus et Avantages :
Le prêtre est capable de respiration aquatique (1x/j), il peut marcher sur l'eau (1 heure) (1x/semaine), et dés le niveau 7, il peut voler (1 tour) (1x/j).
Tous savent naviguer (orientation deg.V) et manier une embarcation petite ou grande (au moins théoriquement).

Devises :
« Il existent deux eaux : l'une est rafraîchissante et sucrée, l'autre est salée et aigre. Cependant les deux nourrissent, refroidissent et portent le fidèle qui est en harmonie. »
« Celui qui trouve la paix dans la prière, a la force d'affronter l'ouragan. »
« C'est ainsi, car tel est la volonté de Thylos »



Tyllaë, épouse de Thylos, déesse mineure Reine des Mers et Régente des Marées
C'est elle qu'on prie, dans les régions côtières, pour que les marées d'équinoxe ne soient pas trop puissantes et n'emportent pas les digues.
Elle est également souvent invoquée pour tenter d'apaiser les colères terribles de son époux.

Prière à Thylos

Ô Thylos, Seigneur des mers et des flots,
Toi qui commandes aux vagues et aux courants,
Écoute la voix de ceux qui prennent le large.

Que ta puissance apaise les tempêtes,
Que ton regard guide nos navires,
Et que ta main nous préserve des profondeurs.

Accorde aux pêcheurs une mer généreuse,
Aux marins des vents favorables,
Et aux voyageurs le chemin du retour.

Car la mer est ton royaume,
Et nos vies reposent entre tes mains.
Gloire à Thylos, gardien des océans !





TRAVIA. *Déesse de l'hospitalité et du foyer.*



Elle est dite « identifiée » à **Kurda** (Déesse de la paix, de la justice et de la sérénité. Epouse de Tolsos).

Nom :Travia
Appellations : la Douce, l'hôtesse.
Symboles et Influences : l'hospitalité, la loyauté, la moralité, le foyer (chez soi), la cuisine, le feu ouvert.
Animal sacré : l'oie
Serviteurs : la Famille Céleste, *OCTUS* fils de Travia et de Bihalnel, un aiglelfe.

C'est sous sa bienveillance que sont placés les jeunes couples le jour de leur mariage.
Symbolisée par une oie sauvage, Travia est aussi représentée par une femme plantureuse.
Travia est une Déesse douce et pacifique, mais celui qui pêche contre ses lois fera l'expérience de son courroux, et on dit d'elle qu'elle n'oubli jamais une insulte et qu'elle persécute ardemment tout pécheur.
Travia est aussi la Déesse du mariage, c'est elle qui célébra le premier mariage : celui de Praïos et de Rondra. Gardienne des liens de l'hymen, elle frappe de sa colère tous ceux qui trahissent leur engagement dans le mariage.

Déesse de l'hospitalité, elle considère cette vertu comme un bien sacré qui n'est pas exempt de règles. Celui qui reçoit doit traiter son invité comme un roi. Mais celui qui est reçu doit à son hôte la courtoisie et le respect.
Celui qui est dans le péril doit recevoir écoute et protection, et l'étranger qui frappe à la porte est une bénédiction pour la maisonnée.

Travia est la gardienne du gîte, la protectrice des foyers. Elle est de ce fait l'un des Dieux les plus aimés.

L'église de Travia

La très grande majorité des temples de Travia sont de dimensions modestes, mais on en trouve dans toutes les villes et dans presque tous les villages, Travia étant, avec Péraine, une Déesse très appréciée par le « petit peuple ».
Les dons, généralement nombreux, ne sont pas destiné à l'entretien de la « pompe » ni au faste de l'église, mais plutôt à financer le soutien des quartiers pauvres et des provinces frappées par la disette.
En cas de nécessité, chacun sait qu'il pourra trouver le gîte et le couvert dans un temple de Travia, ainsi qu'un accueil chaleureux et réconfortant, sous la divine protection de la Déesse.

Le Haut Père (ou la Haute Mère)
C'est le nom du chef du clergé de Travia, choisi pour une décennie au plus par les Evêques et les Cardinaux réunis en Concile.

L'Eglise de Travia compte une extension particulière, les *Maisons de l'Obole*. Cet ordre particulier, composé de religieux et de laïcs, est propriétaire de nombreuses demeures dans un grand nombre de Cités et de villes de moindre importance, dont la particularité est d'être ouvertes à tous les nécessiteux. Des repas gratuits y sont servis aux plus démunis, et quelques paillasses permettent aux sans logis de passer la nuit au chaud quand le climat est rude.
Ces *Maisons de l'Obole* permettent aussi de désengorger les temples du flot des indigents qui les « encombre » en temps de crise et de grande disette. En plus du secours matériel, un secours moral est dispensé aux nécessiteux par les membres de l'Ordre.

Les Saints sont nombreux dans le culte de Travia, presque aussi nombreux que les miséreux qui peuplent le continent…
Le plus célèbre d'entre eux est Saint *Mikaelus Cochulli* (602~688), qui vécut au *Silk'Or* durant une quarantaine d'année et fit fortune comme armateur, avant de partir sur les routes, et de consacrer sa vie nouvelle au soulagement de ceux qui souffrent. Il dispersa ainsi ses richesses et fut à l'origine de la fondation de quelques 30 nouvelles Maisons de l'Obole…

Le prêtre de Travia.

Les prêtres de Travia sont vêtus de larges vêtements jaune orangs. Ils quittent rarement leur temple, dans lequel ils ont généralement beaucoup à faire entre les offices religieux, l'aide aux défavorisés, l'assistance morale aux conjoints délaissés, …
Lorsqu'ils en sortent, c'est évidemment pour servir les intérêts de leur Déesse, et ces affaires concernent le plus souvent la défense des bonnes mœurs, ou encore la réoccupation d'un lieu usurpé par des malveillants !
Ils sont les garants de l'hospitalité et doivent s'assurer que celle-ci est garantie à tous ceux qui en font la demande, même contre la police du seigneur du domaine !

Commandements :
Toujours accorder une écoute compréhensive à une personne qui le demande.
Voir et comprendre la détresse dans les yeux de son prochain pour pouvoir y répondre.
Empêcher tous les manquements aux liens du mariage.

Idéaux :
Travailler sur Dère au développement de la fidélité.
Travailler dans les cœurs à développer la générosité et l'hospitalité.

Les Armes et Protections :
Armes en bois (particulièrement le Gourdin 1D+2, 0/-1)
Cotte matelassée.

Bonus et Avantages :
Le Prêtre est capable de lancer un sanctuaire (1x/j). Dés le niveau 7, il peut aussi utiliser le sort de Bastion (1x/J). Si le Prêtre organise le campement, ou le repos d'un ou de plusieurs individus, ceux-ci récupèreront par nuit de sommeil autant de points de vie que le niveau du Prêtre

Devises :
« Là où règne l'amour de Travia, là les lois de Praios et les faveurs des autres Dieux peuvent se réaliser. »
« Ma demeure est ta demeure, et mon pain est le tien. »
« A cœur fidèle, toute vie est belle. »
« Dans la difficulté des jours, celui qui donne à son frère et qui respecte sa mère, celui-là est un homme comblé, car il connaîtra le repos de Travia et l'hospitalité de la Douce lors de son repos éternel. »

*



Saint Cochulli (602-688)
bienfaiteur des pauvres

Prière à Travia

Ô Travia, douce gardienne du foyer,
Toi qui veilles sur les familles et les voyageurs,
Que ta bienveillance réchauffe nos demeures,
Et que ta paix habite nos cœurs.

Bénis le pain que nous partageons,
Protège ceux que nous aimons,
Ouvre nos portes à l'étranger fatigué,
Et offre un refuge à ceux qui sont égarés.

Que jamais notre feu ne s'éteigne,
Que l'amour et la fidélité nous accompagnent,
Et que sous ton regard maternel,
Notre maison demeure un havre de paix.

Travia, gardienne de l'hospitalité,
veille sur notre foyer !





BORON. *Dieu de la mort et du sommeil.*



Il est dit « identifié » à **Gossën** (dit aussi, « Gossën le distrait », dieu des sciences et de l'érudition).

Nom : Boron
Appellations : le Silencieux, l'Impénétrable
Symboles et Influences : la roue cassée et la faux. La Mort, l'Oubli, l'Ombre, le Silence.
Animal sacré : le corbeau.
Offrandes : selon les régions (de l'encens, ou des sacrifices d'animaux… d'humains même parfois…)
Servants : *GOLGARI*, le corbeau divin qui transporte les âmes au paradis ; *BISSARIEL*, qui apporte les rêves ; *MARBO*, la médiatrice ; *LAIELLA*, qui accompagne les noyés ; *UR*, Maître du Tri des âmes ; *NOVIS*, fils de Boron et de la vampire *Nirnela*.

Boron est le dieu le plus craint des hommes… On ne plaisante pas impunément avec la Mort. Mais il ne laisse pourtant pas d'être apprécié, pour le réconfort que parfois accorde l'oubli, dont il est le père, et pour le sommeil réparateur si nécessaire au corps fatigué.
Il est souvent représenté sous la forme d'un homme à tête de corbeau ou par un beau jeune homme aux yeux totalement noirs.
C'est lui qui, durant la guerre contre les Titans, créa *Tünhgahat la tisseuse*, une gigantesque araignée à trois yeux, pour lui confier la garde d'un des passages dissimulés vers *Ahartagül*, la plus grande des places fortes des Dieux sur Dère.

Divinité obscure et silencieuse, Boron impose le même mutisme à ses prêtres hors des moments dévoués à son service ; ce sont eux, d'ailleurs, qui officient dans le service des morts.

L'église de Boron

Les Hommes n'aiment pas avoir en permanence devant les yeux le rappel de leur condition mortelle. Aussi bien souvent les temple de Boron sont-ils installés à l'extérieur des villes, souvent à côté des cimetières.
C'est évidemment au clergé de Boron que revient le soin des morts et donc l'organisation des funérailles, et l'inhumation ou la crémation des corps.
Une autre fonction importante du clergé est de prier pour les vivants afin que leurs esprits tourmentés le jour par les questions de la Cité connaissent au soir le repos et l'oubli que procure le Sommeil.
Au sein de l'église, si « *le Patriarche* » a effectivement charge de conduire les affaires du culte pour le continent, la hiérarchie n'est pas très présente. Tous les hommes ne sont-ils pas égaux devant Boron ?

Le Patriarche
C'est le maître du Culte. Lorsque approche l'heure de sa mort, celle-ci est annoncée au « Pèlerin Noir », un jeune prêtre dont la fonction est de demeurer en permanence dans le petit Temple de Boron bâti sur les pentes du Mont Golofès (résidence de l'Oracle), ainsi que le nom du successeur dans la fonction de Patriarche. C'est bien souvent un membre du haut clergé, un évêque ou un cardinal, mais pas toujours…
Dès qu'il reçoit cette augure, le Pèlerin Noir se rend d'abord auprès de celui qui doit remplacer le chef du culte, puis auprès du Patriarche mourrant afin de lui transmettre les derniers hommages de l'Oracle.

Deux ordres religieux dépendent de l'église de Boron et de son Patriarche :

Les Serviteurs du Destin
Ce sont des laïcs, fidèles de Boron, dont les compétences se situent sur le plan psychologique. Ils interviennent pour aider les amnésiques à guérir de leur affection, et plus fréquemment, pour aider les vivants à accepter le départ vers l'au-delà de leurs proches. Leurs services sont gratuits, et le fonctionnement de l'ordre est assumé par l'église de Boron.

La Main Noire
La Main Noire regroupe des assassins qui ont juré fidélité absolue à Boron et au Patriarche. Laïcs, ils interviennent partout en *Ilvanir* où le culte de Boron a souffert une offense, pour en châtier les coupables.

Ils acceptent aussi régulièrement des « contrats » pour exécuter des hommes de mauvaise vie (N.B. : tous ces contrats sont soumis à approbation du Patriarche).

Le prêtre de Boron

Les prêtres de Boron sont vêtus de Noir. Cette couleur symbolise mieux que toute autre à la fois la mort et la notion d'infini.
Pour un prêtre de Boron seul l'au-delà revêt une quelconque importance : une âme ne vient sur *Dère* que pour mourir et le sacerdoce du prêtre est d'aider les mortels à accepter cette loi divine.
Dans cette perspective, les biens matériels n'ont pas d'importance, et sont même bien souvent méprisés et dénoncés comme une entrave à l'acceptation de la condition de mortel.
Le prêtre renonce le plus souvent à toute possession personnelle.
Au commun des mortels, le prêtre de Boron semble souvent sans émotion, « froid comme la mort »… C'est aussi parce que la grande majorité d'entre eux a fait un vœu de silence quasi complet.

> ***Les Bavards***. *Une fraction des prêtres de Boron refuse de se soumettre à cette règle par trop draconienne, arguant du fait que Boron est aussi le Dieu du sommeil, et que bien des hommes parlent en dormant. Cette vue ne recueille évidemment pas l'assentiment du haut clergé de Boron, et nombre de prêtres, membres de cette fraction se sont vus persécutés (progression hiérarchique bloquée, réprimandes publiques, brimades, nomination dans des contrées particulièrement reculées et/ou hostiles, emprisonnement…).*

Commandements :
- **Soin des morts** : Le corps d'un défunt doit toujours recevoir les derniers sacrement, qu'il soit inhumé ou brûlé selon ses volontés et les coutumes de la région.
- **Paix des Morts** : Un esprit errant, un revenant doivent toujours être libérés pour retrouver la bénédiction des Douze.
- **Silence** :Un prêtre de Boron, pour honorer son Dieu, doit s'efforcer de retrouver l'état initial du monde, le silence. Il doit fuir les paroles inutiles. (1 phrase par tour en général, mais surtout, ne parler que pour dire quelque chose d'important. La parole doit être synthétique)

Idéaux :
Travailler sur Dère à la compréhension des âmes, des caractères et à la lecture des rêves.
Travailler à ce que la morts ne soit pas bafouée par des invocateurs nécromants inconséquents.

Les Armes et Protections :
Faux (-1/-2), armes tranchantes courtes, faucille, hache de guerre et de jet, arme en bois
Cuirasse d'écaille (couleur noire) et bouclier (fer ou bois mais noir).

Bonus et Avantages :
Un tiers des Prêtres est initié au métier d'assassin, pour servir au mieux les desseins de Boron. Ce métier évolue en même temps que la classe de Prêtre. Résistance spéciale de 50% aux sortilèges de"mort".
ou
Nécro-prêtre, une spécialisation dans la maîtrise et l'appel de morts-vivants afin de servir les intérêts de Boron.

Devises :
« Le royaume des morts est cent fois plus vaste que celui des vivants. »
« La mort n'est pas la fin, elle est le début de l'immortalité. »
« Tu a encore un mort à rendre à Boron ! »



Ür (ou *Uthar*), « Le Maître du tri des âmes ».
Avant le grand jugement, opéré par les Archanges de Los, *Michal* et *Gabrial*, Ür a pour responsabilité de sélectionner les âmes une première fois et de les répartir entre « gris clair » et « gris foncé ».
Il a rang de Dieu Mineur et est directement inféodé à Boron.

Prière à Boron

Ô Boron, gardien du dernier sommeil,
Toi qui accueilles les âmes au terme de leur chemin,
Étends ton manteau de silence sur ceux qui nous quittent,
Et apaise les tourments de leur destin.

Que les morts reposent loin des peines du monde,
Que leurs souvenirs demeurent dans nos cœurs,
Et que nul ne trouble la paix de leurs tombeaux.

Lorsque viendra notre dernière heure,
Accueille-nous sans crainte ni souffrance,
Dans la sérénité de ton royaume éternel.

Boron, veille sur les défunts,
Console les vivants,
Et accorde à chacun la paix du dernier sommeil.





HESINDE. *Déesse de la magie, de l'érudition des arts et de l'alchimie.*



Elle est dite « identifiée » à **Sumurnis** (Dieu du mystère et de l'astuce, le grand maître des cabales, fils de tolsos).

Nom : Hésinde
Appellations : la Savante, la Mère de la Sagesse, la Maîtresse des Six Arts
Symboles et Influences :, la Magie, l'Erudition, les Sciences, l'Alchimie, la Maîtrise des Eléments, l'Astrologie, les Arts, l'Ecriture, l'Histoire.
Offrandes : sacrifices d'objets magiques, de fioles d'énergie astrale, de Sel Rouge…
Animal sacré : le serpent.
Serviteurs : *NANDUS* la sagesse, fils de la Déesse Hésinde et du Dieu Pérex ; *MADA*, qui révéla la magie aux mortels et fut punie d'un exil céleste (sur la lune) ; *XELEDON* le ricaneur ; *NACLADOR* le dragon, protecteur de la vérité ; *DECAS* demi-Dieu fils d'Hésinde et de l'ent Modolanociborinos

Hésinde est la déesse de toutes les « choses de l'esprit ». Elle est le symbole de l'intelligence vive et de la sagesse attentive, elle est *celle-qui-connaît-toute-chose*.
Hésinde est la Déesse à laquelle les humains doivent d'avoir été séparés des animaux. C'est à elle que revint la tâche de faire du peuple des humains un peuple pensant. A l'aube des temps, elle s'incarna donc en serpent afin de guider les hommes et les aider à comprendre le monde.

Elle est représentée sous la forme d'une femme et d'un serpent lové autour d'elle.

L'église d'Hésinde

L'église d'Hésinde est l'une des rares églises qui soit réellement « en phase avec son temps ». Dans leur grande sagesse, les représentants de la Savante sur Dère mettent un point d'honneur à adapter les préceptes et commandements du culte à l'évolution de la société et de ses connaissances. Cette dynamique permanente est sans aucun doute ce qui séduit le plus les esprits libres.

Son autre caractéristique principale est la discrétion. Et même si l'église d'Hésinde possède une influence certaine dans les cours des grands seigneurs, elle s'attache toujours à ce que ses conseils demeurent confidentiels et conserve, du moins en apparence une stricte neutralité politique.
En toute chose, les officiels de l'église sont à l'image de leur église.

Ce qui caractérise encore le culte, c'est sa reconnaissance de la notion d'individualité, y compris à l'intérieur de son propre clergé ! Ainsi, plus que toute autre, elle reconnaît qu'un homme, un fidèle ou un prêtre est d'abord un individu. De fait, rares sont les cultes qui permettent autant que celui d'Hésinde un réel épanouissement personnel de ses membres.
Pour progresser dans la hiérarchie du clergé de Hésinde seuls comptent l'intelligence, la sagesse et une solide connaissance de la théologie en général. Ni la fortune, ni les origines sociales ne comptent !

Le Magistère Suprême.
A la tête de l'église se trouve le Magistère Suprême, élu pour 14 ans par l'assemblée de tous les prêtres du culte (!). Avec les Cardinaux et les Evêques d'Hésinde il forme le *Haut Conseil de l'Esprit*., dont la fonction essentielle est d'examiner les évolutions des prêtres dans l'église. Mais il revient aussi à ce collège de réfléchir sur l'orientation du culte, d'effectuer des choix éthiques, de trancher dans des questions théosophiques, d'encourager telles recherches…

Les Gardiens du Savoir
Ordre de chevalerie composé exclusivement de Guerriers-Magiciens. Ils répondent devant le Haut Conseil de l'Esprit et accomplissent des quêtes religieuses qui consistent essentiellement en récupération d'objets magiques mal employés.

Les Sœurs de Mada

Ordre laïc affilié à l'Eglise d'Hésinde. Les Sœurs de Mada sont des femmes, souvent deuxième ou troisième filles de familles de basse et moyenne noblesse, dont la mission sur Dère est de « faire reculer l'ignorance ». Elles sont présentent essentiellement dans les Cités et les grandes villes.
Les progrès de l'hygiène notamment leur doivent beaucoup.

Saint célèbre. *Père Lucius*, prêtre d'Hésinde (milieu du VIII^{ème} siècle). Il fut le vainqueur, le 13 septembre 780, du *Prince Démon Corsufel* qu'il défit en détruisant son enveloppe mortelle à l'aide d'un poignard que lui avaient confié les *Chevaliers Soleils*.

Le prêtre d'Hésinde

Les prêtres d'Hésinde sont vêtus de vert et de jaune.
On sélectionne les novice de l'église d'Hésinde selon au moins trois critères : ouverture d'esprit, sens esthétique et curiosité naturelle.
Lors de leur formation initiale, les jeunes prêtres reçoivent une excellente formation théorique (connaissance des arts, lecture et écriture, théologie, démonologie, connaissance des légendes, histoire, géographie, herboristerie, alchimie, …).
La vie, pour les novices, demeure strictement régie par un code de comportement rigoureux, dans lequel on inculque aux nouveaux religieux les sentiments liés à la reconnaissance de la divine parole, l'envie de partager avec autrui les lumières spirituelles de la Déesse, le nécessité de vivre toujours dans la curiosité de l'autre…
De cette formation, longue (environ 10 ans de noviciat), le jeune prêtre ressort généralement convaincu de la nécessité, fébrile, d'apporter à chacun les lumières que porte la Parole de Hésinde.
Ces prosélytes sont généralement d'une efficacité redoutable.
Redoutables aussi lorsqu'ils soupçonnent qu'un objet magique puisse être mal utilisé (« contre la divine volonté de Hésinde »), puisque les Prêtres d'Hésinde forment une véritable « horde » lancée par la Déesse à l'assaut de toutes les places où sont mal utilisés les objets magiques.
Bien souvent, ces prêtres développent un intérêt intarissable pour un sujet très particulier (la collection de coquillages rares, l'histoire des peuples primitifs, ...) ou une théorie moderne (parfois même absurde) qu'il cherchent alors à démontrer contre vents et marées.

Nombre de temples d'Hésinde dispensent, gratuitement, des cours élémentaires de magie à qui veut…

Commandements :
- **Connaître** : Toujours collecter de l'information, du savoir.
- **Conserver** : Tenir un journal, « le livre du serpent », et y noter ses expériences, ses découvertes, ses hypothèses.
- **Mettre en Commun** : A la mort d'un prêtre, envoyer ce livre au Temple principal de l'Eglise, où il formera un élément important de la *Grande Bibliothèque du Serpent*.
- **Collecter** : Trouver et réunir les objets magiques perdus.
- **Protéger** : Préserver de la perversion et des mauvais usages les objets magiques, dons de Hésinde.

Idéaux :
La recherche et la découverte infinie.
Chaque moment doit être un enseignement perpétuel. Pour soi. Pour autrui.
Développer la science et l'esthétique.

Les Armes et Protections :
Double Lys (+1/-3), lances, armes courtes, armes en bois.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
Pouvoirs spéciaux (influx astral, préparation d'enchantement d'un objet, désenchanter un objet, perception de l'aura, dissipation d'animation, connaissance astrale, imposition astrale)

Devises et expressions récurentes :
« Et qu'est-ce que cela nous apprend ? »
« Oh, mon enfant (mon ami / mon frère / ...), ce n'est pas du tout difficile à comprendre ! Imagine-toi seulement... »
« Regardez-moi ce vase ! De style jeune-Hélaïque, à 1500 kilomètres de l'empire ! Cela remet en question toutes les théories sur...»

« Par la Maîtresse Erudite ! Enlevez vos mains de cet artéfact ! Il est de la volonté de la Toute-Savante qu'il soit retiré du monde des humains. Sa puissance est beaucoup trop grande… »
« Tout à fait correcte, docteur vénérable ! Mais ce que vous observez ici n'est cependant rien d'autre que l'ultime vérité, la synthèse, la réunion définitive des opposés... »



Nandus. « La Sagesse », fils d'Hésinde et de Pérex. Dieu Mineur inféodé à Hésinde.
Nandus aime à se rendre sur Dère pour y aider les mortels dans des situations difficiles qui éprouveront sa finesse.
Il est la divinité la plus proche de Volgan.

Prière à Hésinde

Ô Hésinde, gardienne des connaissances,
Toi qui éclaires les esprits en quête de vérité,
Guide mes pensées sur les chemins de la sagesse,
Et délivre mon âme des chaînes de l'ignorance.

Accorde-moi la patience de celui qui apprend,
L'humilité de celui qui doute,
Et le discernement de celui qui comprend.

Que jamais mon savoir ne nourrisse l'orgueil,
Que mes paroles soient justes et mes jugements éclairés,
Et que chaque vérité découverte
Devienne une lumière offerte aux autres.

Hésinde, ouvre mon esprit aux mystères du monde,
Préserve en moi la soif de connaître,
Et fais de la sagesse le guide de mes pas.





FIRUN. *Dieu de l'hiver et de la chasse.*



Il est dit « identifié » à **Andhor** (Dieu du sommeil, de la glace et du froid).

Nom :Firun
Appellations : le Chasseur Blanc, Celui-qui-ne-sourie-pas
Symboles et Influences : l'hiver, neige, glace, la chasse, le nord, contrôle de soi
Animal sacré : ours blanc
Serviteurs : *IFIRN la douce*, fille de Firun, Déesse mineure de la compassion ; *JANUS*, demi-Dieu fils de Firun et d'une ourse blanche ; ALLOHUSS, loup blanc céleste qui accompagne Firun dans ses chasses.

Firun est le Dieu de l'Hiver et de la Chasse. Il est le maître du froid et du gèle, son pouvoir est si grand qu'il peut même refroidir les esprits du vents lorsqu'ils parcourent son domaine et les rendre glacials.
Il a reçu de Los la souveraineté sur la glace.
Il entre aussi dans ses prérogatives de favoriser le chasseur respectueux de la nature et des animaux et de punir celui qui tue sans discernement et se comporte sauvagement.
« Il casse facilement aux doigts de l'homme insouciant l'arc de la chasse ! »

Firun aime parfois s'incarner en un homme robuste, abondamment barbu ou au contraire totalement imberbe, et portant une peau d'ours blanc. C'est un dieu austère, qui ne rie jamais !

L'Hiver de Firun n'est que rarement présenté comme une punition dans la tradition ilvanirienne. C'est plutôt un don de Los pour le repos des terres que l'homme travaille, c'est un sommeil régénérateur pour les protégés de Dame Nature.

Firun est le seul Dieu du Panthéon a avoir conservé sur Dère un séjour permanent, sa forteresse de Guëslass dont les hautes tours blanches, couronnées de givre, pointent leur sommet vers le ciel du grand nord.
Ses serviteurs y sont des humains choisis pour la pureté de leur foi et la robustesse de leur corps, capable de résister au difficile climat du grand nord, même si les salles de Guëslass sont étonnamment tempérées.
La forteresse est située si loin au nord que nul mortel n'en a jamais approché sans y être conduit par le Dieu Firun lui-même.

L'église de Firun

Firun est rarement le Dieu tutélaire de tout un village, encore moins d'une ville. En général, il est plutôt choisi comme Dieu protecteur par des solitaires, des hommes ou des femmes à l'humeur taciturne, qui aime la solitude et les grands espaces…
De fait, les dévotions qui lui sont rendues sont de nature très « personnelle ».
Très peu de temples lui sont dédiés, et les « chapelles » de Firun sont le plus souvent des lieux de petite taille, parfois peu ou pas signalés, seulement décorés d'une simple statuette du Dieu, ou d'une peau d'ours polaire.
Ces sanctuaires de Firun sont régulièrement fréquentés par les chasseurs qui y apportent une part du produit de leur chasse, dans l'espoir que Firun bénisse leur chasse suivante.
Les prêtres de Firun vivent de ces présents, surtout les plus âgés d'entre eux qui ne peuvent plus vivre du produit de leur propre chasse.
La grande majorité des prêtres de Firun vit réellement en dehors des agglomérations humaines, directement au contact de la nature. C'est parfois là, en extérieur, que ces prêtres font leur sacrifices, profitant d'une clairière isolée ou d'une combe propice.
Perpétuellement « en service » religieux, les prêtres de Firun ne s'accordent que peu de repos.
La règle hiérarchique est assez « souple » au sein de l'église, et chaque prêtre jouit d'une grande autonomie, et seul le lien entre maître et disciple, surtout vrai durant la formation religieuse elle même du disciple, est important.
Il existe cependant une forme d'autorité de fait de quelques grands prêtres, Evêques et Cardinaux, dont la notoriété impose un certain respect et une influence réelle sur les autres membres de l'église.

Un jour d'hiver dans l'année, les communautés de chasseurs ont coutume de sacrifier en son honneur 76 flèches. Ces flèches sont tirées vers le nord par dessus un bosquet d'arbre… Aucune n'est jamais retrouvée !

L'Homme Blanc
L'Homme Blanc est le chef de l'église de Firun. Il est désigné par Firun lui-même au cours d'une grande chasse organisée dans une région sauvage du continent à la mort de l'Homme Blanc en charge. Durant cette chasse, les prêtres battent la campagne

> Les prêtre de Firun évoquent souvent une mystérieuse prêtresse, *Ilionen fille de cygne*, dont il est dit qu'elle serait la fille incarnée de Firun, et qui vivrait dans un pays fort lointain…

Le prêtre de Firun

Il est vêtu d'une robe blanche ou de bleue pâle, bordée de fourrure.
Le prêtre de Firun est un homme des bois et un chasseur hors-paire. Il est souvent à l'affût d'un signe de Firun dans le comportement de ses proies. C'est un mystique qui sait guetter les symboles les plus discrets…
Pour lui, il existe assez peu de différence entre les hommes et les animaux, et la chasse est considérée comme le moyen de mesurer, d'égal à égal si possible, les compétences des uns et des autres. C'est toujours pour lui une occasion unique d'observer ses contemporains et ses ouailles.
En toute chose, le prêtre de Firun doit affecter un sérieux sans faille. Il n'y a pas de place dans le clergé de *Celui-qui-ne-sourie-jamais* pour les caractères faibles.

Commandements :
Commandement du chasseur solitaire (applicable tous les jeudi de septembre)
« Ta chasse seul tu feras.
Ta proie seul tu tueras.
Ton gibier seul tu mangeras. »

Commandement de la dignité (applicable en permanence)
« Celui qui rit à l'air d'un sot !
Le prêtre du Grand Firun se distingue du commun par son sérieux. Il doit le porter sur lui, et dans son vocabulaire et son humeur. »

Idéaux :
Trop de ruses dénature la chasse.
La vie n'est pas difficile ou facile. Elle est le combat permanent du chasseur et de sa proie.

Les Armes et Protections :
Lances (0/+1), Harpons, Hache de Guerre, Armes courtes, Armes en Bois.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
Grande résistance au froid, capacité d'archer avec deux niveaux de moins.



Devises et expressions récurrentes :
« Va mon frère, si telle est la volonté de Firun, ta chasse sera propice ! »
« Rires gras ? Humeur de sot ! »

Ifirn. « La Douce », « L'Esprit de Compassion ».
Déesse Mineure, fille de Firun auquel elle est directement inféodée.
C'est elle qui calme Firun pour que revienne le printemps.

Prière à Firun

Ô Firun, maître des neiges éternelles,
Seigneur des forêts silencieuses et des vents glacés,
Toi qui éprouves les hommes par le froid et la solitude,
Accorde-moi la force d'affronter tes rigueurs.

Que mon regard soit aussi perçant que celui du faucon,
Que mon pas soit aussi discret que celui du loup,
Et que ma flèche trouve sa cible sans cruauté ni orgueil.

Apprends-moi la patience du chasseur,
Le courage de celui qui brave la tempête,
Et le respect de toute vie offerte par la nature.

Lorsque le gel mordra ma chair,
Lorsque la faim affaiblira mon corps,
Que ma volonté demeure aussi ferme que les montagnes.

Firun, Seigneur de l'Hiver,
Guide mes pas dans les étendues sauvages,
Éprouve ma force, affermis mon courage,
Et accorde-moi l'honneur de survivre à tes épreuves.





TSA. *Déesse de la naissance et du renouveau.*



Elle est dite « identifiée » à **Vinïavi** (Déesse de la fécondité, des moissons et de la vie).

Nom : Tsa
Appellations : le Jeune Déesse, la Grande Créatrice
Symboles et influences : naissance, renouveau, recommencement, liberté, paix, fleurs
Eléments sacrés : le lézard, l'œuf, l'arc-en-ciel
Offrandes et Sacrifices : feuilles mortes au printemps
Serviteurs : *FEVIUS* demi-Dieu fils de Tsa et du Titan Obournos.

Tsa est la plus jeune des Déesses du panthéon de Praïos. Vive, elle aime le changement, la nouveauté, l'éclosion, les projets…
Symbole d'espoir, elle est une déesse avenante et agréable. Son symbole est le lézard dont la mue incessante illustre le renouveau et les ébats d'une nouvelle vie.

De par sa nature même, Tsa est la Déesse la plus proche de Dame Nature.
Tsa est également la Mère de la demi-déesse Vana, qu'elle conçut d'un amour avec un mortel.

L'église de Tsa

Le culte de Tsa prône l'importance de l'avenir et du destin. Il privilégie le devenir par rapport à l'existant.
Des temples, ou au moins de petites chapelles, sont présents dans toutes les villes et dans de nombreux villages, même si ils ne sont pas toujours servi en permanence par un prêtre. Car beaucoup de prêtres de Tsa sont des itinérants, toujours occupés à entreprendre quelque chose de nouveau, à battre la campagne pour aider qui le demande, pour découvrir de nouvelles techniques, des cultures inconnues ou, plus prosaïquement pour bénir l'ouverture d'une nouvelle échoppe, pour sanctifier un bâtiment nouvellement construit…

Les prêtres d'un temple donné changent donc assez souvent, au gré des impulsions des membres du clergé.
La hiérarchie n'est jamais pesante dans le clergé et même les prêtres qui occupent les plus hautes fonctions demeurent conscient d'une certaine forme d'égalité entre tous les serviteurs de la Jeune Déesse.

Deux choses essentielles rythment la vie des prêtres :
- la prière de l'aube (moment privilégié où les prêtres saluent le début d'une nouvelle journée et son cortège de mystères, de nouveautés inattendues)
- la grande réunion annuelle de la congrégation, qui a lieu chaque année dans un lieu différent.

Toujours en quête de nouveautés, les prêtres n'entretiennent aucune archive et aucun autre registre que celui des naissances de leur paroisse.
Dans le même ordre d'idée, les Prêtres de Tsa n'entretiennent pas le souvenir des Saints ou des endroits où se sont produits des miracles. Qu'importe que la Déesse soit apparue sur tel rocher il y a 500 ans… Elle l'a fait, et c'était important il y a 500 ans… Aujourd'hui elle a déserté l'endroit pour se rendre ailleurs, et c'est tout ce qui compte désormais.

Le Lézard Sage



C'est le titre du chef du clergé de Tsa. Il est le gardien de l'Arnakala, l'Ankh Sacrée de Tsa, une relique extraordinaire, qui fut forgée par Guérimm pour Tsa dans la nuit des temps. Cette relique, qui peut redonner la vie à tout être dont la vie à été juste, quelque soit les circonstances de sa mort, serait la clef qui, à la fin des temps, ouvrira la porte d'un monde nouveau pour les hommes.

Le prêtre de Tsa

Le prêtre de la Jeune Déesse est toujours vêtu de robes aux couleurs de l'arc-en-ciel. Cette tenue du culte a suscité le sobriquet, pourtant assez respectueux, de « Lézard Arc-en-ciel ».
Le précepte principal auquel doit se soumettre un prêtre de Tsa est la conscience du changement perpétuel qui baigne le monde : tout change toujours, rien ne demeure.

Cette compréhension profonde de la mobilité du monde et de la fuite des réalités est très difficile à accepter par le commun des mortels qu'anime toujours une quête de la durée et qu'effraie la notion de changement, souvent associé à l'idée de mort…
De fait, les prêtres de Tsa sont des êtres à l'esprit vif, curieux de tout, au caractère « flexible ». Ils sont pleins de sagesse et ne sont pas facile à surprendre. Ils possèdent un regard sur le monde fait d'un surprenant mélange d'amour intense pour la vie et de détachement conscient…
Ces personnalités sont rares.
Leur tempérament profond les conduit à des voyages fréquents. Ils sont naturellement généreux et ne considèrent l'or que comme le plus sûr moyen d'entreprendre quelque chose de nouveau.
En accord avec les préceptes de la Jeune Déesse, les prêtres se refusent à prendre une vie, quelle qu'elle soit, et sont donc, de fait, végétariens.

Leur apparence est toujours celle d'un jeune adulte, dans la plénitude de sa force. A cause de cela, il est arrivé plusieurs fois dans l'histoire que les prêtres de Tsa soient l'objet de persécutions de la part d'hommes qui pensaient pouvoir leur arracher le secret de la vie éternelle.

Commandements :
- **la vie** : « jamais la vie tu n'ôteras »
- **innovation** : « toujours le neuf tu promouvras »
- **apprendre** : « de tout tu devras connaître les dessous »
- **arme** : « aucune arme ne touchera, aucun sang ne versera, si ta vie doit protégé, de tes poings te serviras ! »

Idéaux :
Il faut combattre les habitudes et s'inscrire dans la nouveauté.
Il faut bousculer les idées reçues et toujours rechercher la nouveauté, mère de la « vrai vérité ».

Les Armes et Protections :
Bâtons (+1/+2)(1D+3 de dégâts non léthaux), Armes non tranchantes, non perforantes.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
Les prêtres de Tsa sont les porteurs de l'éternelle jeunesse. Leur espérance de vie est de 150 années environ, et jamais ils ne prennent une ride. Leur corps se régénère constamment au rythme de 1 point par 3 assaut, mais pas au delà de la mort.

Devises :
« Protège la rosée sur la toile de l'araignée, cette eau est de la même nature que l'océan éternel. »
« Il meurt celui qui refuse de changer ! »
« Bouge ! Regarde par les trous du mur ! Voit la liberté ! Et quitte ta maison pour tout recommencer ! »



Prière à Tsa

Ô Tsa, douce Déesse de la Vie et du Renouveau,

Toi qui veilles sur les premiers souffles,
Toi qui fais renaître l'espoir après les épreuves,
Protège les êtres fragiles et les vies naissantes.

Que ta lumière accompagne nos commencements,
Que nos blessures trouvent guérison,
Et que nos cœurs gardent la force de changer.

Apprends-nous à respecter toute vie,
À accueillir l'inconnu sans crainte,
Et à voir dans chaque aube une nouvelle promesse.

Ô Tsa, gardienne des nouveaux départs,
Que jamais ne s'éteigne en nous l'espérance.





PEREX. *Dieu des voleurs et des marchands, il est le maître de la nuit.*



Il est dit « identifié » à **Kérole** (Déesse des Voleurs, de la tromperie et de la tricherie).

Nom : Pérex
Appellations : le Rusé, le Gardien du Ciel Nocturne
Symboles et influences : l'art des voleurs, le commerce, le négoce, la nuit, le brouillard, la chance, les jeux de hasard, l'humour
Animal sacré : le renard
Offrandes et Sacrifices : une part de trésor, surtout des bijoux
Serviteurs Célestes : *MARIS* demi-Dieu fils de Perex et de la génie des eaux Sinoliane.

Gardien de la Nuit, Pérex est le Dieu des Marchands et des Voleurs. Il aime à s'incarner parfois sous la forme d'un renard argenté, et à parcourir le monde pour s'y amuser des mortels… Il poursuit généralement de ses plaisanteries ceux qu'il considère comme des « imbéciles », leur dérobant un objet qu'ils affectionnent particulièrement, les ridiculisant publiquement…

Pérex est un Dieu particulièrement insouciant, qui protège ceux dont l'audace parvient à l'étonner. Il aime les téméraires, comme les pleutres, prenant plaisir à observer quel ingénieux systèmes ils inventent, les uns pour pousser la chance, les autres pour éviter le danger…

L'église de Pérex

Le culte de Pérex est très paradoxal. Le Dieu des voleurs et des commerçants est particulièrement populaire dans les grandes agglomérations, et il est pourtant presque toujours vénéré en secret, ou en tout cas avec la plus grande discrétion.
Cette discrétion est si importante, que bien souvent il est difficile de reconnaître un prêtre, car ils se vêtent en fonction du rôle qui est le leur à un instant « t ». Certains évitent même que leur fonction sacerdotale soit connue.
Le seul indice qui pourrait éventuellement distinguer un Prêtre de Pérex est sa grande faculté d'analyse de l'esprit humain et sa solide connaissance de la psychologie.

Les églises de Pérex sont souvent modestes, peu attrayantes, même si elles sont souvent extrêmement riches. Elles sont peu éclairées et la pénombre y est reine, pour favoriser la circulation de ceux qui veulent prier sans être vus.
Les offices religieux sont discrets, parfois même confidentiels, et il n'est pas rare que l'arrière boutique d'un commerçant serve d'autel à une messe de Pérex.

Il y a deux sortes de temples de Pérex :
- les temples publics, généralement fréquentés par les marchands. Ils sont officiels et tout un chacun peut les trouver et y pénétrer pour prier.
- les Temples des « enfants du Renard », qui sont les églises entretenues par les guildes de voleurs. Ce sont des lieux secrets, protégés par les guildes elles-mêmes.

Le Noctambule
Le Noctambule est le chef du Culte de Pérex. Il contrôle l'ensemble du clergé et dirige l'église dans tout le continent. Son identité est connue mais il est généralement très difficile d'accès. Entouré d'une garde rapprochée discrète mais efficace, il réside dans le *Palais de la Nuit*, dans la cité *d'Arias*.
Le Noctambule est désigné par l'assemblée des dignitaires de l'église 13 jours après la mort de l'ancien Noctambule.

> **La Main Invisible**
> Ordre de chevalerie de Pérex dont la seule fonction est la protection du Noctambule. Dirigée par le Cardinal d'*Arn'Armor* (charge attachée à l'évêché de la ville), elle est composée de Voleurs et d'Assassins de haut niveau.

N.B. : les cas ne sont pas rares dans l'histoire de Noctambules qui furent assassinés par l'un de leurs Evêques dans l'espoir de prendre sa place…

Le prêtre de Pérex

Le prêtre de Pérex est vêtu de vêtements classiques, au mieux d'une simple robe grise. Il est discret au possible, et se fait une règle d'or de tirer profit de toutes les situations.
La coopération avec des prêtres de Pérex en est souvent rendu difficile, puisqu'ils considèrent que même les prières/négociations qu'ils font avec leur Dieu doit être soumises à contreparties…
La grande majorité des prêtres de Pérex sont des comédiens hors-paire, puisqu'ils passent leur temps à tenter de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas (du fait de la discrétion de leur culte). Ils savent se maquiller, se grimer, changer leur voix, contrefaire une infirmité, imiter un accent…

Les Prêtres de Pérex reçoivent régulièrement durant leur vie au service de Pérex des missions divines, des quêtes religieuses, qui consistent le plus souvent en une recherche d'objet qui puisse plaire à Pérex.

Durant leurs quêtes, ils aiment à être entourés de compagnon… Ce qui n'est pas toujours simple… D'abord parce qu'ils tentent généralement de dissimuler les détails de leurs expéditions… Ensuite parce qu'ils sont tenus, religieusement, à ne jamais rendre de services, sans en recevoir un en retour.
Ils constituent donc des compagnons extrêmement intéressés !

Enfin, si les prêtres de Pérex sont généralement bons, et travaillent en tout cas à la victoire du bien sur le mal, leur moral est toujours « élastique ». « La fin justifie les moyens » est leur devise principale et la loi n'est pas leur souci premier.

Commandements :
- **Réciprocité** : « Jamais un service ne rendra qui ne soit payé de retour »
- **Intelligence** : « l'intelligence n'est pas un luxe ou un plaisir, c'est une assurance vie »
- **Méfiance** : « Défie-toi de ton prochain, le meilleurs des accords peut être annulé ! »

Idéaux :
Un prêtre de Pérex ne doit jamais manquer une occasion de faire du profit.
Le profit doit être optimal.
La loi est une notion pour les nobles et les naïfs. Elle prévient les débordements et le chaos… Elle n'est pas bonne en soi.

Les Armes et Protections :
Toutes, à l'exception des Haches.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
Une partie importante des prêtres (environ 1/3) est initiée au métier de voleur, pour pouvoir servir au mieux les desseins de Pérex. Ce métier évolue en même temps que leur métier de prêtre.

Devises :
« La fin justifie les moyens »
« Aides-toi, Pérex t'aidera »



Prière à Pérex

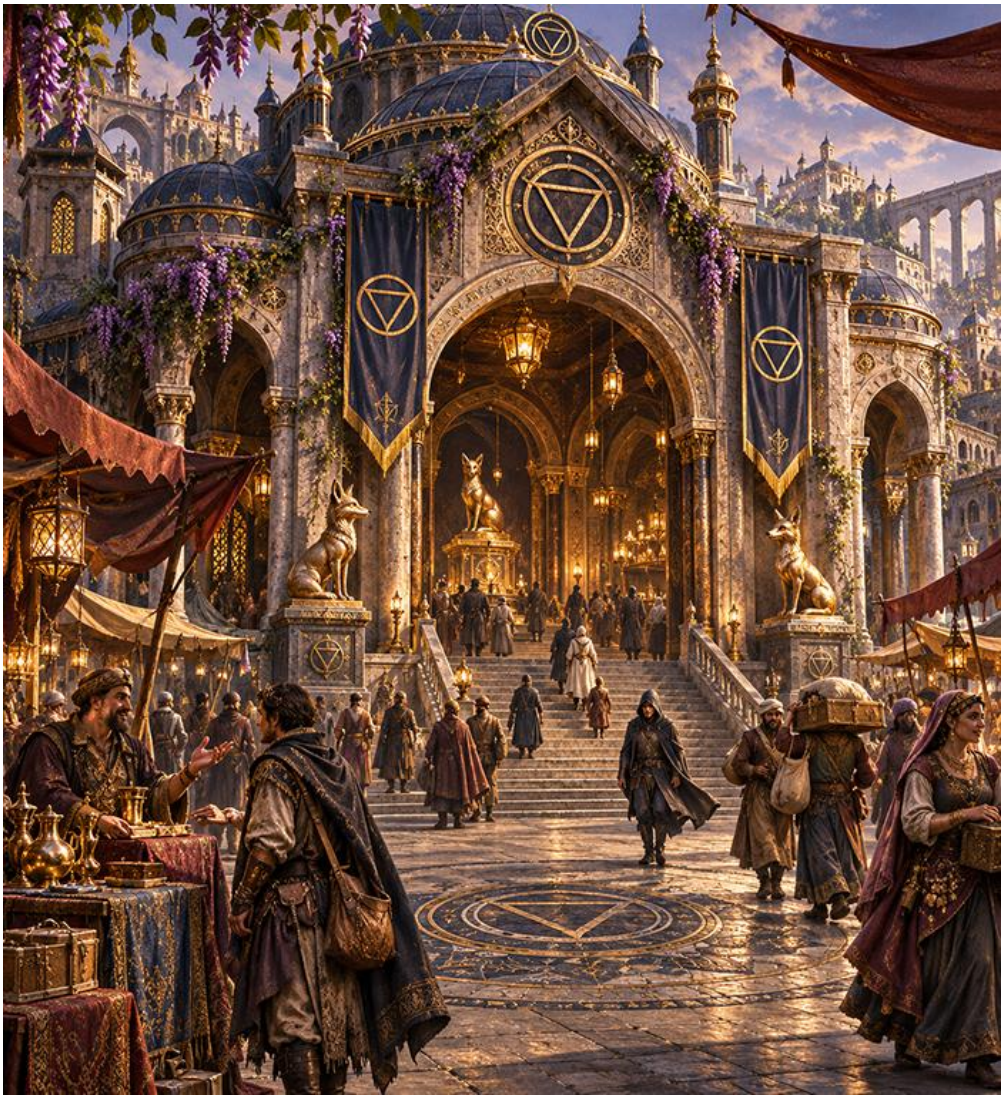
Ô Pérex, Rusé parmi les Dieux,
Gardien des ombres et du ciel mystérieux,
Guide mes pas sous le voile de la nuit,
Et que la chance jamais ne me fuie.

Donne à ma langue l'art du négoce,
À mon esprit la ruse du renard,
À mes mains l'adresse du voleur,
Et à mes affaires la faveur du hasard.

Que le sot garde ses certitudes,
Que le sage sache saisir l'occasion,
Et si tu m'accordes aujourd'hui fortune,
Je t'en réserverai une juste portion.

Car rien ne se donne sans retour,
Et tout se négocie, même auprès des Dieux !

Ainsi soit conclu notre marché, ô Pérex !





PERAINE. *Déesse de la médecine et de la fertilité.*



Elle est dite « identifiée » à **Aliana** (Déesse de la nature et de la poésie, sœur de Vinïavi).

Nom : Péraine
Appellations : la Bonne Déesse, la Donatrice, la Généreuse
Symboles et influences : médecine, agriculture, plantes, récolte, pain, fertilité (végétale et humaine)
Animal sacré : la cigogne
Offrandes et Sacrifices : quelques épis de céréales fraîchement récoltés
Serviteurs Célestes : *ADRIL* fille de Péraine et de Ulluhan, l'Esprit des Loups.

Péraine est la Déesse de la médecine et de la fertilité, et par extension celle qui réconforte les souffrants, qui adouci les douleurs, celle aussi qui protège les semences et les récoltes, celle que prient les paysans soucieux d'éloigner la disette…
Elle est l'une des divinités les plus priées dans les zones rurales.
C'est elle qui apporta aux hommes la science des herbes qui nourrissent et des herbes qui soignent. Elle est aussi la protectrice des animaux et des plantes, des arbres et des poissons…
Elle est de ce fait, comme Tsa, très proche de Dame Nature.

L'église de Péraine

Péraine est la divinité protectrice de la plupart des communautés paysannes et donc l'une des Déesse tutélaire les plus souvent choisie dans un monde dont la ruralité atteint régulièrement 60 à 90% de la population (selon les régions).
Le plus souvent, surtout dans les petits villages, seul le temple de Péraine dispose d'un culte véritable et d'un lieu consacré. Ces temples sont très modestes, leur décoration en est simple et le bâtiment lui même est souvent petit. Ils sont généralement administrés par un seul prêtre.
Dans les régions les plus modestes, ou les plus reculées, il n'est pas rare qu'une petite ville ou un gros village soit le centre religieux et que quelques prêtres passent leur temps à rayonner, voyageant de village en village pour apporter la « lumière du culte ».

Le Grand Fertile
Le Grand Fertile est le chef du clergé de Péraine. Cette fonction est obtenue à vie. Chaque fois qu'un Grand Fertile quitte le monde des vivants, le Haut Conseil de Péraine (l'assemblée des Cardinaux et des Evêques) se réunit et désigne un remplaçant qui est toujours désigné parmi les prêtres de rang modeste (confesseur ou curé ou prêtre) afin d'assurer un réel renouvellement au sein de la représentation théologique.

> ***Le Conseil Médical de Surveillance***
> Fondé en 692 du S.C. par *Mgr Lamprin,* Le Conseil Médical de Surveillance est constitué de 5 hauts membres du clergé de Péraine (Evêques et cardinaux). Sa mission est de surveiller la déontologie des médicastres Ilvaniriens et de trancher dans les problèmes liés à l'exercice de la médecine. Influent dans tous les pays soumis au panthéon de Praïos, le Conseil de Surveillance jouit depuis 785 de la haute protection de l'*Empereur du Nord*.

Saint majeur. *Saint Raphaël* (milieu du VIII^{ème} siècle du S.C.), prêtre de Péraine, qui reçut le premier le prodige de Grande Guérison.

Le prêtre de Péraine

Les prêtres de Péraine revêtent toujours des vêtements d'un luxueux vert argenté. Ils sont experts dans l'art de confectionner les potions curatives. Ils jouent un rôle important dans la vie des zones rurales. Ce sont eux qui bénissent les semences et les champs pour que les récoltes soient bonnes…

Bien souvent, dans les régions reculées, les prêtres de Péraine accueillent dans leur temple les cultes des Dieux non représentés. On trouve alors dans des « recoins » de l'église des alcôves avec une statuette de Boron, une autre pour Praïos, pour Tsa… Souvent même, dans ces régions, les sacrements des autres cultes sont assumés par le prêtre de Péraine (oraison funèbre pour Boron, Sacrement de mariage pour Travia, baptême pour Tsa…).

Le Prêtre de Péraine est aussi bien souvent le « guérisseur » de la région. Par sa connaissance des plantes, et de leurs vertus curatives, par son érudition dans les domaine de la biologie humaine, il est le mieux placer pour soigner les populations les plus modestes, et nombre d'entre eux parcourent les routes pour soigner les malades en échange d'une obole.

Dans les champs, le prêtre de Péraine ne fait pas que s'assurer religieusement des bonnes récoltes, il aide aussi le plus souvent physiquement à la moisson.
Ce sont généralement les prêtres les plus pragmatiques et les moins attachés à la pompe, au sacerdoce.

Commandements :
- **Soin** : « Tu soigneras celui qui te le demande ».
- **Connaissance** : « Tu connaîtras les maux qui affligent les hommes et tu les soigneras »

Idéaux :
- un bon prêtre de Péraine cultive son propre jardin botanique. Il y fait pousser des herbes de soin pour aider sa communauté.
- un prêtre généreux est un prêtre qui participe à la vie des champs.

Les Armes et Protections :
Fourche (1D+3) (0/-2), armes en bois, armes courtes.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier (fer ou bois).

Bonus et Avantages :
Les Prêtres de Péraine sont maîtres dans l'art de confectionner des potions de soins, et dans celui de trouver des plantes.
Ils sont experts en botanique.

Devises :
« Une ville sans maison de Péraine est comme un homme sans coeur. »
« Même si le grain ne remplit qu'une seule assiette, il faut en prendre soin : chaque âme vaut qu'on s'en occupe ».



Prière à Péraine

Ô Péraine, généreuse Donatrice,
Toi qui apaises les maux et les souffrances,
Pose ta main sur les corps meurtris,
Et rends aux malades force et espérance.

Bénis nos champs et protège nos semences,
Que nos épis mûrissent sous le soleil,
Que jamais la faim ne frappe à nos portes,
Et que chaque printemps renouvelle tes merveilles.

Toi qui nous enseignas les herbes qui guérissent,
Veille sur les bêtes, les arbres et les fleurs.
Donne à nos mains le pouvoir de secourir,
Et à nos âmes la bonté de ton cœur.

Péraine, Bonne Déesse, que nul ne manque de pain,
que nul ne souffre sans soin !





GUERIMM. *Dieu du feu et de la terre.*



Il est dit « identifié » à **Trahel** (Dieu de la terre et de la roche, c'est le patron des forgerons).

Nom : Guérimm
Appellations : le Forgeron, le Divin-râleur, le Jureur-d'Abomination
Symboles et influences : le feu, la terre et ses tremblements, les minerais, les métaux, la mécanique, les constructions, le travail manuel et l'artisanat, les mines.
Animal sacré : sans
Offrandes et Sacrifices : des minerais précieux, des armes forgées
Serviteurs Célestes : *MAHÏ* demi-Déesse fille de Guerimm et de *Shinonine*, une Effrit. *DOTHIAS*, molosse céleste fidèle protecteur de la forge.

Guérimm est un Dieu ombrageux et exigeant, il est cependant aimé des mortels car la tradition veut que ce soit lui qui ait intercédé auprès de « Celui-qui-se-conçut-lui-même » pour que le Feu soit donné aux peuples de Dère.
Guérimm est un dieu puissant dont les prodiges, comme ceux de Praïos, sont souvent spectaculaires. Ses colères, qui se traduisent souvent par des séismes de grande ampleur, sont terrifiants et souvent mortels. Du fait de ses sphères d'influence, Guérimm est le Dieu du Panthéon de Praïos que préfèrent les nains.

Guérimm est le père des *Chevaux des forges* pour rendre grâce à Rondra, de l'*Arnakala*, pour plaire à la belle Tsa, et d'un nombre considérable d'autres objets fabuleux.

L'église de Guérimm

Guérimm est un Dieu populaire au sens premier du terme. Maître de l'artisanat, Père des constructions, Génie des Mécaniques, Souverain des Mines, il est un Dieu aimé des masses laborieuses, et le Dieu protecteur de la plupart des mineurs, de nombreux artisans…
Par ailleurs, le caractère fondamentalement « humain » de Guérimm le rend sympathique à toute une catégorie de mortels auquel il ressemble de fait. Comme eux Guérimm aime jurer, comme eux il est prompt à râler, à grogner. Comme eux, il aime les jeux de l'amour, et ses frasques sont nombreuses, tant sur Dère que dans les cieux…

Les églises de Guérimm sont présentent dans les grandes villes et dans les bourgs miniers. Ils sont toujours très richement décorés, même si le style des décorations peut paraître « clinquant »…
Au cœur de tous les temples de Guérimm se trouve un feu éternel, entretenu jour et nuit par les fidèles et les membres du clergés.
Les messes de Guérrim sont à l'image du travail du forgeron : répétition, lenteur et éclats de voix. On y psalmodie beaucoup.

Les dons, en objets artisanaux, en minerai, en or, font de l'église de Guérimm l'une des plus fortunée.

Le Gardien de la Flamme.
Le Maître suprême du culte est le « Gardien de la Flamme ».
Prêtre, il est aussi un maître forgeron de grande réputation. Lorsque le Gardien de la Flamme doit être remplacé, une grande compétition s'ouvre entre tous les Grand Prêtre de Guérimm. Chacun doit forger un artefact en métal, dont les aspects artistiques seront au moins aussi important que ses fonctions pratiques.

Tous les prêtres de Guérimm sont des itinérants. Ils voyagent de part le monde pour apprendre de nouvelles techniques de forge et pour dispenser leur enseignement, tant religieux qu'artisanal.
Leur présence est aussi requise dans les Guilde de forgerons lors des cérémonies officielles. Ils bénissent l'admission d'un apprenti, le passage d'un élève à la dignité d'Artisan, l'élévation au rang de Maître…

Le prêtre de Guérimm

Ses prêtres sont vêtus de cuir et portent souvent une lanterne. Obligation leur est faite de préserver les feux. Leur symbole est le marteau et l'enclume.

Ce qui caractérise un prêtre de Guérimm c'est avant tout son sérieux et sa concentration, même si, comme Guérimm lui-même, il lui arrive de se laisser aller à un mouvement d'humeur « bruyant ». Quoiqu'il en soit, c'est un homme solide et responsable

Lorsqu'il parcourt le monde pour les besoins de son art ou pour trouver certains minerais rares, le prêtre s'associe volontiers à des groupes d'aventuriers.
C'est un bon compagnon, fiable et efficace, mais qu'il vaut mieux ne pas trop brusquer… Son humour est parfois à sens unique, et s'il aime bien railler ses comparses, il n'aime guère être le dindon de la farce… Et il est difficile de « souffler la flamme de la colère » d'un prêtre de Guérimm !

Commandements :
- **Feu** : « la flamme de Guérimm jamais ne te quittera »
- **Forge** : « parcours le monde et toujours t'approprie les secrets du métal »

Idéaux :
- Un prêtre de Guérimm ne se sépare jamais de la flamme de Guérimm. Il s'oppose même régulièrement à ce que l'on éteigne volontairement un feu (fut-ce un feu de camps au petit matin). Il convient de le laisser s'éteindre de lui-même et même un incendie ne pourra qu'être circonscrit devant lui !
- Un serviteur de Guérimm travaille toujours à mieux connaître les secrets de la forge. Il doit atteindre à la perfection du geste et à la pureté de la lame.

Les Armes et Protections :
Marteaux (0/-2)(quels qu'ils soient), Haches, Armes courtes, Armes en bois.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier (fer ou bois).

Bonus et Avantages :
Les Prêtres de Guérimm possèdent une excellente résistance à la chaleur et au feu (50% de protection aux dégâts de cette source).
Bonus de 2 points aux Jets de Protection sur les sorts employant le feu.

Devises :
« Pour trouver la forme cachée dans le fer, il faut plus de patience et de sensibilité que de force et de puissance »
« Tu sera un marteau ma fille, pas une un enclume ! »

*



Dothias. Molosse céleste.
Il est l'immortel protecteur de la forge de Guerimm.
Aussi fidèle qu'il est possible à son divin maître, Dothias est parfois envoyé par lui sur Dère pour aller protéger un temple ou une relique de son culte.

Prière à Guerimm

Ô Guérimm, maître du feu et de la pierre,
Toi qui fis don des flammes aux peuples de Dère,
Que ton bras guide mon marteau,
Que ta sagesse façonne mes métaux.

Donne à mes mains la force et la patience,
À mes ouvrages la beauté et l'excellence.
Épargne-moi les fureurs de la terre,
Et garde en mon foyer ta flamme éternelle.

Que jamais ne s'éteigne le feu de Guérimm !





RAÏA. *Déesse de l'hallucination, de l'extase, du plaisir, du vin et de l'amour.*



Elle est dite « identifiée » à **Daris** (Dieu des arts, de la beauté et de l'amour).

Nom : Raïa
Appellations : la Belle Déesse
Symboles et influences : hallucinations, extase, plaisir, vin, amour
Animal sacré : le cheval
Offrandes et Sacrifices : parfums rares, étoffes précieuses
Serviteurs Célestes : *LEVTHAN ; SULVO* (la paix) ; *KHABLA* (la beauté) ; JUNI demi-Déesse fille de Raïa et de *Koumsadoth*, le Dragon de Diamant.

Raïa s'incarne parfois sur Dère. Elle adopte alors invariablement l'apparence d'une jeune femme à l'incommensurable beauté, dont il est dit que « celui qui pose sur elle les yeux ne peut plus jamais oublier son image, et toujours ira par le monde, toujours cherchant, à jamais insatisfait. »
Raïa aime faire les couples, et prends plaisir à susciter, observer, encourager le plaisir des mortels. Elle préside à la lente maturation du vin et les libations des hommes lui sont une ode chaque fois renouvelée. De ses hallucinations, elle récompense ceux qui ont cherché la divine extase, qui permet seule au mortel de contempler un peu du séjour divin de la Déesse.

L'église de Raïa

Le culte de Raïa ne compte que peu de prêtres et peu de temples. Seules les grandes villes consacrent à Raïa une église propre.
De fait, peu d'individus choisissent Raïa comme déesse tutélaire pour guider et protéger toute leur existence.
Pourtant, les jours de fêtes de Raïa sont observés par presque tout le monde et suivi par de nombreuses personnes avec « zèle »…

Les préceptes de Raïa sont plutôt souples. Ils orientent la vie vers un épicurisme intense, un hédonisme permanent. Mais il serait faux de penser que le service de la Déesse soit sans difficulté : vivre l'extase comme une nécessité permanente demande un « détachement » important et une discipline mentale que peu de fidèles atteignent finalement.

La Désignée ou la Bien-aimée-de-la-Déesse
C'est la chef du clergé de Raïa. Elle est en fait plus une représentante du culte qu'une véritable chef de culte, et toutes ses prérogatives se résument à une présence représentative.
Une fois par an, tous les Hauts Prêtres se réunissent durant 7 jours pour des orgies qui sont l'occasion de nombreuses discussions, au cours desquelles les prêtres tentent de percevoir un « signe de la déesse »… Par ce signe, chaque année, les Hauts Prêtres désignent celle qui sera jusqu'à l'année suivante la « Désignée ». Durant la durée de sa charge, éminemment symbolique, elle devra parcourir le continent afin d'apporter aux temples, par sa présence, la bénédiction de la Déesse.

Etonnement, le culte de Raïa compense très largement la modestie de sa représentation dans le monde par une puissance économique importante. Le clergé jouit en effet d'un droit de monopole sur la production et le commerce des parfums.
Il faut ajouter à cette spécificité les vastes élevages de chevaux dans le nord de la Garéthie et le Duché des Pâturages, qui rapportent au culte des revenus considérables.

Un temple de Raïa est une construction d'une architecture légère, aérée. Il est toujours richement décoré (sculptures, massifs de fleurs, vitraux hauts en couleurs, …) et très lumineux. Les abords sont généralement faits de vastes jardins très agréables.
La première salle du temple est séparée du grand hall d'entrée par une grande piscine (ou vaste bain) destiné à la purification des fidèles. C'est une salle de recueillement et de prière. Le passage par ce bain et cet espace feutré permet d'entrer purifié dans la partie principale du temple.
Puis vient le centre du temple, une grande salle lumineuse, dont le centre est occupé par une haute statue de Raïa.
Tout autour de cette salle principale se trouve de nombreuses alcôves, sorte de salons très confortables, où les rituels de Raïa peuvent s'exercer avec plus de discrétion…

Une messe de Raïa se caractérise par une joie pleine et entière. On y célèbre tout à la fois les sens et le bonheur de vivre. C'est une Ode permanente à la sensualité.

La vie quotidienne d'un prêtre de Raïa semble souvent légère, amusante, presque insouciante… Il n'en est rien. Car le sacerdoce de Raïa requiert une pureté d'esprit totale, une absence totale d'arrière-pensée, et l'extase divine ne se touche du doigt que par l'exercice d'une discipline mentale et morale parfaite. La légèreté est donc chez le prêtre de Raïa un état conscient et volontaire, fruit d'une grande expérience.
C'est cette discipline et cette exigence de pureté qui écartent du culte de Raïa toute notion de vulgarité et tout parfum de scandale. Ainsi, l'exercice d'une sexualité intense et pleine, au cœur des temples et à destination des fidèles, est-elle toujours considérée comme une forme de service spirituel et jamais comme une prostitution déguisée.
De fait, l'ambiance qui préside à un temple de la Belle Déesse ne conduit pas invariablement les fidèles à une débauche sexuelle. Tout au contraire. Et un visiteur pourra être séduit lors d'un passage au temple par la simple envie d'un bain chaud, dans la pureté et la sérénité ou par un massage très sage propre à éloigner de son âme les angoisses du quotidien…
Il demeure pourtant vrai que les jeux de l'amour occupent une part importante des visites dans les églises de Raïa.

Le prêtre de Raïa

Ses prêtres et prêtresses sont tous très beaux et les temples sont ouverts à tous ceux qui désirent s'abandonner aux plaisirs les plus raffinés ou les plus extravagants… ils sont vêtus de robes rouges très légères et transparentes.

Rare sont les occasions pour un prêtre ou une prêtresse de Raïa de quitter le temple citadin auquel il ou elle est consacrée.
Tous les prêtres de la Belle Déesse, qu'ils soient hommes ou femmes, sont d'une grande beauté et d'un charme peu commun, toujours aimables.

Du fait du caractère particulier des offices de Raïa, les préjugés sont fréquents dans la population, et on considère souvent d'abord les membres du clergés comme des individus à la morale légère plus que comme des prêtres authentiques.
Mais ces préjugés ne tiennent généralement pas à l'épreuve du quotidien, et qui côtoie réellement un prêtre de Raïa se rend vite compte que sa dévotion et sa foi sont véritables, et en accord complet avec la gentillesse et l'amabilité de son caractère.
Ce sont ces traits de caractère qui permettent au Prêtre de toucher plus intensément encore à l'extase que promet la Belle Déesse.

Commandements :
- **Dévouement** : les actes désintéressés sont ce qui touche le plus les mortels. Ils faut du dévouement et de la générosité pour plier les plus rudes.
- **Sérénité** : le service sensuel de la Déesse, par les rapports aux fidèles et aux visiteurs du culte, ne doit

Idéaux :
Les êtres sensibles doivent être assistés pour pouvoir enfin toucher à l'Extase Divine.
Les violents doivent être accompagnés pour renoncer à la violence et toucher aux bienfaits de la douceur.

Les Armes et Protections :
Javelot (0/-2), rapière et fleuret, marteau de lutte, armes en bois, armes courtes, lasso.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

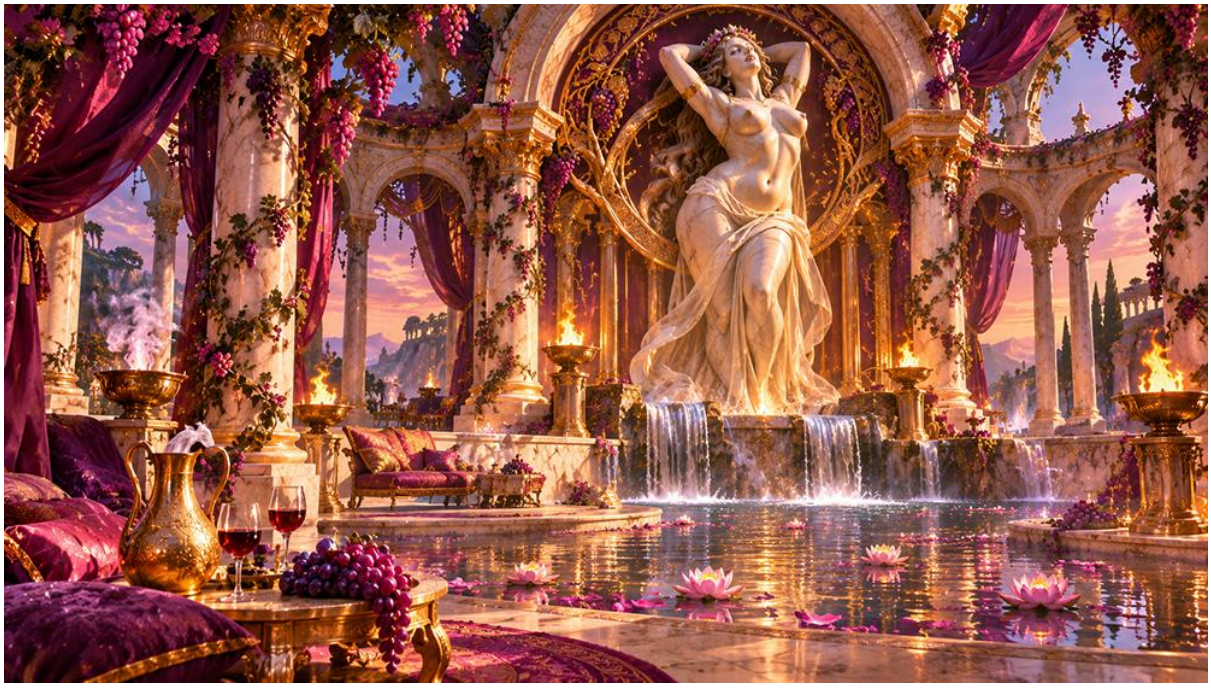
Bonus et Avantages :
Les Prêtres de Raïa sont experts en l'art de la séduction. Ils savent comment se faire aimer de n'importe qui, sans barrière de sexe, ni de race.
Ils savent aussi utiliser la jalousie et inciter à la férocité.

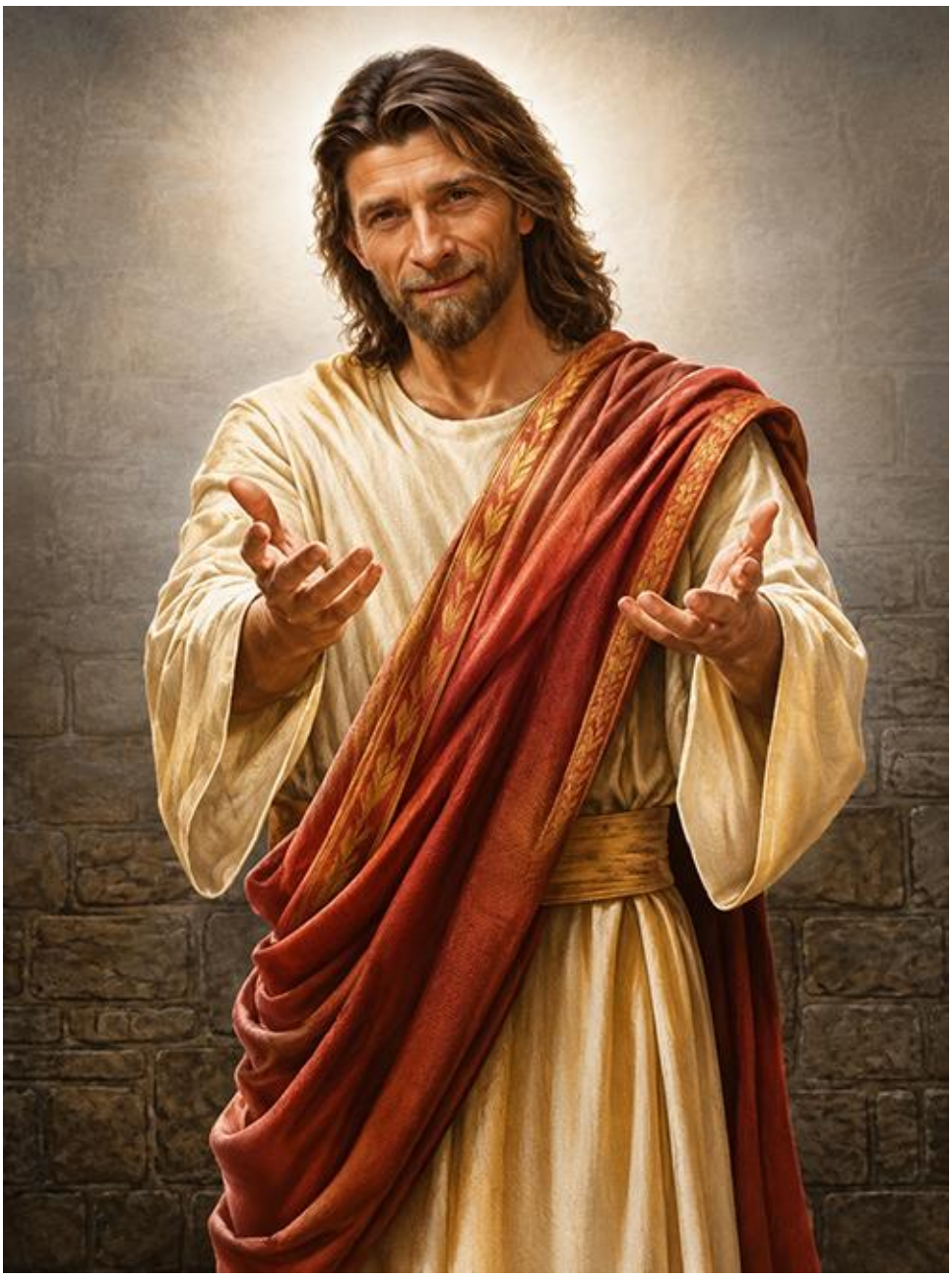
Devises :
« L'homme ne vit pas que de pain et de vin. L'amour est un besoin naturel »
« Le travail est l'eau nécessaire à la vie, l'amour en est le vin sucré »
« Celui qui ne rit jamais, pleurera son éternité. »

Prière à Raïa

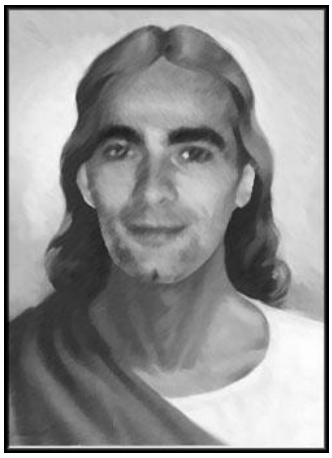
Ô Raïa, Belle entre toutes les belles,
Enivre mes sens de tes plaisirs éternels.
Que ton vin réjouisse mon cœur,
Que tes caresses éveillent mon ardeur.
Unis les amants, dissipe leurs tourments,
Et dans l'extase, révèle-moi ton firmament.

À toi l'amour, à toi l'ivresse, à toi la volupté !





ZAYEL. *Fils de Los, Dieu du pardon et de la mansuétude. Prince de miséricorde.*



Zayel n'est bien sûr pas « identifié » à un Dieu de la Paléothéologie.

Nom : Zayel
Appellations : le Prince Blanc, Zayel Zigovel
Symboles et influences : pardon, mansuétude, miséricorde
Animal sacré : la colombes
Offrandes et Sacrifices : encens

Zayel est né le 12 juin 743, de l'union du Très Haut Los et d'une elfine, Siänael Zigovel. Elevé par sa mère dans la communauté elfique de la forêt de Taur-Galen (sud-est de la Chaîne du Gouvre), il baigne longtemps dans l'unique culture elfique. Il est cependant constamment intéressé par les humains, et son intérêt le pousse vers sa vingtième année à quitter sa communauté d'origine pour parcourir les villes du nord du continent.

- En décembre 773, Zayel, accompagné du magicien *Donetahar Filvir*, et d'autres, se rend dans le royaume insulaire de *Kumani* (Est *d'Ilvanir*), pour y négocier le soutient du *Roi Kumanian* aux projets du *Duc Karl* de *Salisburg*. Ce succès diplomatique conduit à la sécession des provinces du nord de *l'Ang'Mar* et à la fondation du royaume de *Salisie*.
- En novembre 774, Zayel découvre les armes de Los (dont le *Marteau de Los* et *la Blanche Tunique*) qui le serviront désormais.
- Le 15 mars 775, *Saint Cyriel,* guerrier et ami du *Prince Zayel le blanc*, libère les légions de Los (des archanges et des anges par centaines) en se rendant dans une grotte sacrée dans les *Collines de Glace*. Il lutte ainsi contre les forces d'Asmodée qui se répandent à cette époque.
- 28 mai 775, date de la découverte du continent Eriasien par le *Vicomte Vivien*, et pour la bannière du Roi Karl. Il est accompagné de quelques amis, puissants en *Ilvanir*, dont le *Prince Zayel* et le Roi *Gilénar Ier d'Elarstan*.
- Début 776, le *Prince Blanc*, *Zayel*, participe à la guerre contre le Théo-Imperator, aux côtés des armées du Conseil Blanc.
- Le 24 septembre 776, le *Prince Zayel* épouse *Navina*, une magicienne. Il disparaît, ainsi que le magicien *Donetahar Filvir* et quelques autres le 25 septembre. Prisonniers de l'île d'un seigneur elfe chasseur et magicien, personne ne les reverra en *Ilvanir* avant le 11 mai 778 !
- Le 20 mars 781, la prophétie du Titan des Glaces *Djarlog* se met en place, et *Delphine Dablin*, celle-la même qui détruisit *l'Anté-Zayel* quelques années auparavant, et qui deviendra moins d'un mois plus tard Connétable du Comté de Sten, reçoit la semence sacré du *Prince Zayel* de qui elle doit concevoir un enfant. Cette union restera stérile !
- Le 2 octobre 783. Deux jeunes aventuriers, *Mériak Mégloris* et *Louvel Larek,* sauvent une jeune femme des griffes de 5 malandrins, et découvrent qu'elle est porteuse d'un message de *Mivaël* et de Dame *Ellessa* (deux elfes de grande renommée dans les provinces du Sud Anr'Armorois) pour l'Empereur Sastéram lui-même. Une entrevue est arrachée au souverain, et la révélation de la réalisation d'une antique prophétie est faite : « dans les *Collines de Glace*, au Nord de *l'Arn'Armor*, le *Léviathan*, l'un des instruments de la fin du monde, s'est animé ». Comme les textes l'avaient annoncé, les *4 Prophètes inconscients* ont unis leurs bâtons de cristal, conférant au *Léviathan* la puissance des quatre éléments.
- Le 4 novembre. Après avoir fait connaître son intention de combattre seul le *Léviathan*, malgré les quelques 190.000 soldats présents (venus de tout l'*Empire du Nord*, *d'Algalith*, du *Silk'Or*…) *Zayel* demande à quatre groupes d'aventuriers de l'aider en allant affronter les *Prophètes inconscients* réunis dans les *Collines de Glace* et présents dans des grottes aux quatre points cardinaux de la plus haute montagne (aux vainqueurs de *Korissa*, il demande d'aller affronter le *Prophète Inconscient du Feu*, ce que, très honorés, ils acceptent, et *Mériak, Delphine, Cal'd* et *Conrad* abattent ce *Prophète*).
Au terme des combats contre les *Prophètes*, les aventuriers, ramenés vers l'endroit de la bataille entre *Zayel* et le Léviathan par leurs épées saintes, assistent au terme d'un titanesque combat (les deux protagonistes mesurent alors plus de 60 mètres de haut) : dans un fracas de pierre et sous des déchirements de tonnerre, le *Prince Blanc* entraîne le *Léviathan* dans une chute vertigineuse dans la faille au nord de *l'Anr'Armor*.
Les aventuriers, *Cal'd, Mériak* et *Delphine*, encore abasourdis par l'horreur de la disparition de *Zayel* reçoivent la visite de *Donetahar Filvir*, Archiduc de *Gardemaille* (royaume de *Gouvrance*), qui leur remet le Testament de *Zayel*, faisant de *Cal'd*, *Cal'd le Chançard*, de *Delphine*, *Sainte Delphine*, et de *Mériak*, le chef des Chevaliers de Los.

Le 14 juin 788, libéré de son exil dans un monde parallèle où il affronte sans discontinuer le *Léviathan*, *Zayel* revient sur *Dère*.
Il connaît ensuite son ascension et rejoint *Solundar*, le séjour réservé aux Dieux. Dans le ciel, une petite étoile vient tourner autour du Soleil, symbole de la réunion de *Zayel* et de son père, le Divin LOS.

L'église de Zayel

L'église de Zayel est naissante, mais très dynamique. Ses prêtres, s'ils ne sont pas encore nombreux, sont déterminés et la foi qui les brûle leur fait accomplir des prodiges de prosélytisme.
La récente ascension de Zayel, visible par tous les ilvaniriens le 14 juin 788, fut un événement extraordinaire qui tourna vers Los, le panthéon de Praïos et Zayel lui-même bien des cœurs jusque là égarés.

En 794 du S.C., il n'existe pourtant pas encore de clergé structuré. Les prêtres sont ordonnés de façon très « confidentielle » par un prêtre déjà fait…
Il n'y a pas de chef du culte…
On note cependant que dans leur ensemble, les prêtres de Zayel demeurent extrêmement fidèles à la personne de Jean Théomus, premier Pape du Panthéon de Praïos (du 10 mai 783 à 793 du S.C.). Nombreux sont ceux qui aimeraient le voir devenir leur Grand Maître…

Saints célèbres.
- *Saint Benoît*, moine de Los, fidèle compagnon de Zayel, il a longtemps combattu à ses côtés avant de tomber au combat dans une quête héroïque. Il est le symbole de la fidélité à une cause difficile, et l'image de l'abnégation.

- *Saint Cyriel*, guerrier et compagnon de Zayel, libérateur des légions de Los. Il est aussi Baron *d'Orgistain* (*Duché de Gardemaille – Gouvrance*). Son plus haut-fait à ce jour (Cyriel est toujours vivant en 794), demeure sa quête religieuse dans les Collines de Glace, où il découvrit Icht'Arkopf (la caverne des lumières en dialecte barbare) et libéra les armées du Tout Puissant, Anges et Archanges qui allèrent combattre les hordes diaboliques en 775 (le 15 mars).



- Sainte Navina, qui fut l'épouse de Zayel. Dévouée à la conservation du temple-palais du Prince Blanc, artisan de l'harmonie entre les différents serviteurs du culte en Gouvrance, Navina Zigovel se montra capable de communiquer directement et régulièrement avec son époux divin à partir du 15 juin 788 (lendemain de l'ascension de Zayel). Elle devint Sainte par décision du Pape Jean Théomus le 15 septembre 790 du SC.

L'Ordre des Chevaliers de Zayel
Ce sont les soldats de la garde particulière du Messager de la Lumière (le chef du culte de Praïos). Ils lui sont totalement dévoués et prêts à mourir pour lui.

Le prêtre de Zayel

Zayel est aussi connu sous le nom du « Prince Blanc ». En hommage à son « costume », les prêtres de Zayel revêtent une robe d'un gris très clair (nul ne saurait être immaculé comme le Fils du Très Haut).
Les prêtres de Zayel sont avant tout des hommes de bien. Ils aiment à secourir les mortels en les écoutants, en leur apportant conseil et amitié.
Nombre de ces prêtres sont des itinérants. Ils parcourent le monde en prosélyte, soucieux de donner à chacun la parole de Zayel et d'annoncer sa déification.

Commandements :
- **Pardon** : à celui qui parle avec son cœur, le pardon doit être accordé.
- **Miséricorde** : être bon avec son prochain.

Idéaux :
Secourir les pauvres, aider les malheureux.
Le monde ne se portera mieux que lorsque chacun aura découvert l'amour de Zayel, pas par la contrainte, mais par l'évidence de l'amour…

Les Armes et Protections :
Marteau de lutte, bâton, gourdin.
Veste de cuir et bouclier en bois ou en fer.

Bonus et Avantages :
Les prêtres de Zayel brûlent d'une flamme intérieure qui leur permet de ne pas connaître la peur.
Ils ignorent aussi la colère irraisonnée.

Devises :
« Soit bon avec ton prochain, car bon ou mauvais il est une créature du Très Haut et en l'honorant tu honoreras Los et son Fils. »

Prière à Zayel

Zayel, Prince Blanc, Fils du Très Haut,
Que ta bonté demeure en nos cœurs.
Apprends-nous à pardonner à qui parle avec sincérité,
Et à montrer de la miséricorde à notre prochain.

Donne-nous la force de secourir le faible,
De consoler celui qui souffre,
Et de répondre à la colère par la bonté.
Pardonne nos fautes comme nous pardonnons celles des autres,
Et que nul ne connaisse ton amour par la contrainte,
Mais par l'amour que nous lui aurons donné.

Gloire à Zayel, Prince de Miséricorde.





VOLGAN. *Dieu des voyages, de la négociation et de la diplomatie.*



Volgan n'est pas « identifié » à un Dieu de la Paléothéologie. Sans doute porte-t-il le même nom dans les deux panthéons.

Nom : Volgan
Appellations : le Voyageur
Symboles et influences : voyage, négociation, diplomatie
Animal sacré : l'hirondelle
Offrandes et Sacrifices :

Lorsque les Humains quittèrent le Pays de l'Or, pour venir peupler l'Ilvanir, ils emportèrent avec eux leur fidélité aux panthéons de Praïos et de Dagoth. Seul le Dieu Volgan demeura « en arrière », pour protéger ceux des humains qui choisirent de ne pas quitter leur continent originel. Curieusement, il fut longtemps oublié, jusque vers 790 du S.C., par le commun des mortels, disparaissant même du *Lutholon*.
Volgan est un Dieu exigeant, autoritaire, mais au travers de son apparente rudesse transparaît son amour profond pour les mortels. Il les connaît bien, et ses fidèles sont généralement de grands connaisseurs de la nature humaine et la psychologie. Il est le protecteur des humains restés dans le Pays de l'Or. Il est le maître des Voyages, le Père de la Négociation et le Gardien de la Diplomatie.

De son union avec une dragonne de saphir, Volgan a engendré *Serva*, l'oracle mi-femme mi-serpent. De son union avec une reine du peuple Véhel (en *Organdia*), Volgan a engendré *Varila*.

Une grande amitié lie Volgan au Dieu Mineur Nandus (fils de Hésinde et de Pérex).

L'église de Volgan

Elle n'existe pas en Ilvanir en tant que structure organisée en 794 du S.C. Quelques prêtres commencent cependant à découvrir la foi en ce Dieu de la Négociation, des Voyages et de la Diplomatie.
On trouve ainsi quelques temples qui lui sont consacrés, surtout dans l'Ouest de l'*Ang'Mar* (*Tornsbergie* et voisinage).

Prière à Volgan

Volgan, toi qui marches à nos côtés,
Que ton nom demeure sur nos chemins.
Guide nos pas lorsque la route se perd,
Donne-nous la force de ne jamais abandonner,
Et la sagesse de transiger plutôt que de combattre.
Apprends-nous à entendre notre ennemi,
A défendre celui qui demande notre aide,
Et à poursuivre la route malgré la peur.
Comme tu n'as jamais abandonné les Hommes,
Ne nous abandonne pas dans notre voyage.
Et conduis-nous jusqu'au terme du chemin.
Ainsi soit notre route.

Le prêtre de Volgan

Le Prêtre de Volgan est un homme habile avec le langage. Il aime parler, se faire l'avocat des situations difficiles, l'apôtre des causes perdues. Il connaît bien les rouages de la mécanique des esprits et sait comment influencer les hommes qui acceptent de parler avec lui.
C'est un prosélyte extraordinaire.

Commandements :
- **n'abandonne jamais** : aucune cause n'est réellement perdue d'avance. Même si la tentative te semble difficile, tu dois essayer. Ton éventuel échec te sera au moins une leçon profitable.
- **transige** : la négociation passe par de petites pertes pour de grands gains.

Idéaux :
Etre l'avocat des causes les plus difficiles.
Eviter le pire en se mettant au service de la diplomatie.

Les Armes et Protections :
Bâton, Gourdin, Arc, Fronde, Poignard, Couteau.
Veste de cuir et bouclier de bois ou de fer

Bonus et Avantages :
Télesthésie à partir du niveau 2 (niveau de fois par semaine)
Connaissance des Alignements à partir du niveau 5 (niveau de fois par mois)

Devises :
« Si le chemin est long, prie pour que Volgan t'épargne la fatigue »
« Celui qui s'emporte, celui qui s'agace, sait qu'il a perdu la négociation »



Serva, fille de Volgan et Oracle d'*Organdia*.
Elle est l'oracle le plus puissant du continent.
Elle vit dans le temple de *Ourtine'sa* situé dans un demi-plan créé par son père. Les accès à ce temple sont au nombre de 13 et leurs emplacements changent régulièrement sur *Organdia*.
Pour qu'elle accorde un oracle il faut lui dédier un sacrifice particulièrement important.





Varila, fille de Volgan et demi-déesse.
Elle réside le plus souvent auprès de son père dans *Solundar*.
Lorsqu'elle se rend sur Dère, c'est pour accorder sa protection à un diplomate en difficulté mortelle, ou venir en aide à un émissaire.

2°) Les Dieux mineurs, demi-Dieux et Serviteurs divins du Panthéon de Praïos

Allohuss, loup blanc céleste qui accompagne Firun dans ses chasses.

Bissariel (ou Bishdariel) Celui qui apporte les rêves.
Dieu mineur inféodé à Boron.

Cyclopes (les). Ils sont les fils « bâtards » de Thylos et d'une géante. Travia y vit une union contre nature et mis en œuvre ses pouvoirs pour que les frasques de Thylos soient toujours couronnées par la naissance d'enfants monoculaires monstrueux.
Statuts particuliers. Ils vivent sur Dère et sont quasiment immortels.

Dothias. Molosse céleste, protecteur de la forge de Guerimm.

Famerlor. Maître guerrier, Chevalier monté sur un dragon. Il fut le compagnon de Rondra.
Dieu mineur inféodé à Praïos.

Gabrial. L'un des deux archanges assesseurs (avec *Michal*) du tri des âmes après la mort.
Serviteur de Los.

Golgari. Le corbeau divin qui transporte les âmes au Paradis.
Serviteur de Boron.

Ifirn. « La Douce », « L'Esprit de Compassion ». Elle est la fille de Firun. C'est elle qui calme Firun pour que revienne le printemps.
Déesse mineur inféodée à Firun.

Khabla. « La Beauté ». Fille de Raïa et de Bisariel, le Dieu Mineur qui apporte les rêves, Khabla est d'une troublante beauté. Elle suscite immédiatement le désir passionné. On la dit plus belle encore que sa mère.
Déesse mineure inféodée à Raïa.

Kor. Fils de Rondra et de Famerlor, il est le seigneur sanguinaire des batailles… Celui qui visite les champs de bataille en riant.
Demi-Dieu serviteur de Rondra.

Laiella. Elle a généralement l'apparence d'une sirène. Elle emporte les noyers vers le séjour des morts.
Serviteur de Boron.

Levthan. « Le Vin ». Il est le fruit des amours passées entre Raïa et Naclador, le Dragon gardien de la vérité. Il délie les langues et fait éclater la vérité même lorsqu'il serait préférable qu'elle soit ignorée.
Serviteur de Raïa.

Mada. C'est elle qui apporta la magie sur Dère. Elle demeure punie dans un exil céleste sur la lune.
Déesse mineur inféodée à Hésinde.

Marbo. La médiatrice.
Serviteur de Boron

Michal. L'un des deux archanges assesseurs (avec *Gabrial*) du tri des âmes après la mort.
Serviteur de Los.

Mythraël. « La Walkyrie », elle est le Maréchal des légions d'Anges qui protègent Solundar.
C'est elle qui accompagne vers le repos éternel les guerriers qui sont morts au combat.
Serviteur de Rondra.

Naclador. Le Dragon à deux têtes protecteur de la vérité.

Serviteur d'Hésinde.

Nandus. « La Sagesse », fils d'Hésinde et de Pérex.
Dieu mineur inféodé à Hésinde.

Serva. L'oracle, fille de Volgan et d'une dragonne de saphir.
Oracle serviteur de Volgan.

Sulvo. « L'Amour Paisible ». Il est issu des amours de Raïa et de Nandus, le Dieu Mineur de la compassion.
Protecteur de la quiétude, Sulvo est porteur de Paix.
Dieu mineur inféodé à Raïa.

Tyllaë. Reine des mers et Régente des marées. Elle est l'épouse de Thylos.

Ucuri. Faucon doré, messager de Praïos et Héraut divin
Demi-Dieu serviteur de Praïos.

Uguz. Dieu Mineur déchu. Maître des Réalités Alternatives Aléatoires

Ür (ou Uthar). Le Maître du tri des âmes. Avant le grand jugement, opéré par les Archanges de Los, Ür a pour responsabilité de sélectionner les âmes une première fois et de les répartir entre « gris clair » et « gris foncer ».
Aussi nommé Uthar.
Dieu mineur inféodé à Boron.

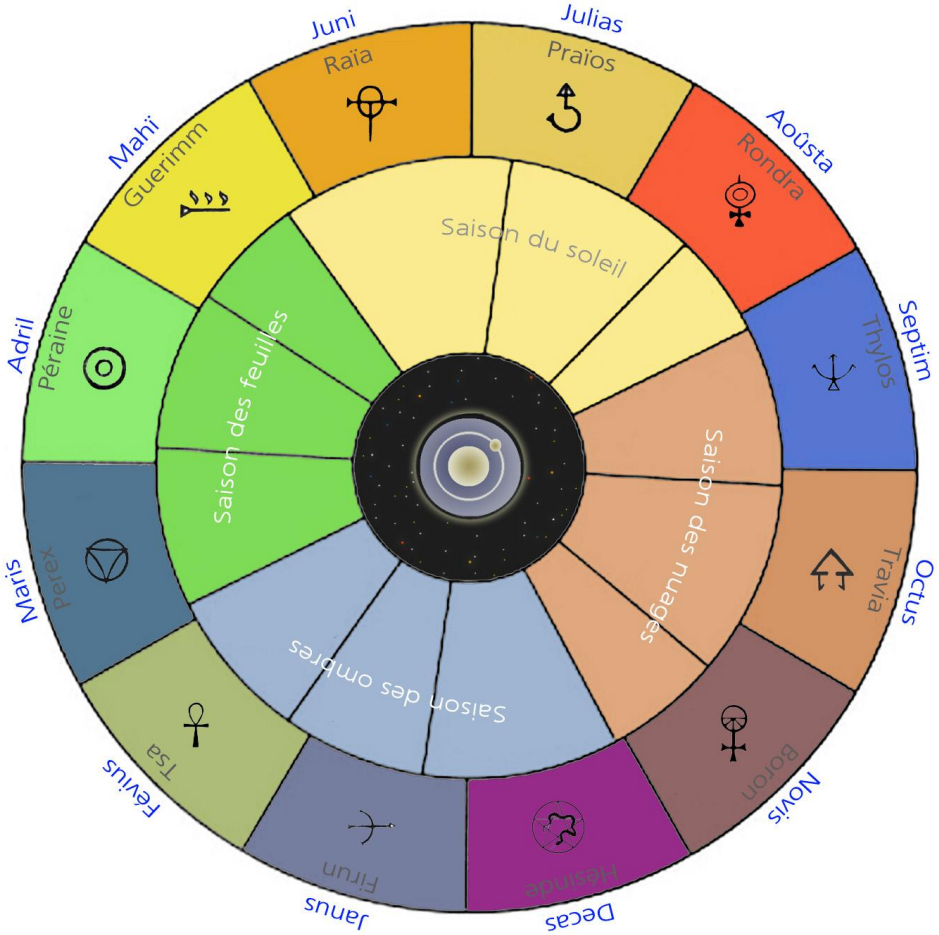
Vana. Fille des amours de la Déesse Tsa et d'un mortel. Elle est une demi-Déesse, créatrice du peuple des Hommes-Taupes.

Varila. Elle est née de l'union de Volgan et de Udi'Hal, une reine Véhel.
Elle est la demi-déesse qui protège les émissaires et les diplomates.

Xeledon. « Le Ricaneur ». Eternellement sarcastique, il est le maître de l'humour, et excelle dans la moquerie.
Demi-Dieu serviteur d'Hésinde.

Saisons, mois et influence des Dieux
dans le calendrier humain.

Notons que chaque mois porte le nom d'un demi-dieu engendré par un Dieu du panthéon de Praïos.



JULIAS, demi-Dieu fils de Praïos et d'une elfine.

AOÛSTA, demi-Déesse fille de Rondra et d'un minotaure vaincu par la Déesse

SEPTIM fils de Thylos et de la nymphe *Tosihé*.

OCTUS fils de Travia et de Bihalnel, un aiglelfe

NOVIS, fils de Boron et de la vampire *Nirnela*

DECAS demi-Dieu fils d'Hésinde et de l'ent *Modolanociborinos*

JANUS, demi-Dieu fils de Firun et d'une ourse blanche

FEVIUS demi-Dieu fils de Tsa et du Titan *Obournos*.

MARIS demi-Dieu fils de Perex et de la génie des eaux *Sinoliane*.

ADRIL fille de Péraine et de Ulluhan, l'Esprit des Loups.

MAHÏ demi-Déesse fille de Guerimm et de *Shinonine*, une Effrit.

JUNI demi-Déesse fille de Raïa et de *Koumsadoth*, le Dragon de Diamant

UGUZ. *Dieu déchu, Maître des Réalités Alternatives Aléatoires*



Nom : Dieu Mineur déchu
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :

Uguz est un Dieu mineur déchu.
Jadis créé par Los, Uguz avait pour tâche assignée de corriger les erreurs graves des mortels en ajustant le continuum espace-temps et en le remplaçant éventuellement par un espace-temps relatif pendant que se faisaient les « réparations » de ces erreurs.
Il avait alors le pouvoir de créer des semi-mondes parallèles, pour de brèves périodes, afin d'y confiner les mortels sans que ceux-ci ne s'aperçoivent de quoi que ce soit durant ces opérations de « redressement des lignes du destin ».
Las, Uguz ne se montra pas à la hauteur de la charge qu'avait définit le Grand Créateur pour lui. Il s'égara un long moment dans les fils du temps et échoua sa raison dans les limbes multiples des semi-mondes différents qu'il avait créés.
Pire que tout, il devint avide de pouvoir et eut la tentation de se faire le Dieu des mortels qu'il voulut retenir prisonnier de ses univers de fantasmes.

La colère de Los fut grande, mais il se montra clément dans le châtiment par égard pour la difficulté peut-être trop importante de la tâche qui lui avait été assignée. Il priva ainsi Uguz de ses pouvoirs principaux, mais il lui permit d'en garder quelques uns, et il le laissa libre d'aller pour l'éternité parcourir les rivages insensés que sa folie pouvait faire naître…

L'église d'Uguz

Le prêtre d'Uguz

Commandements :
- **n'** :.
- **t** : l.

Idéaux :
.

Les Armes et Protections :
u.
r

Bonus et Avantages :
e)
s)

Devises :
« Sie »
« Cen »

VANA. *Demi-Déesse*



Nom : Déesse
Appellations : la Caresse de l'Ame
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :

Créatrice du peuple des Hommes-Taupes.
Demi-déesse issues des amours de la Déesse Tsa et d'un mortel d'une grande beauté, elle accéda à la demi-divinité en récompense de la douceur et de la mansuétude dont elle sut faire preuve. Eprise du Dieu mineur Uguz, déchu pour avoir manqué à son devoir, elle choisit de l'accompagner dans sa disgrâce.
Les Hommes-Taupes entretiennent une grande rancune contre les religieux des cultes proches de Los et espèrent voir un jour le retour en gloire de leur déesse.

Vana est une demi-déesse.
Elle est née dans la ville d'Havéna en 580 du Premier Calendrier (Ilvanirien). Abandonnée bébé dans un temple de Tsa, elle fut élevée par les prêtres de la déesse jusqu'à l'âge de 14 ans. Torturée jusqu'au fond de son âme par l'énigme de sa naissance, Vana refusa d'entrer au service du temple et le quitta même pour se mettre en quête de son origine. Sa route fut longue, et ses rencontres nombreuses. Elle parcourut presque tout le continent Aventurien, et alla plus loin encore. C'est au cour d'un de ces voyages qu'elle eut la révélation de sa parenté divine. Le cœur troublé, mais l'âme résolue, elle entreprit alors de donner au monde par l'exemple de sa vie une leçon de mansuétude et de douceur.
Elle permit ainsi par deux fois de conclure des traités de paix en Aventurie, elle secourut les modestes dans l'affliction, fit don de cents trésors magnifiques à des communautés charitables…

Après une quinzaine d'année de cette conduite extraordinaire, qui fit d'elle une héroïne surnaturelle pour un grand nombre de peuples, elle reçut la grâce suprême et devint une demi-déesse.
Son âme toujours noble put alors parcourir les chemins des Elysées et de l'Olympe. Dans ces voyages formidables, elle connut le sort qui était réservé à un Dieu étrange et oublié, le Dieu mineur Uguz, déchu pour avoir manqué à son devoir… Emue par le récit du passé d'Uguz, elle s'éprit de lui et choisit de l'accompagner dans sa disgrâce…

L'église de Vana

Elle est essentiellement composée de prêtres du peuple des Hommes-Taupes.

Le prêtre de Vana

Commandements :
- **n'** :.
- **t** : l.

Idéaux :
.

Les Armes et Protections :
u.
r

Bonus et Avantages :
e)
s)

Devises :
« Sie »



3°) le Panthéon de Dagoth

Ce Panthéon rassemble les Dieux créés par Dagoth, le troisième des Esprits Purs, sous l'égide de Los.
Dagoth fut le troisième être créé par Los aux débuts des temps. Sa puissance est très grande. Il est à la lisière de l'Ombre et de la Lumière. Son cœur obéit à une stricte neutralité, mais s'il est difficile à émouvoir, il n'est cependant pas de glace.

Les Dieux du Panthéon de Dagoth résident dans *Ahardün*, le « Palais des oppositions » où l'ombre toujours le dispute à la lumière.
Ces Dieux sont au nombre de sept, mais ils sont accompagnés d'un assez grand nombre de Divinités Mineurs.
Jadis, le panthéon de Dagoth comptait quinze Dieux majeurs. Aujourd'hui encore, il est de coutume pour les fidèles de Dagoth de rendre hommage aux « Dieux oubliés » dans les rituels (Cf. « Les Dieux Oubliés » en fin de ce panthéon)

DAGOTH - *Dieu de l'indépendance, seigneur des êtres neutres, Maître d'Ahardün.*



Nom : Dagoth
Appellations : le Libre Absolu, le Dieu Unicorne, le Faiseur d'Ombre, le Seigneur de *Ahardün*
Symboles et influences : Corne, Indépendance,
Animal sacré : un cerf noir
Offrandes et Sacrifices : Or, Encens, Sang
Serviteurs Célestes : *Ultan*, le grand cerf noir, qui parcourre les mondes matériels pour y annoncer la colère de Dagoth.

Dagoth est l'un des trois Esprits Purs créé par Los à l'aube des temps.
Il a même rang que Praïos et Kéhoth (Satan ou Dieu-Sans-Nom).
Sa voie est celle de l'indépendance et de la neutralité, à égale distance entre les valeurs de Praïos et les forces du malin.
Dagoth est un Dieu juste et intransigeant. Il aime l'équilibre du monde.
Ses heures sont celles de l'aube et du crépuscule.
Il créa *Ahardün*, le Palais des oppositions, où toujours l'obscurité le dispute à la lumière, l'endroit où vivent les Dieux d'Ombre qu'il a créé.

L'église de Dagoth

Elle est toujours très puissante lorsqu'elle est implantée en un lieu et conquérante quand elle est naissante. Ses prêtres, souvent à la limite du fanatisme, sont des prosélytes inlassables.
L'église est particulièrement puissante en Ang'Mar où son culte est la religion officielle de l'Etat et au Royaume des Glaces. On trouve également une branche puissante de l'église de Dagoth en Salisie et en Arn'Armor. Dans les autres pays du continent, la religion « dagothique » est moins présente, mais rarement totalement absente, tant la neutralité absolue que manifeste le Dieu est séduisante pour les esprits les moins enclins à la bonté pure…

L'Unicorne
C'est le nom du Pape de Dagoth. L'église de Dagoth est totalement unifiée sous sa houlette. Il réside à Tynaria, la capitale de l'Ang'Mar dans le Gothar, le grand palais du culte, un édifice au luxe à la fois impressionnant et sobre au cœur duquel on trouve le « Dagoth-Obsidis », la statue d'obsidienne du Dieu.

L'Anthrace, la Légion Anthracite.



L'ordre religieux de l'Anthrace est constitué de guerrier totalement dévoués à l'église de Dagoth. Vêtus de gris sombre, les Anthraces portent deux armes : le sabre dentelé à lame noire et la faucille. La première est une arme d'attaque et ils utilisent la seconde pour parer (bonus de 2 sur la valeur de parade et 20% de chance de bloquer l'arme pour gêner la parade prochaine de l'adversaire de 4 points).
« Aucune pitié pour les penchants », telle est leur devise (*penchants* : ceux qui vont vers

le bien ou vers le mal).

Le prêtre de Dagoth

Le Prêtre de Dagoth est un homme mesuré, pondéré. Il vit pour son culte, bien sûr, et il est un prosélyte frénétique, mais il est aussi capable de recule et d'un pragmatisme parfois étonnant.
Il est vêtu d'une robe gris-sombre et porte une ceinture de cuir noir

Commandements :
- **Courage** : « face au danger tu ne fuiras pas, sinon pour sauver tes fidèles et reprendre la lutte ensuite »
- **Honnêteté et probité** : « jamais ne fournira un faux témoignage, ni ne prononcera de paroles malhonnêtes »

Idéaux :
- Un bon Prêtre de Dagoth ne passe pas une journée sans avoir converti un fidèle. Au moins sans avoir travaillé à faire triompher prochainement la cause de l'église.
- Le Mal doit être éradiqué et le Bien canalisé. Tant qu'il demeurera difficile de faire l'un et l'autre, il conviendra de ne permettre la victoire définitive ni de l'un, ni de l'autre.
- La vie heureuse est une vie sereine. Le Bien est nécessaire pour la vie heureuse mais le Mal en est parfois l'un des chemins.

Les Armes et Protections :
Les Prêtres de Dagoth manient le fléau d'arme à deux boules (*la masse du bien et la masse du mal au milieu desquelles seuls les justes peuvent survivre*), ainsi que toutes les armes courtes, les armes en bois et la fronde.
Ils utilisent pour leur protection le cuir ou la cotte de mailles, ainsi que les boucliers, de bois ou de fer.

Bonus et Avantages :
Les Prêtres de Dagoth ne peuvent être soumis à aucun pouvoir liés à la connaissance des alignements ou des pensées.
A l'aube et au crépuscule, un rituel de sacrifice réussit leur octroie 20% de points de Karma supplémentaires.

Devise :
« Il y a la nuit. Il y a le jour. Et entre eux, gardiennes de l'équilibre du monde, il y a les heures de l'aube et du crépuscule ».



Prière à Dagoth

Ô Dagoth, Libre Absolu,
Dieu Unicorne, Seigneur d'Ahardün,
Toi qui sièges entre l'Ombre et la Lumière,
Entends ma voix à l'heure où le jour rencontre la nuit.

Ne laisse ni le Bien m'aveugler,
Ni le Mal corrompre mon jugement.
Accorde-moi la force de demeurer libre,
Et la sagesse de ne servir aucune extrémité.

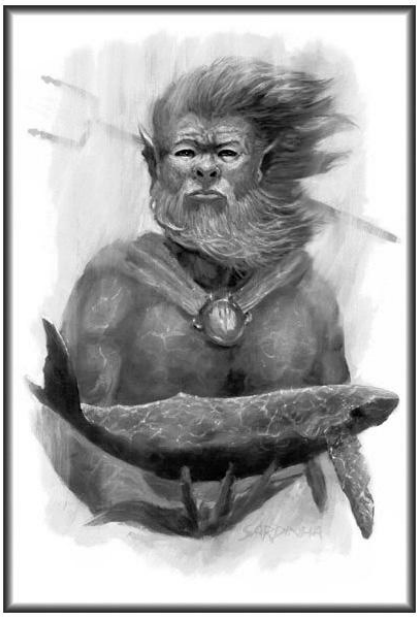
Que ma parole soit honnête,
Que mon courage ne faiblisse jamais,
Que ma justice demeure sans faiblesse,
Et que mes actes préservent l'équilibre du monde.

Par la corne sacrée et le cerf noir,
Par l'aube naissante et le crépuscule mourant,
Je marcherai sur la voie que tu as tracée,
Sans plier devant l'Ombre ni m'agenouiller devant la Lumière.

Dagoth, Maître des Oppositions, garde-moi libre et juste.



DAGON - *Dieu des mers et protecteur des requins.*



Nom : Dagon
Appellations : Le guide des épaulards, le fils du frère,
Symboles et influences : bident
Animal sacré : requin et épaulard
Offrandes et Sacrifices : crustacés, coquillages, argent
Serviteurs Célestes : *Ohurac*, le grand épaulard noir, qui sillonne les mers pour secourir les flibustiers en difficulté

Dagon. Dieu des mers et protecteurs des requins.
Dagon est le frère jumeau de Dagoth, et aussi son fils puisque c'est Dagoth qui l'a créé en se multipliant. Il est le premier des Dieux enfantés par Dagoth, sous la férule de Los, aux origines.
Il est le dieu et le patron des flibustiers, le maître des créatures aquatiques neutres, le protecteur des Requins et le guide des épaulards.

L'église de Dagon

Lorsqu'elle domine une ville, généralement en bord de mer, elle est crainte et respectée, car ses prêtres sont des hommes souvent froids et austères.
Très présente sur tout le littoral Marangois, ainsi que dans le Royaume des Glaces, le centre névralgique de son pouvoir dèrestre se situe à Gyk'Salem (île de Salem).

Le prêtre de Dagon

Ses prêtres, vêtus de bleu marine, se rencontrent surtout dans les ports. Ce sont des hommes rugueux, peu enclin à la légèreté. Tous portent en colifichet, autour du coup ou au poignet, une dent de requin.

Commandements :
- **Equilibre** : « au milieu d'un dilemne, demande à Dagon de guider ton cœur, lance une pièce, et toujours suit son verdict ! »

Idéaux :
- Un prêtre de Dagon connait toutes les côtes qui environnent sa cure.
- Un prêtre de Dagon est aussi un marin. Il doit connaître la mer, son langage, ses présages. Il doit aussi savoir guider le navire sur les flots, en toute circonstance.
- Un prêtre de Dagon est également un père. Dès qu'il le peut, il doit prendre épouse et procréer, pour la gloire de l'église et de Dieu.

Les Armes et Protections :
Les prêtres de Dagon utilisent un bident plat (*l'une des branches pour le bien et l'autre pour le mal au milieu desquelles seuls les justes peuvent survivre*), ainsi que toutes les armes courtes, les armes en bois et la fronde.
Ils utilisent pour leur protection le cuir, ainsi que les boucliers, de bois ou de fer.

Bonus et Avantages :
Les Prêtres de Dagon ne peuvent être soumis à aucun pouvoir d'hypnose.
Lors des grandes marées mensuelles (le 14 de chaque mois), un rituel de sacrifice réussit leur octroie un prodige gratuit et automatique, à réaliser dans les cinq jours.

Devises :
« Lorsque monte la marée, lance tes filets. Lorsque descend la marée, engrange les fruits de ton prêche ».





KAMEDONN - *Dieu de l'agonie et de l'obscurité. Maître du crépuscule.*



Nom : Kamedonn
Appellations : l'Irascible, l'amputeur
Symboles et influences : les ombres, la douleur des blessures
Animal sacré : jais noir
Offrandes et Sacrifices : sang, membres, or et bronze
Serviteurs Célestes : *Nidelh* le bourreau, fils d'Adrenna.

Dieu de l'Agonie, il n'est pas rare que ses fidèles ingèrent dévotement des poisons pour rejoindre l'état de l'agonie. Généralement non mortelles, ces expériences connaissent cependant de fréquents accidents…

L'église de Kamedonn

Le culte de Kamedonn est interdit dans un grand nombre de régions de l'Ilvanir, et son église est bien souvent clandestine dans les Cité. On connaît les lieux de cultes par le bouche à oreille, et les prêtres de Kamedonn affectent régulièrement de n'être que des laïcs.
Les « grands rituels de souffrances », organisés les 13 février, mai, août et novembre, se tiennent dans le plus grand secret, et sont l'occasion de bacchanales masochistes très impressionnantes.

Le prêtre de Kamedonn

Généralement discret, les prêtres sont vêtus de noir et craignent eux-mêmes les brusques et imprévisibles colères de Kamedonn. Lorsqu'ils ne sont pas clandestins, ils arborent simplement sur leur robe de prêtre cinq plumes de jais.

Commandements :
- **Douleur** : « une fois par semaine au moins tu occasionneras une douleur violente à un homme. »

Idéaux :
- Le prêtre de Kamedonn est un homme de discrétion.
- Le prêtre de Kamedonn garde toujours le secret qu'on lui confie.
- Le prêtre de Kamedonn répond toujours à une demande qui lui est faite au crépuscule.

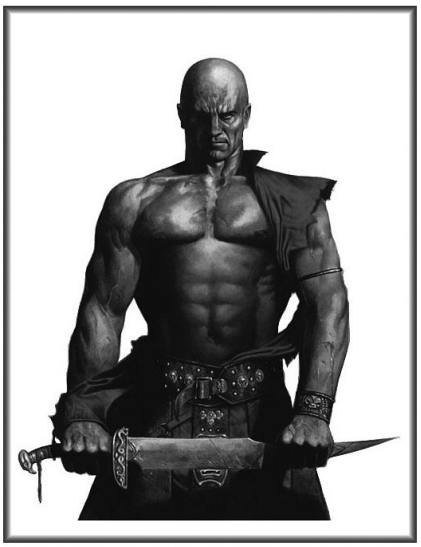
Les Armes et Protections :
Les prêtres de Kamedonn utilisent une épée large (*l'une des lames pour trancher le bien et l'autre pour fendre le mal et Kamedonn reconnaîtra les siens*), ainsi que toutes les armes courtes, les armes en bois et les lances.
Ils utilisent pour leur protection le cuir, ainsi que les boucliers, de bois ou de fer.

Bonus et Avantages :
Le prêtre de Kamedonn possède une endurance particulière à la douleur (bonus de 50% à la résistance à la torture).
Il possède les capacités de Déplacement Silencieux et Dissimulation dans l'Ombre d'un Voleur de 2 niveaux inférieurs.

Devise :
« La souffrance accompagne chaque moment de nos vies, elle est l'aiguillon qui nous maintient éveillés ».



SUMSTHISS – *Dieu des reptiles, des assassins et de la somnolence.*



Nom : Sumsthiss
Appellations : le Fourbe, le Sournoi
Symboles et influences : les reptiles, les assassinats, la somnolence fille de la fatigue, les draconides
Animal sacré : tortue, crocodile,
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Sumsthiss s'incarne souvent sous la forme d'un humain puissant, doté d'une grande queue et de mains puissantes. Son regard est hypnotique et, lorsqu'il s'incarne, c'est toujours pour châtier un ennemi ou un blasphémateur. Il est l'époux d'Adrenna.

L'église de Sumsthiss

Elle est évidemment presque toujours clandestine, secrète. Ses prêtres investissent des lieux déserts, dans les égouts des Cités ou les ruines de quelques lieux reculés… On y trouve toujours des serpents en grands nombres, mais également des lézards, des crocodiles.
On trouve parfois quelques temples de Sumsthiss au grand jour, mais dans ce cas ce sont surtout des fumeries où les fidèles viennent s'adonner à la consommation de drogues.

Le prêtre de Sumsthiss

Les prêtres de Sumsthiss portent des robes d'un bleu sombre, et une ceinture en peau de lézard en forme de provocation à l'égard des adorateurs d'Hésinde.
Ce sont des individus toujours très inquiétant, qui affichent un sourire cynique et un regard froid. Tous se rasent la tête !

Commandements :
- **Rêverie** : « aussi souvent que possible, et au moins une fois par semaine, évade ton esprit, rejoints les paradis d'illusions où Sumsthiss aime à prendre mille visages »

Idéaux :
- Un prêtre de Sumsthiss possède toujours avec lui des drogues pour honorer son Dieu.
- Un prêtre de Sumsthiss va toujours masqué, grimé, déguisé, afin que seul son Dieu connaisse son vrai visage.
- Un prêtre de Sumsthiss toujours épargnera un reptile.

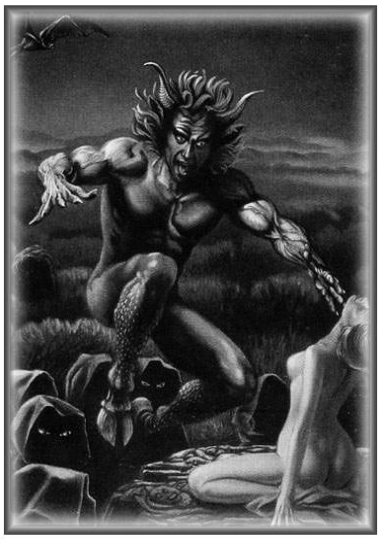
Les Armes et Protections :
Les prêtres de Sumsthiss utilisent une épée courte ou un sabre court, ainsi que toutes les armes courtes, les armes en bois et les lances.
Ils utilisent pour leur protection le cuir, ainsi que les boucliers, de bois ou de fer.

Bonus et Avantages :
Le prêtre de Sumsthiss possède une endurance spécifique aux drogues et poisons (bonus de 4 aux jets de résistance aux poisons).
Il possède les capacités de Déplacement Silencieux et Dissimulation dans l'Ombre d'un Voleur de 3 niveaux inférieurs.

Devise :
« Si la dague ne parvient à rien… puisse-tu avoir la ruse du serpent pour inoculer le poison à ton ennemi ».



TYDO - *Dieu des fous. Maître des déments.*



Nom : Tydo
Appellations : le Divin Cinglé, le Frappadivingue, le Maître des déments
Symboles et influences : la folie, la débilité mentale,
Animal sacré : le bélier
Offrandes et Sacrifices : sang, vie, or, onyx
Serviteurs Célestes :

Tydo est un Dieu imprévisible, dont les messes sont toujours fort surprenantes. Il peut aussi être dangereux par ses « fous furieux », des hordes de mortels auxquels il fait parfois perdre la raison, pour s'en prendre à des innocents.

L'église de Tydo

Elle est toujours secrète. Ses prêtres s'établissent dans des quartiers misérables des villes, et répandent avec malice leurs propos déraisonnables pour engendrer un chaos de colères, de suspicions, de médisance et de paranoïa.

Le prêtre de Tydo

Ses prêtres sont vêtus de robes bariolées et parcourent l'Ilvanir, grimaçant et hurlant, en prêchant que le bonheur vient d'une autre logique.
Ce sont des personnes au commerce particulièrement déroutant, dont la fréquentation durable peut occasionner des troubles mentaux, même chez les individus les plus sages.

Commandements :
- **Spontanéité** : « quoi qu'il arrive ne dit que ce qui te passe par la tête »

Idéaux :
- Un prêtre de Tydo n'éprouve de respect envers aucune règle.

Les Armes et Protections :
Les prêtres de Tydo utilisent n'importe quelle arme (malus de -1/-1 en plus des autres valeurs) avec une vigueur stupéfiante (bonus de 1 points aux dégâts normaux de l'arme).
Ils utilisent pour leur protection le cuir. Jamais de boucliers.

Bonus et Avantages :
Les prêtres de Tydo sont insensibles aux sortilèges de télesthésie, d'ESP, d'hypnose et autres formules qui affectent l'esprit.
Frénésie : avant chaque assaut de combat, le prêtre lance 1D100. Il possède [10+ (niv x 2)]% de chance de doubler son nombre d'attaques à chaque fois.

Devises :
« Tydo est dans ma tête, dans la tienne et dans celle de tous les écureuils ».





ADRENNA - *Déesse des rêves érotiques et de l'amnésie. Maîtresse des voluptés perverses.*



Nom : Adrenna
Appellations : l'Eternelle Envie, le Doux Désir
Symboles et influences : l'envie, le désir sensuelle, les voluptés, les perversions, la séduction
Animal sacré : la Hyenne
Offrandes et Sacrifices : ébats sexuels, drogues, sang, argent
Serviteurs Célestes : *Soltael*, l'elfe devenu demi-dieu, éternel soupirant d'Adrenna

Adrenna est l'épouse de Sumsthiss. Elle est la mère du demi-dieu *Nidelh*. C'est la seule Déesse du panthéon de Dagoth.
C'est l'une des Déesse les plus désirable de toute la création, non tant par sa beauté que par son usage très « personnel » des différentes techniques de séduction. Elle est toujours très lascive, et rares sont ceux qui peuvent lui résister.

L'église d'Adrenna

Très présente dans les villes de *Bouxor*, *Dubron* et *Goubli* en *Ang'Mar*, mais également dans celles d'*Idzamis* et de *Ramoth* en *Salisie*, elle est installée dans des quartiers modestes, et se veut discrète.
Ses prêtres organisent régulièrement des messes orgiaques où se mêlent différentes parties de la société. Ces messes, auxquelles on participe toujours masqué, sont l'occasion de lever des offrandes pour la Déesse.
Le siège du culte d'Adrenna est installé à *Goubli*.

Le prêtre d'Adrenna

Ces prêtres, très charismatiques et souvent très beaux, tentent de convertir les incroyants et de s'adonner à la langueur d'Adrenna par l'entremise de drogues.
Ils sont vêtus de robes vaporeuses, et mettent suggestivement en avant tous leurs attributs de séduction.
Tous arborent en permanence un sourire étrange, presque absent…

Commandements :
- **Sensualité** : « ton corps n'est pas ta propriété, il est au service de la gloire sensuel de la Déesse »

Idéaux :
Les drogues sont un outil quotidien pour rejoindre les commandements de la Déesse.
La sensualité et la sexualité sont des moyens communs mis au service de la gloire d'Adrenna.

Les Armes et Protections :
Javelot (0/-2), marteau de lutte, armes en bois, armes courtes, lasso.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
Les prêtres d'Adrenna ont une résistance particulière aux drogues (les effets sont toujours réduits de moitié pour eux).
S'ils peuvent parler avec un individu, ils peuvent, 1x/jour, et en quelques mots, lui faire oublier les vingt dernières secondes

Devise :
« Vie dans un rêve et rêve ta vie ».

VALMATHÏR – *Dieu de la lave et des batailles.*



Nom : Valmathïr
Appellations : le Sanguinaire
Symboles et influences : la lave, les batailles
Animal sacré : la salamandre
Offrandes et Sacrifices : sacrifices humains de prisonniers de guerre
Serviteurs Célestes : *Garald'Hïr*, demi-dieu de l'affûtage

Valmathïr est un Dieu belliqueux. Il préside aux grandes batailles de ses fidèles et aime parfois y participer, prenant alors l'apparence d'un grand guerrier roux aux yeux bleu acier.
Il est le père de *Garald'Hïr*, demi-dieu de l'affûtage.

L'église de Valmathïr

Elle est très puissante en Ang'Mar, royaume particulièrement martial depuis sa fondation. Les prêtres de Valmathïr y jouissent d'un prestige important et président aux batailles qui engagent les mar'angois.
Il est traditionnel, en *Ang'Mar*, qu'au moins dix pour cent des prisonniers de guerre soient sacrifiés à Valmathïr après une bataille.
Le siège du culte de Valmathïr est installé dans île de Kotkill (à l'Est de l'Ang'Mar), sur les flancs du volcan actif « Kotockras ».

Le prêtre de Valmathïr

C'est un homme dur et froid, souvent emporté dans ses prises de paroles, ses sermons. C'est un meneur d'homme et un stratège formé aux ruses et subtilités de la guerre.
Ils sont également les bourreaux des prisonniers ennemis sacrifiés après les grandes batailles.

Commandements :
- **Duel** : *« il ne se passera pas une lune sans qu'un prêtre ne combatte dans un duel dédié à la gloire de Valmathïr »*

Idéaux :
- le prêtre de Valmathïr doit conseil et assistance aux généraux qui préparent une bataille
- le prêtre de Valmathïr doit au moins une fois par an se rendre sur les pentes d'un volcan actif pour y communier avec l'élément de Dieu.

Les Armes et Protections :
Les prêtres de Valmathïr utilisent la masse d'arme (0/-1).
Ils utilisent toutes les protections, avec bouclier en fer (jamais en bois).

Bonus et Avantages :
Les prêtres de Valmathïr possèdent une résistance particulière à la chaleur (-50%).
Ils bénéficient en outre d'un bonus de 2 points en Charisme durant les batailles.

Devise :
« Prépare ton attaque, soigneusement, et quand sonne l'heure de la bataille… oublie tes incertitudes et fonce sus à l'ennemi ».



Les Dieux Oubliés du Panthéon de **Dagoth**

A l'origine du Panthéon, Dagoth créa pour sa part quatorze Dieux, qui furent en même temps ses enfants et ses frères et sœurs.
Et dans *Ahardün* les Dieux d'Ombre vécurent longtemps ensemble.

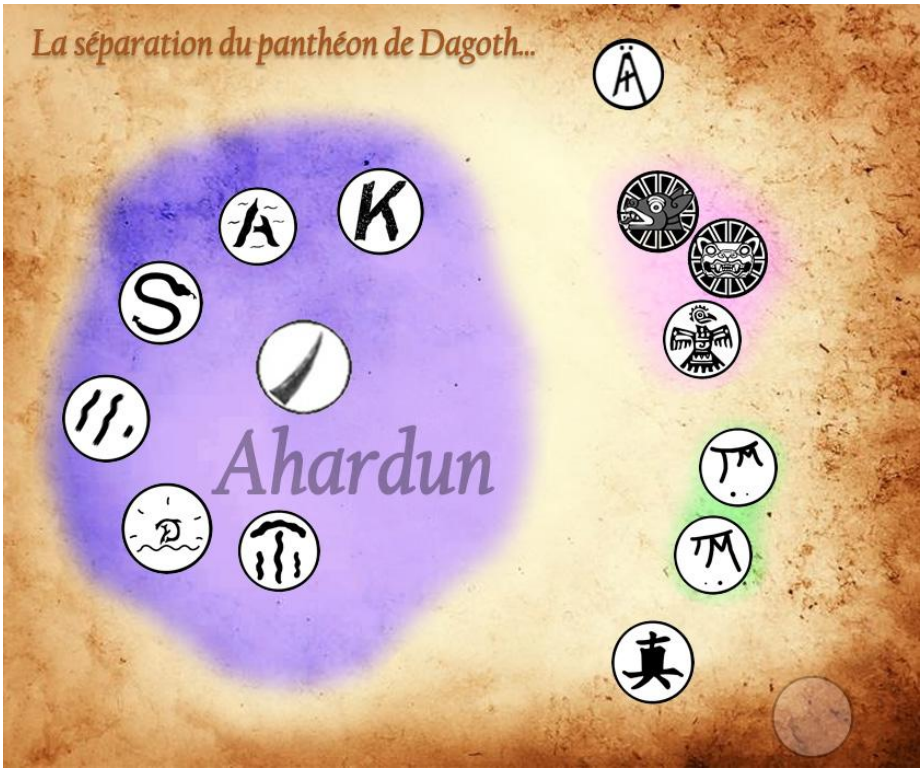
Mais advint un jour une querelle violente entre les Quinze.
Et ce différent éclata à cause du Dieu Këll, le Gardien des Vérités Intransigeante.
Cette discorde dura. Et se répandit et bientôt elle opposa les Dieux en deux groupes. Et cette dispute devint si âpre que plusieurs d'entre les Dieux d'ombre quittèrent *Ahardun*, le Palais des Oppositions, et brisèrent leur allégeance à Dagoth.

Et ceux qui demeurèrent fidèles à Dagoth et continuèrent de partager sa gloire furent : Dagon, Kamedonn, Valmathïr, Tydo, Adrenna et Sumsthiss.

Et parmi les Dieux qui quittèrent Dagoth et s'exilèrent d'*Ahardün* il y avait : Kel, Tunâtre et Maderthe, Pantah'Teh, Pirkotani et Cino'Kteh, et Anathön le Dieu de ce qui est périssable et mortel, et encore un autre Dieu dont le nom fut perdu. Et ces huit-ci devinrent les « Dieux oubliés » du Panthéon de Dagoth.

Il faut noter que Tunâtre et Maderthe furent longtemps des entités sans attributs, de moindre statut et de faible pouvoir. Mais comme ils se montrèrent fort braves durant des époques troublées et brillèrent aux yeux de LOS, ils reçurent par sa grâce de nouvelles sphères d'influence et devinrent les Dieux tutélaires du peuple Schninkel.

Et il faut encore noter que Pantah'Teh, Pirkotani et Cyno'Kteh devinrent les Dieux des humanoïdes du nord de l'*Eriasie* (Ircans et des Hagwonis) et des Kumanians.





KËL – *le Dieu de la Vérité*



Nom : Këll
Appellations : l'intransigeant
Symboles et influences : la parole
Animal sacré : le coq
Offrandes et Sacrifices : sang, or
Serviteurs Célestes :

Këll est le Dieu de la Vérité nue et intransigeante. La vérité pour lui ne saurait être « amoindrie » ou « partielle »… Elle est totale ou elle n'est pas.

L'église de Këll
Elle n'existe plus.

Le prêtre de Këll
Sans objet.

Commandements :
- **Vérité** : nuls mots que ceux de la vérité ne saurait sortir de la bouche d'un prêtre.

Idéaux :
Seule compte la vérité.
Le mensonge doit être combattu et le menteur doit être vaincu.

Les Armes et Protections :
Toutes les armes sont autorisées.
Ainsi que toutes les protections, à l'exception des boucliers (car la vérité ne saurait se dissimuler) !



Bonus et Avantages :

Devise :
« La vérité est nue ou elle est morte ».



CINO'KTEH – le Dieu de la vieillesse, du trépas et de la rancune.



Nom : Cino'Kteh
Appellations : l'Ombre de la Mort
Symboles et influences : l'âge, les souffrances, la colère
Animal sacré : le chacal
Offrandes et Sacrifices : vie, or
Serviteurs Célestes : *Cika*, le chacal noir, qu'on aperçoit au soir de sa vie, avant le trépas.

Cino'Kteh, le Dieu-à-Tête-de-Chien, fut créé par Dagoth auprès duquel il vécut longtemps avec ses frères et sœurs. Mais au temps de la Grande Discorde, Cino'Kteh prit le parti de Këll, le Dieu de la Vérité intransigeante. Et lorsque la fracture fut consommée au sein du Panthéon, il quitta Ahardün, le Palais de Dagoth, avec ses frères Pantah'Teh et Pirkotani.
Ils rejoignirent alors Dère pour installer leur nouvelle demeure au plus haut du pic Sadrak, dans les Monts Irna, au nord de l'Eriasie.
Bien longtemps après, tous les trois devinrent les Dieux des Hagwonis, de la civilisation Ircane et des Kumanians.

Cino'Kteh est un Dieu peu amène. On le craint bien plus qu'on ne l'adore. On dit de lui qu'il n'a jamais décoléré depuis le temps de la Grande Discorde (qui fut à l'origine de son départ d'Ahardün). Il exige régulièrement des sacrifices en vies humaines pour apaiser son courroux.
Cino'Kteh a pourtant un grand nombre de fidèles, car on dit de lui qu'il récompense souvent ses adorateurs…



Cino'Kteh a dicté le Livre des Trépas, un ouvrage où se trouve un grand nombre de secrets relatifs à la vie, la mort… On y retrouve le rituel d'embaumement des momies, un procédé de résurrection, …

L'église de Cino'Kteh

En développement

Le prêtre de Cino'Kteh

En développement

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

PANTAH'TEH – *le Dieu de la nature sauvage, des instincts, de la vivacité*



Nom : Pantah'Teh
Appellations : La Nature Sauvage
Symboles et influences : la faune, les sentiments violents, l'adresse
Animal sacré : la panthère
Offrandes et Sacrifices : sang, or, argent, encens
Serviteurs Célestes : *Amaguta*, la panthère tachetée qui vient punir le deshonneur.

Pantah'Teh fut créé par Dagoth. Il a vécu dans Ahardün, jusqu'aux jours de la Grande Discorde. Il a ensuite quitté le Palais des Oppositions avec ses frères Pirkotani et Cino'Kteh.
Bien des époques plus tard, tous les trois devinrent les Dieux des Hagwonis, de la civilisation Ircane et des Kumanians.

Pantah'Teh est un Dieu mystérieux, soumis à de violentes colères, comme à des apaisements soudains et des quiétudes profondes. Il aime parcourir les forêts profondes du monde et intervenir à l'occasion dans les querelles des humains.

La résidence dèrestre des Dieux Cino'Kteh, Pantah'Teh et Pirkotani est située au plus haut du *Sadrak*, le plus haut pic des Monts Irna. Ce massif est considéré comme sacré par les Ircans et les Hagwonis. C'est un lieu lointain et mythique pour les Kumanians.

L'église de Pantah'Teh
Chez les Ircans Pantah'Teh est un Dieu important.

Le prêtre de Pantah'Teh
En développement

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

PIRKOTANI – *le Dieu de la braise rougeoyante, des hauteurs et des bourrasques.*



Nom : Pirkotani
Appellations : le Dieu Strident
Symboles et influences : le feu, l'air, les vents
Animal sacré : l'épervier
Offrandes et Sacrifices : sang, or
Serviteurs Célestes : *Fudolthi*, l'épervier d'or qui porte l'inspiration aux hommes.

Pirkotani fut créé par Dagoth. Il a vécu dans *Ahardün*, jusqu'aux jours de la Grande Discorde. Il a ensuite quitté le Palais des Oppositions avec ses frères Pantah'Teh et Cino'Kteh.
Bien des époques plus tard, tous les trois devinrent les Dieux des Hagwonis, de la civilisation Ircane et des Kumanians.

Pirkotani possède un esprit vif, acéré. Il plane au-dessus des conflits, des batailles, des tourments. Il observe et se fait une idée précise des situations avant, éventuellement, de prendre partie et de favoriser un camp ou un autre.
Pirkotani est adoré pour ses conseils avisés, pour sa sagesse aussi.

La résidence dèrestre des Dieux Cino'Kteh, Pantah'Teh et Pirkotani est située au plus haut du *Sadrak*, le plus haut pic des Monts Irna. Ce massif est considéré comme sacré par les Ircans et les Hagwonis. C'est un lieu lointain et mythique pour les Kumanians.

L'église de Pirkotani
En développement

Le prêtre de Pirkotani
En développement

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

ANATHÖN – *le Dieu des Combats Vigoureux et du Trépas*



Nom : Anathön
Appellations : la Mort Violente
Symboles et influences : les combats,
Animal sacré : le vautour
Offrandes et Sacrifices : sang, vies humaines
Serviteurs Célestes : *Dianal*, le vautour blanc qui donne du courage aux fidèles qui entrent au combat.

Anathön fut créé par Dagoth. Il a vécu avec ses frères et sœurs dans *Ahardün*, jusqu'aux jours de la Grande Discorde. Il a ensuite quitté le Palais des Oppositions pour ne plus vivre qu'en solitaire.
Anathön est un Dieu avec peu de fidèles, mais ceux qu'il a sont terriblement fervents. Anathön est un Dieu impitoyable. Il aime à contempler les combats les plus violents et se délecte des odeurs de sangs et de larmes.

Anathön réside dans *Garadar*, la puissante forteresse de cuivre, au cœur du semi-plan du Chaos des Trépassés. Jadis, ce semi-plan fut une partie d'une Abysse démoniaque qu'Anathön arracha lui-même au Prince Démon Orcus (Seigneur des Morts-Vivants). C'est aujourd'hui un séjour d'ombre et de lumière parcouru par les quelques Angelots et Anges de l'entourage d'Anathön.

Il a engendré la première Gorgone, après une idylle avec la dragonne verte *Myssischa*.

L'église d'Anathön

Les prêtres d'Anathön sont quelques centaines en Ilvanir. Le centre religieux de ce culte se trouve dans la cité d'*Anathis*, la ville des Fous de la Mort, au cœur de la péninsule de la botte (Centre Nord Ouest d'Ilvanir). C'est aussi là que se concentrent
L'église est dirigée par le « Garadien », un prêtre de haut niveau qui a effectué de son vivant un séjour dans la Forteresse du Dieu.

Le prêtre d'Anathön

Toujours fervent, à la limite du fanatique, le prêtre d'Anathön est vêtu de mailles et porte la couleur violette.

Commandements :
- **Fidélité** : toujours être fidèle à un contrat de mercenariat.

Idéaux :
Etre en toute circonstance prêt à mourir pour la cause d'Anathön.
Vivre aujourd'hui et se souvenir que demain n'existe pas.

Les Armes et Protections :
Toutes les armes.
Cottes de mailles et Boucliers de fer

Bonus et Avantages :
- Nécromancie (sur un cadavre d'au plus une semaine) (2 questions) (1x/niv/sem.)
- Contrôle des Morts Vivants (table C)
- Attaque Prodigieuse (bonus de 4 points à l'Attaque) (1x/niv/jour)

Devises :
« Il n'y a pas de petit combat, il y a de petites victoires. »
« Rappel à tes ennemis qu'ils vont comparaître devant leur Dieu et que c'est Anathön qui leur paye le voyage ! »

Les Dieux mineurs, demi-Dieux et **Serviteurs divins** du Panthéon de **Dagoth**

Garald'Hïr, demi-dieu de l'affûtage, serviteur de Valmathïr.

Nidelh le bourreau, fils d'Adrenna, serviteur de Kamedonn.

Ohurac, le grand épaulard noir, qui sillonne les mers pour secourir les flibustiers, fidèles de Dagon, en difficulté.

Soltael, l'elfe devenu demi-dieu, éternel soupirant d'Adrenna.

Ultan, le grand cerf noir, qui parcoure les mondes matériels pour y annoncer la colère de Dagoth.

Et pour les Dieux oubliés

Amaguta, la panthère tachetée qui vient punir le déshonneur, serviteur de Pantah'Teh

Cika, le chacal noir, qu'on aperçoit au soir de sa vie, avant le trépas, serviteur de Cino'Kteh.

Dianal, le vautour blanc qui donne du courage aux fidèles qui entrent au combat, serviteur d'Anathön.

Fudolthi, l'épervier d'or qui porte l'inspiration aux hommes, serviteur de Pirkotani.



3°) le culte de Dame Nature

Ce « Panthéon » abrite l'ensemble des divinités qui servent Dame Nature, la Déesse créée par LOS pour donner la vie à Dère et peupler ce monde de sa faune et de sa flore.



DAME NATURE – *Déesse de la Nature.*



Nom : Dame Nature, Mère Nature
Appellations : la Grande Mère,
Symboles et influences : la lune, le chêne, l'hêtre, le gland, la faune et la flore
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang, vies
Serviteurs Célestes : *Uluhan* le conducteur de la Meute, *Fel* le Seigneur des Félins, *Igwath* le ,Maître des Reptiles, *Cernis* les Bois d'Argent, *Equus* le Maître du Hara.

Dame Nature est un Esprit particulier, supérieur aux Dieux des panthéons de Praïos et de Dagoth, et égal des Esprits Purs.

Elle fut créée après les Esprits Purs (Praïos, Dagoth et Kehoth) et le monde. C'est avec Los qu'elle vint sur Dère pour la première fois et qu'en dansant pour lui elle donna naissance aux animaux, aux plantes, aux arbres…

C'est sur sa demande que Los créat la Lune, afin qu'elle devienne un refuge lorsque la guerre contre les Titans et les Géants menaça d'emporter les Dieux !

> *Alors le Premier conçut un astre nouveau, semblable au monde, mais couleur d'ambre et d'argent, et il dit : « voici, Dame Nature, ceci est la Lune et elle sera votre refuge et votre forteresse. Et grâce à elle vous pourrez voir Dère, et sur le monde, même la nuit, les êtres pourront admirer la nature que tu fais croître et que tu aimes ».*

La Mère Nature est juste et compatissante. Mais elle sait aussi être terrible pour châtier une offense grave faite à sa création. Ouragans, vagues déferlantes géantes, longues sécheresses, pluies torrentielles et autres calamités sont autant de manifestations colossales de sa puissance vengeresse.

L'église de Dame Nature

Le Druidisme est une religion assez répandue en *Ilvanir*.
Son influence est surtout forte dans les royaumes d'*Arn'Armor*, d'*Elarstan*, de *Salisie* et de *Dimar*. De vastes sanctuaires sont présents dans ces régions, mais on en rencontre également dans d'autres lieus, comme les terres barbares du nord…
Les Druides forment un clergé très libre dans sa structure. S'il existe bien une *Grande Assemblée des Druides* qui se réunit tous les dix printemps (780, 790 …), susceptible d'orienter l'action de l'église de Mère Nature sur des points particuliers, les Druides sont organisés au quotidien en régions autonomes. Un « Druide » de rang (c'est-à-dire ayant atteint au moins le niveau 13) prend la responsabilité de la protection d'une grande région. Il a pour accomplir sa « mission » un réseau de Druides d'un rang plus modeste qui assumeront la charge de veille et de protection sur des zones plus restreintes.

Au-delà, l'église de Dame Nature est également constituée, au sens large, par des ordres religieux ou semi religieux tels que l'Ordre des Chevaliers Sert'Vert, l'Ordre des Pélerins du Chêne Blanc, et des laïcs comme les Rôdeurs.

L'ordre des Chevaliers Sert'Vert
(extraits du Guide des Métiers - REDON)
L'ordre est né en 344 du Second Calendrier Ilvanirien dans la région d'Axélie (ouest de l'Arn'Armor).
C'est cette année là que le Druide « Prodalus le vertueux », ainsi nommé parce qu'il avait fait vœux de chasteté, de sobriété et de pauvreté, fut tué dans le bois des deux menhirs (sud-est d'Axeltoc) par un groupe de trappeurs en quête de profits rapides. Prodalus, qui avait voulu leur interdire l'accès à un étang isolé où un vaste groupe de loutres argentées avaient établi sont gîte pour l'hiver, tomba sous les coups d'épée des chasseurs…
La disparition de Prodalus, figure exotique du druidisme de son époque, avait soulevé un émoi important dans tout le corps druidique du royaume Arn'Armorois. Au point que le Druide Morfredus de Rival demanda au grand conseil de l'ordre de la région de tenir une Réunion extraordinaire afin de donner un caractère de protestation aux funérailles grandioses qui devaient être organisées pour le défunt. C'est lors de cette rencontre du conseil de l'ouest que la proposition de créer un ordre de chevaliers dévoués à Mère Nature fut évoquée pour la première fois, à l'initiative de l'Archi-Druide Saridus. « Los a ses templiers pour défendre ses temples et ses monastères, nous qui sommes les prêtres de Dame Nature nous devons de constituer un corps de gardiens des temples que sont nos forêts, nos lacs, nos campagnes », affirma-t-il à ses coreligionnaires. L'enthousiasme qui naquit alors donna naissance un mois plus tard au tout nouvel Ordre des Chevaliers Sert'Vert, les soldats de Mère Nature. L'ordre n'a depuis cessé de prendre de l'ampleur et de rallier à lui les plus fervents guerriers fidèles du druidisme.

Aujourd'hui, l'ordre compte des membres en Arn'Armor, en Elarstan, en Salisie et en Algalith. De plus, un certain nombre de ses représentants parcourent le continent pour veiller aux intérêts de la nature et de ses prêtres.

L'ordre des Pèlerins du Chêne Blanc

(extraits du Guide des Métiers - REDON)

Les Pèlerins du Chêne Blanc sont des combattants voués à la nature, des guerriers mystiques qui consacrent leur vie à la protection des lieus et des personnes à proximité des chênes blancs.
Toujours loyaux, ils portent un amour de la vie et de la nature qui n'a d'égal que leur dévotion à leur Déesse.
Un pèlerin est généralement d'alignement Loyal et Neutre, parfois Loyal et Bon.
Ils conçoivent un respect naturel pour tous les Druides, Rôdeurs, chevaliers Sert'Vert qu'ils peuvent rencontrer. Mais s'ils peuvent parfois ressentir le besoin de se lier à un Druide pour être guider spirituellement dans le monde matériel, il existe de nombreux Pèlerin qui préfèrent une indépendance plus importante.

Les Rôdeurs.

(extraits du Guide des Métiers - REDON)

Dans sa région, le Rôdeur est le guide parfait. Il connaît bien le terrain et ses reliefs, mais aussi les arbres et les plantes qui s'y trouvent, et les animaux qu'on y rencontre. Il sait les dangers à éviter, et où trouver eau et nourriture pour se sustenter.
Ses aptitudes de survie son à peu près valables dans toutes les régions semblables à son secteur habituel.
Ainsi, un Rôdeur dont la zone s'étend globalement sur une forêt de conifères, sera plutôt à l'aise dans la plupart des forêts de conifères, et pourra utiliser ses compétences presque normalement.
Le Rôdeur est un amoureux de la nature. Il nourrit une passion pour le vivant, qu'il appartienne au monde végétal ou animal. C'est au point, que des abus trop grands, des gestes imbéciles nuisant au monde vivant suscitent chez lui des réactions violentes.
Il est l'ennemi juré des chasseurs frénétiques. Pourtant excellent chasseur lui-même, il déteste ceux qui chassent pour le plaisir, lorsque le gibier est rare ou en période de reproduction. Il combat les bûcherons idiots qui coupent sans replanter, et mettent ainsi en péril la forêt.
Le « Coureur des Bois » comme l'appellent les citadins vit en symbiose avec son milieu.
Il perçoit le rythme des saisons et les changements de la nature, souvent imperceptibles au commun des mortels.

Le prêtre de Dame Nature, le « Druide »

(extraits du Guide des Métiers - REDON)

Les Druides sont des Prêtres protecteurs de la nature.
- Symboles : les symboles forts du culte de Mère Nature sont le chêne et le frêne, ainsi que le soleil et la lune.
Le gui est un vecteur de la puissance divine de Mère Nature, accordé aux humains.
Un menhir marque un lieu où les influences telluriques (lignes magnétiques de la planète) sont fortes, et donc propice au culte de Mère Nature. Un dolmen marque un grand croisement tellurique.
- Obligations : les druides ont pour obligation de protéger les arbres et les plantes, ainsi que dans une moindre mesure les champs, les suivants humains de la nature et les animaux.
Pour faire un feu, construire un radeau, un Druide répugnera à abattre un arbre. Pour faire du feu, le bois mort est bien plus utile. De fait, un incendie de forêt criminel sera très sévèrement châtié par un Druide.
- Alignement : les Druides développent tous une philosophie très centrale, Neutre, de la vie. Tous les alignements sont pour eux les composants essentiels d'un tout, qui forme la richesse naturelle du monde. *« Le loyal bon n'existe que pour contrebalancer le chaotique mauvais ».*

Commandements :
- **Protection** : « Partout protège la grande création de Dame Nature »
- **Assistance** : « Chaque fois que tu le peux, vient en aide à celui qui respecte la Mère de Nature »

Idéaux :
Protection des animaux et de leurs petits.
Protection de la flore, développement des bois et forêt
Apprendre aux humanoïdes à tirer partie des bienfaits de Dame Nature sans jamais mettre en péril le devenir de la Nature.

Les Armes et Protections :
Selon les cas

Bonus et Avantages :
Selon les cas

Devises et Citations :
« Vénérer Mère Nature est plus qu'un sacerdoce, c'est un réflexe de survie. N'est-elle pas la grande pourvoyeuse de lumière et d'air, celle qui nous donne l'eau et le pain ? »
Maître *Radorgast* (Grand Druide, *Arn'Armor*)



KORISSA – *la première fille de Dame Nature*



Nom : Korissa
Appellations : la reniée
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Korissa est la première fille de Dame Nature.
Elle fut détruite vers la fin du VIII^{ème} siècle du Sec. Cal.

783 - Le 2 novembre. Des aventuriers (dont le sus-cité *Mériak Mégloris*) découvrent dans la *Vallée Abandonnée* une grande pyramide, au pied de laquelle sont assemblés plus de 3000 fidèles (Ensorcelleuses, Nains gris des Profondeurs, Centogres) de la Fille de *Mère Nature*, la sombre *Korissa*.
Ouvertement, ces aventuriers (*Delphine, Mériak, Sybline Solnaris, Conrad, Cal'd, Louvel* et *Créance*) pénètrent dans le sanctuaire de *Korissa* la fille reniée de *Mère Nature* et combattent là, avec l'aide par delà les distances de Zayel.
Ils triomphent au terme d'un long et difficile combat. Dans un grand miracle, les épées saintes de *Mériak*, *Delphine* et *Conrad* emportent vers le temple de *Zayel* au *Libtiss* tous les aventuriers et le corps de *Korissa*.

L'église de Korissa
Sans objet

Le prêtre de Korissa
Les Druides sombres se proclament souvent fidèles de Korissa

Commandements :
- **Vté** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

AZALINE – *seconde fille de Dame Nature*



Nom : Azaline
Appellations : la douce
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

23 avril 792 du SC, révélation de la seconde fille de Dame Nature à Somorens (centre de l'Ilvanir).

L'église d'Azaline
Sans objet

Le prêtre d'Azaline
Sans objet

Commandements :
- **Vté** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

ULLUHANN – *Demi-Dieu des Loups et des Canidés sauvages.*



Nom : Ulluhann
Appellations : le Conducteur de la Meute, le Gardien de la Meute, le Maître des loups
Symboles et influences : l
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang, vies
Serviteurs Célestes : *Ulluhann le conducteur de la Meute, Fel le Seigneur des Félins, Igwath le ,*

Ulluhann est une entité particulière, sorte de Demi-Dieu des Loups et des Canidés sauvages (Hyène, Chien sauvage, chacal,…). Il demeure essentiellement sur le plan matériel primaire de Dère, où il parcoure les forêts et les plaines pour se tenir informé des affaires de son domaine.
On ne connaît pas le secret de sa naissance, mais une légende Eorlbare expose l'hypothèse suivante. Ulluhann serait né après le premier arbre, et avant le premier elfe. A cette époque, les loups dominaient les forêts profondes du nord. Ils étaient la première race sociale à fouler les vastes étendues de la luxuriante Nature. Or il advint un jour, que la Grande Mère dans une révélation soudaine connut l'avenir qui était réservé au monde. Elle décida alors dans sa grande sagesse de concevoir, dans une union avec le plus fort et le plus beau loup roux de Dère, un fils qui serait à tout jamais le gardien de la meute, le Maître des loups.
Nul ne sait si ce mythe comporte réellement des éléments de vérité ou non. Ce qui est certain, c'est le profond respect qu'Ulluhann voue à Dame Nature, et son amitié indéfectible aux Druides et Rôdeurs les plus méritants.

Ulluhann est un être particulièrement fin et intelligent. Il possède une sensibilité empathique extraordinaire. Son amour de la solitude et des grands voyages dans les plaines désertes du nord sait s'effacer devant la nécessité d'aider les membres de son peuple, et de lutter contre les puissances hostiles à la nature au sens large. On pourra ainsi parfois le rencontrer aux côtés d'un groupe d'humains souhaitant lutter contre une horde dévastatrice de démon.

L'église d'Ulluhann

En développement

L'ordre des Chevaliers Sert'Vert
ister).

Plus le Séreuse.

Le prêtre de Ulluhann

En développement

Commandements :
- **Vté** :

Idéaux :
Pro

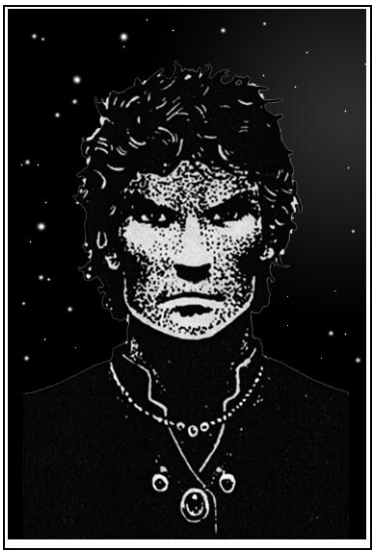
Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».



FEL – *Demi-Dieu des Félins.*



Nom : Fel
Appellations : le Seigneur des Félins, le Maître des Chats
Symboles et influences : e
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang, vies
Serviteurs Célestes : *Sheïla* une femelle lynx blanche

Les formes coutumières du Seigneur des Félins sont un Chat Noir, une Panthère Noire, un Humain à la peau claire et aux cheveux noirs, ou encore un Humain à la peau sombre et aux chevaux noirs.
Sous forme humaine, il est toujours vêtu d'un ensemble de soie noir, particulièrement élégant, sur lequel il porte des bijoux, de l'or, et des pierres rappelant les teintes fauves, ou ambres.

Certains pensent que le Maître des Chats est une Divinité Mineure, un Dieu aimant à parcourir le monde.
Pour d'autres, il est une créature plutôt maléfique, envoyée sur Dère pou semer le désordre par les Diables eux-mêmes…
Ceux qui comprennent réellement la nature des félins savent que le Maître des Chats n'est ni bon ni mauvais… Il est simplement exclusivement concerné par les affaires de l'espèce félidée.

L'église de Fel
Sans objet

Le prêtre de Fel
Sans objet

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :

IGWATH – *Demi-Dieu des Reptiles.*



Nom : Igwath
Appellations : le Seigneur des Reptiles, le Roi des Serpents
Symboles et influences : e
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang, vies
Serviteurs Célestes : *Clö* le cobra noir.

Igwath, le Seigneur des Reptiles est un esprit puissant, protecteur de la nature et des reptiles, pouvant prendre forme mortelle.
Il intervient souvent pour châtier cruellement les humanoïdes qui massacrent sans raison les reptiles. Il peut aussi, parfois, intervenir pour prêter main forte à de vertueux défenseurs de Mère Nature.

Igwath possède depuis plusieurs siècles un vaste palais végétale situé dans les frondaisons des arbres géants les plus élevés du centre de la Vallée Abandonnée.
Son territoire est grandement craint des Centogres et des Ensorceleuses qui peuplent également ces régions.
Dans ce palais, Igwath est en permanence entouré d'une centaine d'Homme-Reptiles, tout dévoués à sa personne, et d'un couple de Dragon des Nuages.
C'est souvent grâce à ces derniers qu'Igwath parcourt le monde, pour défendre les intérêts de la Nature et protéger les reptiles.

L'église d'Igwath
Sans objet

Le prêtre d'Igwath
Sans objet

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

CERNIS – *Le Demi-Dieu des cervidés.*



Nom : Cernis
Appellations : les bois d'argent
Symboles et influences : les sous-bois, les cervidés
Animal sacré : le cerf
Offrandes et Sacrifices : glands, jeunes pousses
Serviteurs Célestes : *Origas*, un cerf blanc porteur de la justice de Cernis.

C'est su

L'église de Cernis
Sans objet

Le prêtre de Cernis
Sans objet



Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

EQUUS – *Le Demi-Dieu des équidés.*



Nom : Equus
Appellations : le Maître du Hara, le Prince des Equidés,
Symboles et influences : la flore
Animal sacré : le cheval
Offrandes et Sacrifices : pommes, pain d'épices
Serviteurs Célestes : *Salgaric*, le centaure, porteur de la parole de justice d'Equus.

Dame Nature est un Esprit particulier, supérieur aux Dieux des panthéons de Praïos et de Dagoth, et égale aux Esprits Purs.

Elle fut créée après les Esprits Purs (Praïos, Dagoth et Kehoth) et le monde. C'est avec Los qu'elle vint sur Dère et, en dansant pour lui, elle donna naissance aux animaux et aux plantes, aux arbres…

C'est sur sa demande que Los créat la Lune, afin qu'elle devienne un refuge lorsque la guerre contre les Titans et les Géants menaça d'emporter les Dieux !
Alors le Premier conçut un astre nouveau, semblable au monde, mais couleur d'ambre et d'argent, et il dit : « voici, Dame Nature, ceci est la Lune et elle sera votre refuge et votre forteresse. Et grâce à elle vous pourrez voir Dère, et sur le monde, même la nuit, les êtres pourront admirer la nature que tu fais croître et que tu aimes ».

L'église d'Equus
Sans objet

Le prêtre d'Equus
Sans objet

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

La DAME COLIBRI – *La Demi-Déesse des êtres ailés.*



Nom : Dame Colibri
Appellations : la Dame des nuées, la Pensée Aérienne
Symboles et influences : les êtres ailées
Animal sacré : un colibri rouge
Offrandes et Sacrifices : miel, insectes, encens léger
Serviteurs Célestes : *Psildine* le colibri pourpre annonciateur du printemps et des jours ensoleillés

La Dame Colibri est une fille de la Dame Cygne, qui fut créée par Dame Nature pour protéger les créatures aériennes et les animaux volants et fut détruite vers la fin du VIII^{ème} siècle du Sec. Cal.

Entité de puissance moyenne, elle est douce et compatissante.
Son caractère est Neutre, avec de très fortes tendances Bonnes.
Elle vient en aide à ceux qui l'implorent justement et sont dans le malheur.

L'église de la Dame Colibri
Sans objet

Le prêtre de la Dame Colibri
Sans objet

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

La DAME FAUCON – *La Demi-Déesse des êtres ailés.*



Nom : Dame Faucon
Appellations : la Dame des Hauteurs, la Plume de la Vengeance
Symboles et influences : les êtres ailées agressifs
Animal sacré : le faucon
Offrandes et Sacrifices : sang de petits mammifères, encens
Serviteurs Célestes : *Siglan* le faucon noir, il frappe tous les parjures en leur ôtant un œil !

La Dame Faucon est une fille de la Dame Cygne, qui fut créée par Dame Nature pour protéger les créatures aériennes et les animaux volants.
Elle fut détruite vers la fin du VIII^{ème} siècle du Sec. Cal.

Entité de puissance moyenne, elle était sévère et sans pitié pour tous ceux qui trahissent leur parole, et les traîtres en général.
Son caractère était Neutre stricte. Elle était parfois emportée et très violente en ce cas.
Son caractère la conduisit à se tenir très à l'écart des autres demi-dieux de la sphère de Dame Nature.

L'église de la Dame Faucon
Sans objet

Le prêtre de la Dame Faucon
Sans objet

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

LOUHOVIL – *L'esprit des pluies*



Nom : Louhovil
Appellations : la trombe
Symboles et influences : les pluies
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

L'église de Louhovil
Sans objet

Le prêtre de Louhovil
Sans objet

Commandements :

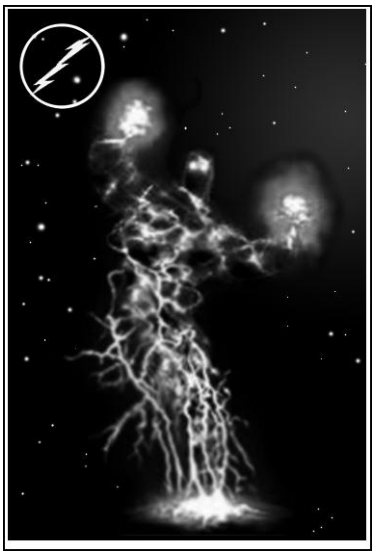
Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

KLELAK – *L'esprit de la foudre*



Nom : Klelak
Appellations : le tonnant
Symboles et influences : le foudre
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Manifestations plutôt masculines, Klelak est un esprit au service de Dame Nature.

L'église de Klelak
Sans objet

Le prêtre de Klelak
Sans objet

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :

KSSËAK – *L'esprit des fonds marins*



Nom : Kssëak
Appellations : le diagonal
Symboles et influences : deux pinces de crabe
Animal sacré : crabe rouge
Offrandes et Sacrifices : poissons, perles, alcool fort
Serviteurs Célestes : Skessh, le homard bleu géant, capable de faire chavirer les plus gros navires de pêche.

Kssëak ressemble fort à un centaure marin à tête de crabe. C'est un esprit au service de Dame Nature et le protecteur des espèces animales des fonds marins.
Il est également le Dieu tutélaire des Crustaks, les hommes-crabes, qui vivent sur certains littoraux. C'est dans ce peuple qu'il recrute ses seuls prêtres.

L'église de Kssëak

Elle regroupe les prêtres homme-crabes, mais n'a pas de structure véritable. Il n'existe pas de « pape » ou de « grand prêtre » de ce culte.
Le seul lieu saint est « Ksishis », la faille profonde, un lieu mythique, qui se situerait au cœur de l'océan Médiantique. C'est là que les prêtres vont pour leur « dernier voyage », dans un périple solitaire dont aucun ne revient jamais.

Le prêtre de Kssëak

Ce sont tous des Crustaks. Les prodiges de Kssëak sont en relation avec la mer, les courants marins, l'abondance de pêche, …

Commandements :

Idéaux :

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devise :



5°) Le Culte de Gal'Os

GAL'OS – *Dieu double du Silk'Or.*



Nom : la sainte dualité
Appellations : « Il et Elle », « Le Divin Couple Solitaire »
Symboles et influences : Toute chose
Animal sacré : aucun
Offrandes et Sacrifices : encens, or, sel rouge, pierreries
Serviteurs Célestes : aucun

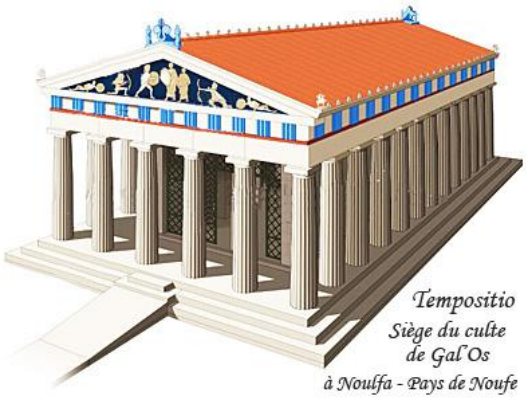
Gal'Os est une entité divine duale. Principe à la fois masculin et féminin, Gal'Os domine toute chose, règne sur tous les éléments, tous les êtres vivants.
Gal'Os est à la fois le début et la fin, le commencement et l'achèvement. Il est le porteur de bonté, de générosité, d'amour et de paix

Pour beaucoup de non-Silk'Oréens, Gal'Os n'est autre que LOS.

Gal'Os est essentiellement prié au *Silk'Or*.
Les *Silk'Oréens* sont résolument monothéistes et depuis plusieurs siècles le culte de Gal'Os est religion d'Etat, et toute autre foi est interdite dans le pays !

L'église de Gal'Os

Le culte de Gal'Os est servi par des prêtres androgynes, vêtus de tuniques blanches et noires pour souligner l'ambivalence de Gal'Os.
Ils sont itinérants, parcourant les villages et les cités pour écouter les demandes du peuple et prodiguer des conseils, des soins.



Tempositio
Siège du culte de Gal'Os
à Noulfa - Pays de Noufe

Le seul temple permanent de Gal'Os se situe à *Noulfa*, la troisième ville du *Silk'Or*.
Le Tempositio, c'est son nom, est installé sur l'une des trois collines que compte la ville, et constitue le coeur temporel du culte, le siège du **Saint-Idiome** (le pape de Gal'Os), un personnage important de la vie Silk'Oréenne. L'autorité morale du saint homme est reconnue et respectée par tous les monarques du pays depuis l'origine, et ce quelle qu'ait été la puissance de leur pouvoir. Le Saint-Idiome est constamment entouré d'une suite nombreuse de courtisans et de courtisanes puisque, si le clergé n'autorise pas le mariage de ses membres, il n'interdit pas en revanche à ceux-ci d'avoir une sexualité.

C'est le philosophe *Aralclé*, qui découvrit la table des mots de Gal'Os et révéla la « vraie religion d'amour et de pardon ».
Située sur une colline proche de Métras, on peut lire sur cette table les mots suivants écrits en taviréen : ***G**ualis **A**ndromos **L**esbos **O**pasith **S**is*. Ce qui fut traduit ainsi : **Je suis le masculin et le féminin unis pour toujours**.
Aralclé devint *Aral* et le tout premier Saint-Idiome du culte de Gal'Os



La table des mots de Gal'Os
Métras - Marche de Métras

L'ordre des Paladins de Gal'Os
L'ordre est né en 924 du Second Calendrier Ilvanirien.
En 795 du SC, il regroupe près de 120 chevaliers errants dont la vocation est de défendre le monde contre la folie hérétique.
Le siège de l'ordre est situé à Pal'Or.

Commandements :
- **Purification** : « C'est par le Silk'Or que viendont les jours bénis qui verront la paix du Dieu double et unique »
- **Assistance** : « Là où se trouve l'homme ou la femme, là est Gal'Os et là tu dois apporter ton aide »



Idéaux :
Répendre la foi en Gal'Os - Etablir l'égalité entre mâles et femelles - Détruire les hérétiques.

Les Armes et Protections :
Selon les cas

Bonus et Avantages :
Selon les cas

Devises et Citations :
« Il n'existe rien d'autre que Gal'Os, aucune vérité, aucune variation céleste ou divine. »

*

Origine du culte de Gal'Os.

363 : *Aralclé le biseauté*, philosophe de *Métras*, se retire dans les collines proches pour y vivre en ermite. Son retrait dure plus de cinq années avant qu'il ne revienne en ville, agité d'une fièvre mystique d'abord incompréhensible pour ses concitoyens. Aralclé prétend qu'il a trouvé « la source de la vérité sacrée ». Il dit à qui veut l'entendre que, tout près de sa cabane, il a découvert une pierre gravée d'une inscription rédigée dans une langue et un alphabet totalement inconnus. Et que cette pierre semble vouloir communiquer avec lui…
Après plusieurs jours, il parvient enfin à convaincre six personnes de l'accompagner jusqu'à la pierre. Avec lui se trouve alors *Abratius* le boulanger, *Clitosfon* le tailleur, *Nimosus* le lettré, qui enseignait aux enfants, *Halicaslus* le berger, *Philipius*, qui travaillait aux vignes, et la blanche *Callispinia*, qui vendait ses charmes. Sous la conduite d'*Aralclé*, le groupe parvient à la pierre et le philosophe leur montre les inscriptions. A peine sont-elles lues à voix haute par *Aralclé* que *Philipius* et *Callispinia* entre dans une transe aussi soudaine qu'inattendue. Se donnant la main, l'un et l'autre, de deux voix qui n'en formèrent plus qu'une seule, dirent : *« Je suis Un et je suis Double. Je suis ce qui a été et ce qui sera. Je suis le principe féminin et le principe masculin. Je suis l'essence de toute chose. Je suis Gal'Os l'incréé et vous m'adorerez à l'exclusion de tout autre et je vous aimerai et vous dispenserai mes bienfaits ».*
Lorsqu'ils reviennent à Métras, tous les sept annoncent l'avènement d'une « vraie religion de paix et d'amour ». Ils parlent durant deux jours de Gal'Os. Et se séparent pour ne plus jamais se réunir.

Ce qu'il advint des sept (SGDA)
Philipius et *Callispinia* quittèrent tout ce qui était à eux, et ils s'installèrent ensemble dans une bergerie isolée dans la campagne. Ils conçurent dix enfants, cinq filles et cinq garçons. Et ils accueillirent toujours ceux qui venaient chez eux pour y trouver refuge.
Abratius quitta *Métras* pour Pal'Or. Il y installa une nouvelle boulangerie et il distribua gratuitement tous les jours plus de cinq cents pains aux pauvres. Et on dit que nul jamais ne vit entrer le moindre sac de farine dans son échoppe.
Clitosfon se rendit à *Dolmos*. Là, il voulut rencontrer le maître de la ville et après quelques mots murmurés à son oreille, celui-ci le désigna comme son conseiller. Et c'est là que, soixante deux années plus tard, *Clitosfon* termina ses jours.
Nimosus alla à Citrine où il choisit de vivre d'aumône et de dispenser gratuitement son enseignement aux enfants, prêchant la vanité de la richesse et l'importance de la vie intérieure.
Halicaslus s'installa à *Dalorio* et soigna les hommes et les bêtes jusqu'à sa mort. On dit de lui qu'il pouvait guérir n'importe quelle maladie d'un simple souffle.
Aralclé alla s'assoir sur la grande place de la Métras et demeura là durant deux fois sept années, ne parlant plus, ne mangeant plus, et n'acceptant de boire que l'eau de la pluie. Et tous ceux qui avaient besoin de réconfort allaient s'assoir devant lui, et très vite ils se sentaient apaisés. Après ces quatorze années, *Aralclé* annonça qu'il était le premier Saint Idiome, le grand maître du culte de Gal'Os. Il renonça à son nom et se fit appeler *Aral*.
Lorsqu'il mourut, un grand temple fut construit autour de son corps, le *Tempositio*. Et tous les Saint-Idiomes après lui résidèrent dans le temple.



6°) Les Clergés Humains

En ilvanir, tous les clergés des panthéons « humains » sont structurés de la même façon depuis le concile de Bollissac de 661 du Second Calendrier.

> *Extrait du Grand Livre d'Histoire*
>
> **661** : *Concile de Bollissac*. Du 17 mars au 2 avril 661, les dignitaires des églises du panthéon de *Tolsos* et ceux du panthéon de *Dagoth* se rencontrent officiellement pour un Concile extraordinaire des panthéons « humains ». Il ressort peu de choses de cette tentative de rapprochement qui fut inspirée par un souci des prêtres de mieux résister à une éventuelle résurgence de l'activité démoniaque à l'approche de l'année 666…
> De cette initiative œcuménique ne résultera finalement, pour l'essentiel, qu'une uniformisation des structures hiérarchiques des clergés. Uniformisation qui gagnera d'ailleurs lentement l'essentiel des églises du continent.

Evidemment, au sein des églises, quelles qu'elles soient, la discipline et le respect hiérarchique sont de rigueur. Chaque niveau, rang hiérarchique est directement soumis à l'appréciation des sphères supérieures de l'église.

Pour le panthéon de Praïos/Tolsos, chaque année se réunit le **Conseil des Cardinaux**, auquel se mêlent les Archevêques et les Evêques.
C'est ce même conseil qui décide du passage à un rang supérieur d'un des membres du culte (dans la pratique, le Conseil des Cardinaux ne fait que valider les décisions déjà appliquées par les structures subalternes des églises et la plupart des religieux évoluent du titre d'illuminé à celui de Prêtre par la seule intervention de leur évêque de tutelle).
Les Titres d'Archevêque et de Cardinal sont accordés par cooptation du Conseil des Cardinaux.

Les Titres de Prêtre

Titre	Descriptif de la fonction	Nb maxi de dignitaires
Illuminé	C'est le titre de toute la base du clergé. On les rencontre dans tous les temples, et ils forment l'essentiel des hommes d'églises qui courent l'aventure.	
Confesseur	Très nombreux eux aussi, ils forment la base haute de l'église. Ce sont des prêtres d'un certain âge, ou encore de jeunes religieux qui se sont fait remarqués en bien par leur hiérarchie.	
Curé	Première fonction à responsabilité dans la hiérarchie religieuse, la Cure est la paroisse dans laquelle officie un *curé*. Un *curé* a le plus souvent sous ses ordres quelques *illuminés* et un ou deux *confesseurs*.	
Clerc	Le rang de Clerc est le plus souvent honorifique, et récompense les bons services d'un *curé*.	
Prêtre	Le Prêtre est le supérieur directe du curé, il a souvent la responsabilité de plusieurs cure.	
Grand-Prêtre	Ce titre honorifique destiné à récompenser les *prêtres* méritants.	
Evêque	L'évêque administre pour le compte de son culte une province entière, ou une très grande cité.	25~40
Archevêque	Ce titre est uniquement honorifique et récompense un *évêque* ayant particulièrement mérité de l'église.	~
Cardinal	Le cardinal administre religieusement un état.	5~9
PAPE	Il est le divin sur Dère, la voix effective de Dieu pour guider le peuple des croyant. Il est élu par un collège (Cf plus bas pour la composition) et gouverne l'église pour 10 années.	1

N.B. : le terme de Diacre désigne un Clerc, ou un Curé qui n'est pas encore Prêtre, mais qui a subit tous les rituels sacrés.

N.B : le terme Archidiacre désigne plus une fonction que véritablement un rang hiérarchique. Il désigne le religieux, quelques soit son rang, qui a reçu la charge de confesseur attitré d'un grand seigneur (roi, prince, duc régnant, empereur…).

N.B. : dans les moments de crises, le Pape peut désigner un « Légat », qui devient alors son représentant officiel, avec toutes les prérogatives d'ordinaire attachées à sa fonction.

Le Pape

Dans le panthéon de Praïos/Tolsos, le Pape est élu pour 10 ans par un collège bien particulier qui fut définit en 790 du S.C par le Premier Pape du panthéon, Sa Sainteté Jean-Théomus.

Bulle Papale 172 *10 juin de l'an 790 du S.C.*

Nous, Jean Théomus, lecteur des paroles de Los sur Dère, Pape du panthéon de Praïos et émissaire des douze dans le monde mortel, nous décrétons en ce jour la constitution d'un nouveau collège électoral pour la charge de Pape.

Désormais les électeurs du Pape se réuniront en Concile tous les dix ans, au premier dimanche de Juin, et disposeront de 21 jours pour désigner en leur sein le nouveau Pape, qui ne pourra être le Roi ou le Chef de l'état d'un pays.

Forment le Saint Collège d'électeurs :

- les trois plus hauts représentants de chaque culte du panthéon de Praïos.
- les sept plus hauts dignitaires du très saint ordre des moines de Los.
- le grand maître de l'ordre des Templiers de Los et ses quatre principaux frères.
- les rois et chefs d'état des pays fidèles aux cultes du panthéon de Praïos, et eux-mêmes fidèles de ces grands dieux, à savoir :
  - *le Roi d'Arn'Armor Renan le Bel*
  - *le Roi de Salisie Karl le Fort*
  - *le Roi de Gouvrance Vivien Clairvoye*
  - *le Roi de Marance*
  - *le Grand Duc du Percolan Goltave IV*

La charge papale est de dix années, mais un Concile extraordinaire pourra être convoqué à l'appel d'au moins 15 membres du Saint Collège. Ce Concile extraordinaire aura pouvoir de prononcer l'éventuelle destitution du Pape en charge et de provoquer au plus tôt un nouveau Concile électeur. La destitution du Pape devra être prononcée par au moins 36 membres du Saint Collège.

En notre très profonde réflexion, en la foi pour Los et pour les Dieux ses enfants,

Jean Théomus

L'autorité de ce Pape est effective sur : les églises du panthéon de Praïos, l'Ordre des Moines de Los et l'Ordre des Templiers de Los.



III. Les Panthéons des Dieux Non-Humains

1°) le Panthéon des Elfes

Un peu à la manière des Barbares que nous avons étudiés plus haut, les Elfes se comportent de façon très libre concernant leurs dieux.
La religion est rarement le souci premier d'un elfe et l'épicurisme prévaut dans la plupart des esprits.
On rencontre bien quelques prêtres parmi eux mais ils n'ont rien d'outrageusement fanatiques.
Les Elfes pratiquent une forme originale de croyance. Leur religion est monothéiste mais leur dieu, LOS-HEL, s'exprime aussi au travers de quatre divinités secondaires qui sont ses différents reflets dans certains domaines.
Ainsi Los-Hel, dont les elfes admettent volontiers qu'il ne fait qu'un avec Los, Los-Hel donc est le dieu créateur de toute chose et en tout premier lieu, des elfes, qui sont sa plus grande réussite à leurs yeux, puis les nains. Ensuite, il créa les animaux et les Humains.

Les quatre divinités elfiques sont :

Saluëlian. Dieu de la nature et de la vie. Il est le gardien de ce qui vit.

Alméthian. Dieu des arts, de l'amour. Il est le maître des milles voluptés.
Los-Hel le créa pour le seul bon plaisir des elfes.

Kalevetior - Dieu de l'intelligence et de la magie. Il est le « Guide des Esprits ».

Alaveria – Déesse de la beauté et de la paix. Elle est la « Marraine des ambassades difficiles ».

SALUËLIAN - *Dieu de la nature et de la vie. Il est le « Gardien de ce qui vit ».*



Nom : Saluëlian
Appellations : Le *Gardien de ce qui vit*, le *Lumineux Gardiens*
Symboles et influences : une branche d'arbre fruitier, la vie, les bourgeons
Animal sacré : daim blond, loup blanc
Offrandes et Sacrifices : une graine
Serviteurs Célestes : *aucun*

Saluëlian. Dieu de la nature et de la vie.
Il est l'un des Grands Esprits créés par Los, avec Glorin, Oldrin et Antina, lorsque le monde était jeune.
Il s'incarne parfois sous la forme d'un Ent ou d'un loup blanc, toujours dans le but de protéger la faune ou la flore. C'est à lui que les Elfes demandent parfois la résurrection d'une créature.
Saluëlian est un Dieu de lumière. En dehors des Dieux de son propre panthéon, il entretien d'excellente relation avec Praïos, de même qu'avec Tsa et Péraine. Il est également très proche des demi-dieux Ulluhann et Cernis, serviteurs de Dame Nature.

L'église de Saluëlian
Elle n'est constituée que de quelques prêtres, mais ceux-ci possèdent une influence extrêmement importante sur les décisions des souverains elfiques. Ce sont des conseillers de grande sagesse qu'on vient consulter avec humilité afin qu'ils prodiguent les avis les plus subtils.
Les Temples de cette église sont toujours entretenus par des laïcs. Les prêtres vont de place en place, dispensant soins et conseils.

Le prêtre de Saluëlian
C'est toujours un Elfe extrêmement sage (note minimale de 17 pour accéder au noviciat de prêtre). Il est instruit des légendes anciennes et connaît les secrets des plantes et des animaux.

Commandements :
- **Soigne les jardins** : un prêtre de Saluëlian ne saurait être pleinement heureux s'il sait qu'un jardin n'est pas correctement entretenu.
- **Epargne la vie** : le sang ne doit être versé que si cela ne peut être évité. Un prêtre de Saluëlian épargnera toujours la vie de qui le lui demande humblement.

Idéaux :
Parcourir les forêts pour venir en aide à toutes les vies.
Etre le pourvoyeur de Sagesse.
S'élever contre la folie.

Les Armes et Protections :
Bâton (1D+1 et +2Att/+2Prd) et armes en bois, arc.
Veste matelassée.

Bonus et Avantages :
Connaissance des Légendes (degré V) - Botanique (degré V) - Connaissance des Animaux (degré V)
Aura de sérénité (toute personne alliée présente à moins de 10 mètres du prêtre jouit d'un bonus de Sagesse d'1 point !)
Mains apaisantes (le touché du prêtre guérit toutes les fièvres et les poisons jusqu'à Force 3 ainsi que les déséquilibres de l'âme)

Devises :
« Rien de ce qui vit ne saurait être totalement méprisé du Lumineux Gardien ».



ALMETHIAN - *Dieu des arts et de l'amour. Il est le « Maître des milles voluptés ».*



Nom : Almethian
Appellations : Le *Maître des milles voluptés*, le *Sensuelfe*
Symboles et influences : les arts, l'amour, l'harmonie,
Animal sacré : la couleuvre rouge
Offrandes et Sacrifices : une sculpture fine
Serviteurs Célestes : *aucun*

Almethian parcoure très souvent les forêts de Dère. Il aime alors revêtir la forme d'une couleuvre de grande taille, ou bien celle d'un renard argenté.
Protecteur des poètes, des ménestrels, il se rend également sous la forme d'un voyageur elfe dans les communautés et les cités de cette race. Il y aide les plus méritants, mène une romance avec une elfine dont l'incomparable beauté aura su plaire à son cœur…
Almethian est le plus hédonistes des Dieux elfiques.

Parmi les Dieux des autres panthéons il est très lié à *Guerimm* et à *Raïa*.

L'église d'Almethian

Les prêtres d'Almethian sont bien sûr toujours des esthètes. Leur goût, en toute chose, est sûr. Ils sont les « arbitre des élégances », du savoir vivre et surtout du savoir être. Ils sont fins et spirituels et leur esprit brille dans les discussions comme dans les débats, ajoutant un humour subtil à leurs propos les plus élégants…
De la même façon, les temples d'Almethian sont des places de beauté et de raffinement, dont tous ceux qui en ont visité au moins un trouvent qu'ils sont beaucoup trop rares en ce monde…
Quand ils existent, ils sont entretenus par un prêtre et ressemble à la fois à un théâtre, un musée…

Le prêtre d'Almethian

On ne rencontre pratiquement pas de prêtres d'Almethian. En tout cas pas qui soient seulement prêtres. La quasi-totalité des quelques serviteurs d'Almethian sont des « biclassés ». Le plus souvent ce sont des ménestrels qui souhaitent donner à leur vie et à leur art une dimension spirituelle plus élevée.

Commandements :
- **Le beau** : peu nombreux sont ceux qui savent faire surgir le beau du néant. Ceux-là doivent être protégés particulièrement.
- **l'amour** : l'amour, quand il est sincère, est la plus belle œuvre du monde. Ces amours doivent être préservés, et du temps et des atteintes du mal.

Idéaux :
Va de par le monde et écoute, voit, préserve.
Va de par le monde et œuvre pour la beauté et l'amour.

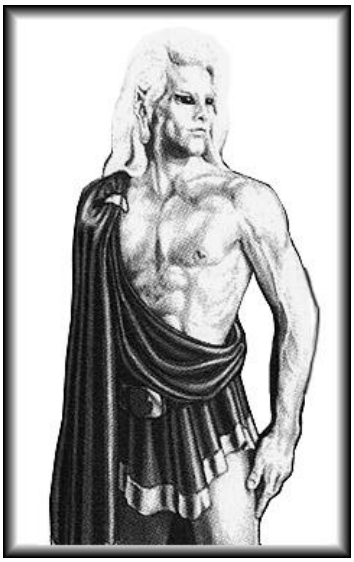
Les Armes et Protections :
Double-Lys (1D+3 et 0/0) et armes en bois, arc long.
Veste de cuir.

Bonus et Avantages :
Musique (degré V) – Chant (degré V) – Dessin (degré V)
Inspiration supérieure (tout allié du Prêtre présent à moins de 10 mètres bénéficie d'un bonus de 20% (ou 4 points) à tous ses jets concernant un art.

Devises :
« Ne t'incline devant rien,
Mais un vers, mais un quatrain.
Ne courbe devant personne,
Or la voix d'or qui résonne ».



KALEVETIOR - *Dieu de l'intelligence et de la magie. Il est le « Guide des Esprits ».*



Nom : Kalevetior
Appellations : le *Guide des Esprits*, la *Lumière de l'Ame*
Symboles et influences : esprit, illusion, magie, connaissance
Animal sacré : hibou grand duc
Offrandes et Sacrifices : une pincée de sel rouge
Serviteurs Célestes : *Salsanal* le hibou roux porteur d'intuition

Kalevetior. Dieu de l'intelligence et de la magie. Son esprit est l'un des plus subtile qui se puisse concevoir, et nul ne saurait rivaliser avec lui dans le domaine des desseins alambiqués et des projets à multiples retournements…
Il est le « divin-patron » de tous les elfes qui considèrent la pratique magique comme autre chose qu'une distraction innée et le « haut-parrain » des destinées cabalistiques de ce peuple.

L'église de Kalevetior

Comme toutes les églises elfiques, celle de Kalevetior est discrète bien sûr, mais c'est peut-être la plus présente de toutes. Les quelques Elfes qui s'adonnent à la magie avec un véritable intérêt viennent y trouver à la fois le recueillement, mais également les conseils nécessaires à la meilleure utilisation de leurs sortilèges. Plus que des temples, les églises de Kalevetior sont de véritables Académies dédiées à la magie, son bon usage, son développement.
Nombre de Prêtres sont aussi des professeurs de magie auprès desquels les elfes viennent parfois développer leur potentiel astral.

Le prêtre de Kalvétior

Le Prêtre de Kalevetior est un érudit, bien sûr, mais également un enseignant. S'il ne maîtrise souvent pas lui-même spécialement l'art de la cabale, il en connaît suffisamment les secrets pour pouvoir assister les fidèles dans leurs quêtes de perfectionnement.
Ils sont également les scribes du peuple elfique, et consignent dans leurs rôles tous les éléments marquants de la vie de leur communauté, ainsi que les rumeurs du monde…

Commandements :
- **Savoir** : le prêtre doit se mettre en quête de tous les savoirs et protéger toutes les sciences.
- **Magie** : il convient de trouver les puits et les sources de l'astral, de les protéger et de permettre aux elfes de s'y abreuver.

Idéaux :
Tout objet magique tu protégeras.
Tout jeteur de sort tu conseilleras.
Tout elfe tu conduiras vers les chemins de l'astral.

Les Armes et Protections :
Armes courtes et arcs.
Cotte matelassée.

Bonus et Avantages :
Lecture de l'Aura (identique aux effets du sortilège de « Détection de l'Aura ») (niv.x/j)
Dissipation de la Magie (comme le sortilège du même nom) (1x/ 3 niv /jour)
Développement Astral (pour 1 journée de prière avec un elfe, celui-ci récupère 1D2 points astraux s'il réussit une épreuve de Sagesse) (maxi 3 jours pour un même elfe sur un mois).

Devises :
« la pensée est comme une flèche qui file tout droit d'une idée à une autre ».



ALAVERIA – *Déesse de la beauté magnifique et de la paix des cœurs. Elle est la « Marraine des ambassades difficiles ».*



Nom : Alavéria
Appellations : La Dame de Douceur
Symboles et influences : les arts, l'esthétique, la beauté des corps et des âmes, les paroles de paix
Animal sacré : la Licorne
Offrandes et Sacrifices : un rameau d'olivier
Serviteurs Célestes : *Equinaël*, la licorne blanche, qui peut octroyer de la beauté en caressant un mortel de la pointe de sa corne.

Alavéria. Déesse de la beauté et de la paix.
Elle est la gardienne de la chaîne du Gouvre. Plusieurs fois déjà par le passé, Alavéria fit intervenir sa puissante armée de Dévas pour faire barrage aux troupes qui pouvaient menacer la *Chaîne du Gouvre*.

Alavéria est une Déesse d'une grande douceur. Dans ses temples, ses sanctuaires, règne une sérénité incomparable. La Déesse n'aime rien moins que le bruit intempestif, les agitations inutiles, les excitations fébriles.
Elle Dans

L'église d'Alavéria

Les temples de la Déesses sont rares. On préfère souvent adorer Alavéria dans la douceur d'une calme clairière baignée par le soleil de midi. Quand pourtant on a la chance d'entrer dans l'une des églises dédiées à la Déesse, alors on goutte sur Dère la sérénité parfaite, la paix de l'âme. Tout y est décoré avec un goût excellent, on y trouve de petites alcôves pour s'y reposer et profiter de la paix et du calme qui rapproche de la *Dame de Douceur*.

La Finalë
Si le clergé de la Déesse est mixte, on y rencontre pourtant deux tiers d'elfines pour un petit tiers d'Elfes. L'église d'Alavéria est toujours dirigée par une elfine, qu'on nomme la Finalë. Elle réside généralement dans la Cité de Réhisadis, au cœur du Grand Temple dédié à la Déesse. Elle porte l'*étole de soie immaculée*, une écharpe légère qui lui confère la plus grande des Sagesse.

Le prêtre d'Alavéria

Les Prêtres de ce culte sont toujours très beaux : il faut avoir une Beauté au moins égale à 17 pour pouvoir entrer au service de la Dame de Douceur. Mais c'est surtout leur calme et leur patience presque absolue qui retient l'attention quand on les connaît mieux. Ce sont des êtres affables, patients, prompts à écouter les confidences, les confessions. Ils aiment par-dessus tout rassurer les mortels et leur prodiguer de sage conseil, particulièrement pour sortir des conflits qui peuvent déchirer l'âme et le cœur.

Le costume cérémonial des prêtres d'Alavéria est toujours fait d'étoffes luxueuses et légères, de couleur ivoire, ou blanche.

Commandements :
- **Patience** : « il faut donner du temps au temps ». « Rien ne s'accomplit dans la précipitation »
- **Beauté** : « jamais ne paraîtra devant autrui sans avoir arrangé ta coiffure, sans avoir ajusté ton costume »

Idéaux :
Dans les discussions difficiles, dans les ambassades délicates, dans les négociations houleuses, il faut mettre la sagesse et la douceur au service du bien et de son triomphe.
Protéger une œuvre d'art, un artiste, est le plus haut des destins.

Les Armes et Protections :
Bâton et armes en bois (massue à 1D+3 et 0/-1), armes courtes, fronde et boomrang.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
- Les prêtres d'Alavéria savent arranger le costume et la présentation d'une personne pour rehausser sa Beauté de 1 point (30 minutes de « travail » avec du maquillage et un accès à des vêtements adaptés).
- Si le prêtre le souhaite, il peut par quelques phrases faire disparaître toutes les rancunes contre lui-même.
- Utilisation du prodige d'Amitié (1x/j et par 2 niveaux)

Devises :
« Sans la beauté le monde ne vaudrait pas d'être vécu ».
« Il n'y a pas de colères qui ne puissent s'apaiser »



2°) le Panthéon des Nains

Ces divinités sont foncièrement bonnes. Elles constituent l'essentiel des cultes du peuple Nain lorsque ceux-ci ont choisi la voie du bien.
Il faut noter que, récemment, une frange notable de la population Naine s'est tournée vers un dieu, appartenant au nouveau panthéon dit de Praïos, un dieu de la forge et de la guerre : Guerimm. Notons, de plus, que la parole de ce Guerimm est répandue par des prêtres obéissant à un Nain du nom de GORAM AZZAN.

- Le panthéon de Glorin.

Ces quatre divinités sont dites majeures, en opposition avec les dizaines d'autres esprits ou semi-dieux peuplant les croyances Naines. Elles sont aussi les seules à avoir formé un clergé.

GLORIN – *Dieu de la forge et de la guerre. Père du panthéon.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Glorin. Chef du panthéon, dieu de la forge et de la guerre.
C'est un dieu taciturne, exigeant mais juste. Il n'a qu'une oreille car il a perdu l'autre au combat contre Orcus.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».



FIRES – *Dieu de la roche, de la terre et du feu. Le « porteur de colère ».*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Fires. Dieu de la roche, de la terre et du feu.
Très violent, il aime les sacrifices rituels et les immolations volontaires. Il s'incarne souvent sous la forme d'un « homme de feu ».

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

SALMEGAS – *Déesse de la nature, de la chasse et du printemps. L'Inspiratrice de tendresse.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Salmegas. Déesse de la nature, de la chasse et du printemps.
C'est sans doute la plus calme des déesses naines ; c'est elle que l'on prie lorsqu'une naissance va avoir lieu. Elle s'incarne parfois en biche, d'un blanc immaculé.

Tchagre. Dieu du vin et de la danse.
Gai et amusant, les fêtes données en son honneur, toujours formidables, durent souvent plusieurs jours. Il apparaît systématiquement aux mortels en compagnie de Satyres et de Nymphes.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

TCHAGRE – *Dieu du vin et de la danse. Le Seigneur de la gaieté et le Père des amusements.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Tchagre. Dieu du vin et de la danse.
Gai et amusant, les fêtes données en son honneur, toujours formidables, durent souvent plusieurs jours. Il apparaît systématiquement aux mortels en compagnie de Satyres et de Nymphes.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

3°) le Panthéon des Wükings

Rude peuple du nord de l'Ilvanir, les Wükings sont de fiers marins et de rudes guerriers ; ils vivent de rapines et étendent leurs raids sur toutes les côtes Ilvaniriennes, et plus particulièrement sur les régions nord.
A l'image de leur peuple, les Dieux wükings sont des entités violentes, aimant les combats et ne recevant dans leur paradis, le *Vallulah*, que les guerriers morts au combat.
Tous les autres, les guerriers n'ayant pas eu la « chance » de périr sous les coups ennemis, ou les artisans, les enfants, les femmes, connaissent le repos au cœur du *Hul-Vallulah*, sorte d'anti-chambre du *Vallulah*, du moins s'ils se sont comportés en wükings durant leur existence.

Il convient de noter que rares sont les prêtres des dieux Wükings mais qu'ils existent bel et bien. Parmi eux, les prêtres de Tulvar sont souvent très riches.

OLDRIN – *Dieu des eaux et des océans. Le Père du panthéon.*



Nom : Oldrin
Appellations : l'impétueux, le juge des jours,
Symboles et influences : casque ailé, les eaux, les océans
Animal sacré : Goéland
Offrandes et Sacrifices : or
Serviteurs Célestes : -

Oldrin est pour les wükings le Roi des dieux. Pour ce peuple de marins, il est évidemment le Maître des eaux et des océans, celui qui fait la mer calme ou la tempête furieuse.
Ses fêtes sont toujours des débauches de vins et des festins agrémentées de sexe, qui rassemblent les guerriers dans des orgies qui peuvent durer des jours.

Oldrin est un dieu sévère mais juste. Ses colères sont terribles.

L'église d'Oldrin

Le clergé dévoué à Oldrin n'est pas structuré au cœur d'une hiérarchie stricte, mais plutôt organisé à la mode druidique : les prêtres y sont très indépendants et aucun chef de culte n'est jamais désigné formellement. Un prêtre n'a ainsi d'importance particulière qu'en ceci qu'il est en fonction aux côtés d'un Roi particulièrement puissant ou non…
Partout où ils sont présents, les prêtres d'Oldrin peuvent être saisis d'une demande de jugement en lieu et place de la justice du roi local. La tradition leur accorde en effet la prééminence chaque fois qu'un wüking libre en fait la demande.

Les Valturs
Il n'existe pas un livre saint du culte, mais une vingtaine de Grands Parchemins Sacrés, les *Valturs*, qui expliquent aux mortels une part des desseins divins d'Oldrin, à la manière de commandements.
Ces parchemins originaux sont précieusement conservés par les prêtres d'Oldrin dans des lieux placés sous la protection des grands rois wükings.
Nulle copie n'a jamais été autorisée de ces parchemins, et on affirme même qu'elle serait rendue impossible par la volonté du Dieu lui-même.
Revers de cette règles : on estime que depuis plus de trois milles ans que ces documents sont connus, plus de cinq auraient été perdus…

Le prêtre d'Oldrin

Marins exceptionnels, combattants farouches illuminés par la foi, les prêtres d'Oldrin ne se distinguent du commun des mortels que par une couronne de fer, très fines, ornées de runes religieuses.

Un prêtre a pour devoir de voyager régulièrement, soit pour assister les guerriers dans les dangereux raids qu'ils conduisent, soit pour se rendre dans les différents villages qui abritent des Valturs afin de les lire et de les mémoriser.
Par ce devoir, les prêtres d'Oldrin sont, des prêtres de tout le panthéon wüking, ceux qui voyagent le plus.

Commandements :
- **Connaissance** : « les valturs tu liras et te souviendras, la connaissance partout entretiendra »
- **Ordre** : « gardien de la justice et de l'ordre partout tu seras, en exemple t'élèveras ».

Idéaux :
Au-delà de la connaissance des enseignements des Volturs, les prêtres d'Oldrin ont vocation à développer les lumières de la science. Ils sont généralement les précepteurs des enfants du village.

Les Armes et Protections :
Glaive long, hache des fjords, armes courtes ou en bois
Vestes de cuir (cloutée ou non) et boucliers ronds (bois)

Bonus et Avantages :
Le prêtre est capable de respiration aquatique (1x/j) dès le niveau 3, il peut détecter les mensonges (1 tour) (1x/jour) dès le niveau 5 et il peut marcher sur l'eau (1 tour par niveau) (1x/semaine) dès le niveau 7.
Tous savent naviguer (orientation deg. IV) et manier une embarcation petite ou grande (au moins théoriquement).

Devises :
« Oldrin préside au banquet des courageux, c'est lui qui distribue les places ! »



LUTHER – *Dieu du tonnerre et de la foudre. Le Seigneur de l'Héroïsme.*



Nom : Luther
Appellations : le Colérique, le Divin Sans Peur et Sans Pitié
Symboles et influences : le marteau, le tonnerre, la foudre
Animal sacré : -
Offrandes et Sacrifices : crânes ennemis
Serviteurs Célestes : -

Si Oldrin est le chef incontesté des Dieux wükings, Luther est sans conteste le plus populaire, le plus aimé des guerriers. Il est le Dieu du tonnerre et de la foudre, et son caractère est à l'image de l'élément qu'il domine : ombrageux, prompt à l'emportement. Il est craint de tous les Humains et même les dieux se montrent prudent dans leurs relations avec lui.
La colère de Luther se manifeste les soirs d'été. Son emblême est un lourd marteau.

L'église de Luther

Très paradoxalement, si Luther est le plus populaire des Dieux wükings, son clergé est l'un des moins populeux, et seuls quelques rares mortels osent choisir de servir directement le Dieux « sans peur et sans pitié ».
Comme pour l'église d'Oldrin, il n'existe pas de hiérarchie établie, et le prestige d'un prêtre est lié directement aux actes héroïques dont il est responsable !

Le Haut Trésor des Valeureux
Au cœur de la grande capitale wüking, les prêtres du culte de Luther conserve l'un des plus fabuleux trésor qui soit sur Dère, le « Haut Trésor des Valeureux ». Depuis près d'un millénaire, les prêtres de cette église versent à ce trésor les objets les plus somptueux ou les plus puissants qui soient passés entre leurs mains. On y trouve des armes formidables, des objets aux pouvoirs fantastiques, des reliques terribles depuis longtemps disparues…

Le prêtre de Luther

Dépositaire sur Dère de l'image impétueuse et colériques du Dieu Luther, les prêtres de ce clergé sont généralement dotés d'un caractère à l'image de celui de leur Dieu. On les apprécie donc au cœur d'un raid plus pour leurs capacités martiales et leur courage sans faille, que pour leurs qualités de compagnons…

Il faut noter que la condition de prêtre de Luther n'est pas des plus aisée, puisque le Dieu aime à châtier lui-même ses prêtres lorsqu'ils désobéissent à l'un de ses commandements, ou, plus simplement, lorsqu'ils ne correspondent pas exactement à l'image des prêtres qu'il affectionne.
Il foudroie généralement les plus modestes, et affronte directement et physiquement les plus « importants », afin de leur offrir une occasion de mourir bravement.

Commandements :
- **Honneur** : « nulle insulte ne toléreras qui ne soit laver dans le sang »
- **Courage** : « devant personne ne reculeras »
- **Collecte** : « pour le Haut Trésor des Valeureux tu chercheras et conserveras des offrandes »

Idéaux :
Un prêtre de Luther cherche toujours à prendre part à une action héroïque. Faire briller son nom, et par là même celui du « Dieu Colérique » est son plus cher désir !

Les Armes et Protections :
Tous marteaux, armes courtes ou en bois
Vestes de cuir (cloutée ou non) et boucliers ronds (bois)

Bonus et Avantages :
Bonus de 4 points aux jets de sauvegarde contre la foudre et l'électricité.

Immunité à la peur.
Dès le niveau 2, le prêtre de Luther peut lancer, son niveau de fois pas jour, une foudre de 3D10 de Blessure (portée : 15 mètres) (pour les détails pratiques se reporter aux règles du Chevalier Tonnerre).

Devises :
« il n'y a pas d'entreprise impossible, il n'y a que des incapables ».



ADREG – *Dieu de la guerre et des armes.*



Nom : Adreg
Appellations : l'Invincible Manchot
Symboles et influences : hache, guerre, armes, duels,
Animal sacré : ours blanc
Offrandes et Sacrifices : sang ennemi
Serviteurs Célestes : -

Adreg est le Dieu wüking de la guerre et des armes.
C'est à lui que sont dédiés les énormes bûchers dressés par les Wükings sur les lieux de leurs rapines. Bien qu'il manie généralement une épée massive, son emblème est la hache.
A qui le prie avec ferveur, l'Invincible Manchot offre la force et le succès dans les combats.
Adreg a perdu sa main droite dans un combat face aux Hauts-Démons, durant *Kered Algroth*.

L'église d'Adreg

Encore une fois peu nombreux, les prêtres du culte d'Adreg sont souvent présents dans les raids. C'est au cœur même des batailles qu'ils prennent toute leur importance, épaulant de leurs prodiges les farouches guerriers-marins du nord.
Le clergé est fort peu structuré, et les prêtres disposent d'une indépendance importante. Il n'est pas rare qu'un prêtre passe des années entières sans participer à une seule réunion religieuse avec ses pairs.

Le Glaive du Lac de Givre
Au cœur des terres wükings, au plus secret des royaumes du nord, il existe un lac de taille très modeste nommé « Lac de Givre ». Les récits sacrés du culte d'Adreg prétendent qu'au soir de *Kered Algroth*, le Dieu vint en ce lieu pour y jeter son épée bâtarde devenue inutile pour lui après la perte d'une de ses mains. Les mêmes récits annoncent dans une formulation obscure : *« au soir, quand sang et larmes monde couvriront, ressurgira glaive du lac, pour les farouches l'espoir rendu »*.
Depuis près de douze siècles, et sans jamais faillir, cinq prêtres d'Adreg entretiennent autour du lac cinq chapelles où brûlent, mêlé à l'encens, le sang des ennemis. Ces cinq prêtres, expérimentés, attendent que vienne le jour où l'épée d'Adreg surgira du lac pour armer le bras d'un champion !

Le prêtre d'Adreg

Fougueux, courageux et même généralement téméraire, prompt à sortir son arme, et à en faire usage, le prêtre d'Adreg est un impulsif plus qu'un sage.
Il aime les combats bien sûr, et l'odeur acre du sang, le bouillonnement des viscères fraîchement extirpées. Il faut souvent toute l'autorité d'un chef de raid, ou d'un roi, pour en canaliser la ferveur.

Le prêtre d'Adreg reçoit toujours triple part de butin lors des expéditions de pillage, mais seulement une demi part lorsqu'il s'agit d'une simple expédition de commerce.

Commandements :
- **Don du sang** : « au moins une fois par semaine, le sang verseras ! »
- **Forge** : « à forger une arme avec soin tu veilleras, pour armer les bras de tes compagnons que tu renforceras »

Idéaux :
Les prêtres d'Adreg prennent en charge les plans d'action martiales en accord avec le chef d'expédition. Il refuse de soigner qui ne s'est pas illustré durant un combat !

Les Armes et Protections :
Haches, glaives, marteaux, armes courtes ou en bois
Cotte de mailles et boucliers ronds (bois)

Bonus et Avantages :

"Fou de guerre" (4% par niveau avant la première blessure, puis le double dans un second essais si perte d'au moins 1/3 des points de vie). Accorde une rage destructrice : +2 en Att/Prd/P.I./Pr, jusqu'à la mort de l'adversaire !
Courage exemplaire : les compagnons d'arme d'un prêtre d'Adreg bénéficient d'un bonus de courage permanent de 1 point (effectif tant que le prêtre est à moins de 200 mètres d'eux).
Talent de forgeron : le prêtre possède le rang d'Artisan en forge.

Devises :
« Aucune bataille n'est d'avance perdue… seule la rage de vaincre fait la différence ».
« Aux grandes fêtes d'Oldrin, dans les vastes salles du Vallulah, voudras-tu porter les plats… ou les consommer ? Alors bats-toi ! Pour la gloire et pour Adreg, bats-toi ! »



VOLKOM – *Dieu du feu, de la chasse et de la mort. L'Annonciateur de cataclysme.*



Nom : Volkom
Appellations : L'annonciateur de Cataclysme, le Barde de l'Apocalypse, le Héraut du Nord
Symboles et influences : corne, le feu, la chasse, les cataclysmes
Animal sacré : le loup
Offrandes et Sacrifices : gibiers
Serviteurs Célestes : *Voloth*, la louve blanche, qui traque les proies du Dieu Volkom quand il se rend sur le plan matériel pour chasser.

Dans les vastes steppes glacées des terres du nord, parfois résonne un cor puissant… C'est parfois une chasse donnée par le grand Volkom… Parfois l'annonce d'un cataclysme bien pire…
Volkom est le Héraut d'Oldrin, celui qui visite le plan matériel le plus souvent, pour prévenir les fidèles de l'imminence d'une catastrophe, ou de la nécessité d'entreprendre une quête religieuse en vue d'atténuer la colère des Dieux !

Il est à noter qu'il n'existe pas dans le panthéon wüking d'opposition entre le Feu et l'Eau… Au contraire même, puisque Volkom est le plus proche d'Oldrin.

L'église de Volkom

Les prêtres de Volkom sont peu nombreux. Ce sont les plus sédentaires de tous, car ils veillent plus souvent à la subsistance de ceux demeurés au village, que de ceux partis en raid…
Peu structurée, l'église de Volkom est pourtant la seule à disposer d'un chef du culte, le *Wok'Hulder*, dont la résidence est presque systématiquement située à proximité du Roi wüking le plus puissant.
Il est l'oracle principal du peuple et livre les prophétie qui éclairent le Roi dans le choix des raids !

Le Cor d'Airain

Le Wok'Hulder est le détenteur du secret du « Cor d'Airain », la corne fabuleuse qui fut donnée par Volkom au premier des prêtres mortels. Il est dit de cette corne qu'elle servira au soir du monde à prévenir les wükings fidèles au culte du panthéon d'Oldrin de la nécessité de se préparer pour l'ultime bataille !

Le prêtre Volkom

Le prêtre de Volkom est un homme sévère, qui ne rit pas. Il est celui qui officie au service des morts, celui aussi qui réalise les augures afin de guider les chasseur vers un gibier plus abondant. Il est enfin celui qui partage le produit de la chasse dans les petits villages.

Commandements :
- **Vérité** : « jamais de mensonge ne proféreras »
- **Partage** : « une part égale toujours feras »

Idéaux :
Un prêtre de Volkom se fait un point d'honneur à détruire les lieux de culte des divinités adverses (tous les temples des Dieux d'un panthéon neutre, et les temples de la vie des panthéons bon).
Il s'oppose à toute violation d'une sépulture.

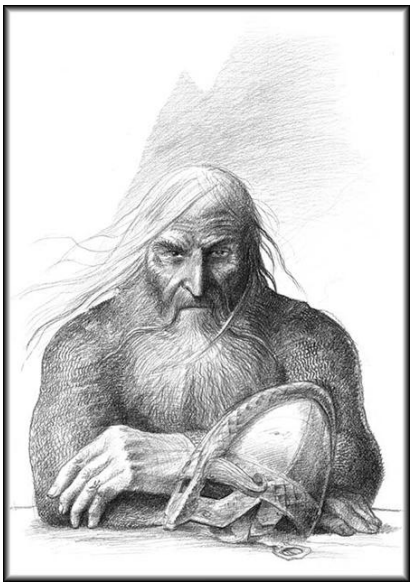
Les Armes et Protections :
Hache des fjords, lance, arc, armes courtes ou en bois
Vestes de cuir et boucliers ronds (bois)

Bonus et Avantages :
Vade Retro : comme un Exorciste de deux niveaux inférieurs
Oracle : dès le niveau 5, le prêtre peut, une fois par semaine, poser une question aux Oracles (réponse par oui ou par non).

Devises :
« Dans le secret des Dieux se noient ceux dont l'âme n'est pas pure, dont le cœur n'est pas humble »
« La mort n'est pas une fin, elle est le retour vers Oldrin, le Tout Puissant Maître des destinées wükings »



TULVAR – *Dieu des vents et de l'air. Le Protecteur des raids.*



Nom : Tulvar
Appellations : le Protecteur des Raids, le Maître des Voilures.
Symboles et influences : l'air, le vent, les embruns.
Animal sacré : le pélican
Offrandes et Sacrifices : de l'or, des poissons
Serviteurs Célestes : *Toffel*, le pélican doré, qui apparaît parfois aux expéditions particulièrement protégées par Tulvar.

Tulvar est le Dieu des vents et de l'air. C'est à lui que les Wükings font des offrandes avant de se lancer dans des opérations maritimes. C'est de ce fait le Dieu le plus craint des wükings qui jamais n'osent blasphémer son nom, même au cœur de leurs plus noires colères.

L'église de Tulvar

C'est l'église la plus populeuse en prêtre de tout le panthéon des Dieux wükings, et c'est aussi la plus riche, du fait des nombreux dons que les guerriers-marins versent en remerciement de la protection que Tulvar accordent à leurs expéditions.
Avant chaque départ d'un drakkar pour un raid, il est de coutume qu'un prêtre de Tulvar effectuent un rituel de bénédiction du navire, afin de protéger ses occupants des risques nombreux d'une expédition militaire.
Au retour, lorsque le raid s'est bien passé, que les wükings n'ont pas eu trop de pertes à déplorer et que le butin est confortable, un don substantiel est fait au culte (souvent entre 10 et 20% du produit des rapines !).

L'église de Tulvar est aussi la plus structurée. Une hiérarchie assez stricte est en place qui obéit, du moins en théorie, au Grand Maître du Culte de Tulvar, le *Hig-Golek*, qui réside dans la capitale du Taskland.

Le prêtre de Tulvar

Sérieux, souriant parfois, mais toujours avec ironie, il arbore toujours un certain air… « responsable ». Voilà à quoi ressemble généralement le prêtre de Tulvar.
Il est celui vers qui se tournent tous les regards, tous les espoirs, quand, à l'approche de la saison des glaces, les drakkars du village tardent à rentrer dans le fjord…
Il doit alors trouver les mots de patience, ou… plus tard, les mots de réconfort pour toutes celles qui ne retrouveront pas leur époux, leur frère, disparus lors d'un raid.
Il est donc avant tout un « psychologue » averti, un médicastre de l'âme…

Commandements :
- **Protection** : « au guerrier qui te le demandera, toujours protection apportera »
- **Extérieur** : « jamais ailleurs que dans un lieu à l'issue libre ne dormiras »

Idéaux :
Le prêtre de Tulvar n'aime guère fréquenter trop longtemps les lieux clos. Il aime faire retraite, en un lieu isolé et en hauteur.
Il accorde toujours son aide à ceux qui entreprennent une action périlleuse.

Les Armes et Protections :
Glaive long, armes courtes ou en bois
Vestes de cuir et boucliers ronds (bois)

Bonus et Avantages :
Sensibilité aux courants d'air : en intérieur, le prêtre de Tulvar peut ainsi percevoir les mouvements dans l'air capables de le conduire vers une ouverture.
Prévision du temps (degré V).
Dès le niveau 7, le prêtre de Tulvar peut léviter (1 tour) (1x/j).

Devises :

« Lorsque vient le moment du grand vent, prend ton glaive et ta hache, et courts vers l'aventure, Tulvar t'accompagne ! »
« Le vent est aussi utile au drakkar qu'à l'oiseau… son souffle puissant est celui de Tulvar, le dispensateur ! »



Les Dieux mineurs, demi-Dieux et Serviteurs divins du Panthéon des **Wükings**

Tyhr – Dieu du Ciel, de la stratégie, de la justice et des serments.
Il est le protecteur du thing.
C'est le fils du Dieu Adreg et de la Walkyrie Tzanig.

Frigja – Déesse de l'amour, du mariage et de la maternité.

Freyrth – Dieu de la fertilité, du bonheur, du plaisir et des biens.

4°) le Panthéon des Amazones

Ce peuple du sud d'Ilvanir, établi dans l'archipel de Babylos, possède un régime matriarcal violent et très xénophobe. Les rares contacts entre ce peuple et les autres êtres vivant en Ilvanir se limitent à des échanges guerriers si bien qu'il nous est difficile de bien cerner leur culte.

Ce que nous en savons…
Les Amazones sont fidèles d'un panthéon qui ne compte que quatre Déesses : *Antïna*, la Mère du Panthéon et la créatrice des Amazones, *Loëva*, la Déesse de la chasse et de la forge, *Birmina*, la Déesse de la guerre et de la mort et *Aldritte*, la Déesse de la mer et de la navigation, la Gardienne des vaisseaux.

ANTÏNA – *Déesse des Amazones, Mère du panthéon.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Antïna. Déesse suprême, fille de Los.
Elle aurait renié son père et fondé, contre son gré, un peuple de femmes guerrières obéissant à des rites et des lois violentes.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro
Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

LOEVA – *Déesse de la chasse et de la forge.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Loëva. Déesse de la chasse et de la forge.
Elle a perdu un œil au combat contre Rondra.

L’église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S’inclinnte ».

BIRMINA – *Déesse de la guerre et de la mort.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Birmina. Déesse de la guerre et de la mort.
C'est une déesse très appréciée des Amazones. C'est de ses unions avec le Seigneur Démon Baphomet que sont nés les minotaures.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

ALDRITTE – *Déesse de la mer et de la navigation. La gardienne des vaisseaux.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Aldritte. Déesse de la mer et de la navigation.
Elle guide les amazones dans leurs longs raids en terres étrangères.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

5°) le Panthéon des Gnomes (Schninkels)



La religion Gnôme est une religion originale qui professe la croyance en un « duo » de dieux jumeaux : Tunâtre et Maderthe.

Présentés comme « inséparables » dans tous les textes religieux gnomes, leurs rapports sont particulièrement étroits. Si étroit du reste que même leurs clergés ont fini par fusionner au cours du III^{ème} siècle du Second Calendrier pour n'en former plus qu'un.
Aujourd'hui, cette église est dirigée par un « pape » (le Moniar), qui réside dans l'île de Salem, comme 90% de la race gnome/schninkele. Elu pour un lustre (5 années) par la grande assemblée des prêtres de Tunâtre et Maderthe, il parcourt l'île de Salem en tout sens durant tout son pontificat. Il est ainsi à même de bénir les nouvelles vocations, de consacrer lui-même les nouveaux temples…

Mythe important : les Gnomes croient en la venue d'un élu, d'un sauveur, qui conduira tout le peuple Schninkel vers le bonheur et la félicité. Il sera l'incarnation de Tunâtre et de Maderthe, fils des deux frères, et roi du peuple Schninkel pour un millier d'année.

N.B. : les prêtres Gnome ne sont qu'exceptionnellement aventuriers.

TUNÂTRE – Dieu du foyer, du feu et de la terre. Frère de Maderthe. Le Patron des guerriers



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Tunâtre. Dieu du foyer, du feu et de la terre. Frère de Maderthe.
Il n'a qu'une main car il a perdu l'autre au combat contre TYAMAT, l'hydre géante souveraine du 1er plan infernal, à l'aube des temps. C'est le patron des guerriers.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

MADERTHE – Dieu de la chasse et des cavernes. Frère de Tunâtre. Le Patron des archers et des frondeurs.



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Maderthe. Dieu de la chasse et des cavernes. Frère de Tunâtre.
Il est aussi le patron des archers et des tireurs à la fronde. C'est avec l'une d'elle qu'il défia Tyamat, sauvant son frère trop téméraire.

L'église de Dagoth

Le prêtre de Dagoth

Commandements :
- **Vérité** :

Idéaux :
Pro

Les Armes et Protections :

Bonus et Avantages :

Devises :
« S'inclinnte ».

IV. Les Panthéons des « Monstres »

Lutholon (extrait) : « *Or il advint que lors de la chute initiale de Iä et de la diminution des étoiles, les Immortels comprirent que Kéhoth, celui qui fut leur frère, était perdu à jamais, et ils mesurèrent aussi toute l'étendue de la noirceur et du mal qui désormais habitaient Satan.*
Et ils en furent tristes et accablés, mais ils se préparèrent aussi à défendre contre lui la beauté du monde qu'ils avaient bâti et qu'ils aimaient.
Et Solundar et Ahardün furent renforcés. Et ils élevèrent encore les hautes murailles de Ahartagul. Et leurs travaux furent sages en vérité car il advint bientôt que Satan lança sur le monde les noires légions de ses créatures.
Et la guerre de la lumière contre les ténèbres fut plus terrible encore que la guerre contre les titans. Et ses ravages furent plus profonds. Et on nomma ce temps Kered Algroth, la guerre du basculement.
Satan fit naître des monstres sur Dère, qui fut bientôt submergée par les Orques, les Ogres, et tous les gobelinoïdes, et ces races atroces détestaient la nature et ses animaux et ne voulaient que les asservir et les corrompre. Et les fils de ces races étaient nombreux.
Et dans le chaos du monde d'autres monstres encore vinrent à exister, et nombres d'autres encore furent corrompus au-delà de la corruption même, comme les dragons chromatiques créés par Tiamat, et beaucoup d'autres encore. Et certains géants, survivants de la guerre contre les grandes races, furent renforcés et corrompus par Satan et devinrent foncièrement mauvais. »

*

1°) le Panthéon des Orques (ourouks)

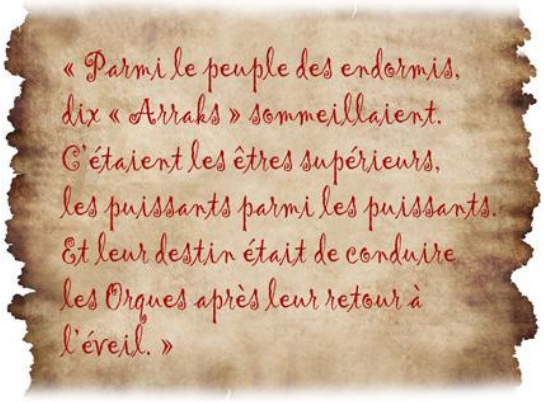
Les Orques sont des êtres frustres, rugueux, mais dont l'éveil religieux est souvent remarquable. Un Orque craint les puissances jusque dans le plus profond de son être et les fanatiques ne sont pas rares parmi les membres de ce peuple.
Gruumsh fut créé par *Kéhoth* pour gouverner les premiers nés de ses « monstres », les Ourouks à la tête dure et au cœur violent. Pour l'assister dans cette tâche, il lui permit de concevoir d'autres arraks, à peine moins puissants que lui-même. Grumsh créa alors 7 arraks mâles (*Bahgtru*, *Ilneval*, *Shargaas, Yurtrus*, *Dranosh, Yorik* et *Gorak*) et 2 arraks femelles (*Luthic* et *Kadrath*). Et ce furent là les seules et uniques créations majeures de *Gruumsh*.
Mais très vite de grandes dissensions éclatèrent entre les divinités du panthéon et des conflits ne tardèrent pas à voir le jour, précipitant dans l'abîme plusieurs arraks.
Aujourd'hui, le Panthéon Orque compte six Dieux. Un Dieu « majeur », *Gruumsh*, et cinq Dieux « mineurs », *Bahgtru*, *Ilneval*, *Luthic*, *Shargaas* et *Yurtrus*.

Dans la mythologie Orques, l'origine du monde diffère sensiblement des textes issus du *Lutholon*. On y découvre que les Orques possèderaient une origine particulière et mystérieuse et que leurs divinités seraient des membres de leur peuple ayant accédé à un statut divin…
Ainsi, les rouleaux du *Grada K'tar*, les rarissimes écrits sacrés des Orques, révèlent-ils des éléments particuliers intéressants sur ce peuple. En voici quelques extraits, directement traduits de l'orque, on pourra noter la pauvreté manifeste, et authentique, du style.

« Quand sont venus les jours des longues ténèbres, quand les Grandes Puissances se sont affrontées, les Ourouks ont été éveillés de leur long sommeil par le chaos du monde ».

« Les Ourouks sont les enfants d'une vieille lignée. Ils ont dormi durant de très longues époques. C'est l'approche du temps de leur domination qui les a éveillés »

« Parmi le peuple des endormis, dix « Arraks » sommeillaient. C'étaient les êtres supérieurs, les puissants parmi les puissants. Et leur destin était de conduire les Ourouks après leur retour à l'éveil. »



« Lorsqu'est venu le temps du réveil, les Arraks se sont révélés. Il y avait Gruumsh, le premier réveillé, et Bahgtru, Ilneval, Luthic, Shargaas et Yurtrus, et il y avait encore Dranosh, Yorik, Kadrath et Gorak. Tous possédaient une grande puissance, et tous avaient une très grande ambition. Tous les dix ont voulu devenir chef suprême des Arraks et une violente bataille s'est engagée entre eux. »

« Gruumsh était allié à Luthic, sa femme, et tous les deux avaient Bahgtru comme allié. »

« Dranosh a combattu Gruumsh, et lui a infligé une grande blessure qui lui a fait sauter un œil. Dranosh a profité de la douleur de Gruumsh pour ramasser l'œil et s'enfuir »

« Pendant les combats qui ont duré longtemps, Gruumsh a tué Yorik. Et Bahgtru a tué kadrath et Gorak. Tous les autres Arraks ont craint pour leur existence. Et ils se sont soumis à Gruumsh. Et Gruumsh est devenu le Gouverneur de tous les Ourouks. »

« Dranosh a été retrouvé par Shargaas et emmené devant Gruumsh. Gruumsh a interrogé Dranosh durant longtemps, mais Dranosh n'a jamais voulu dire ce qu'était devenu l'œil de Gruumsh. Gruumsh a condamné Dranosh à rester prisonnier dans une prison de glace pour toujours ».

« Gruumsh cherche partout l'œil qui lui a été dérobé ».

*

GRUUMSH – *Le Gouverneur des Orques*



Nom : Gruumsh
Appellations : Le plus grand des Arraks, Le Borgne Suprême, L'œil Sublime
Symboles et influences : Orques, conquête, survie, force, terrains, guerre, force, haine
Animal sacré : le crocodile, l'iguane.
Offrandes et Sacrifices : armes (particulièrement des piques, des lances…)
Serviteurs Célestes :

Gruumsh est un Arrak (Dieu) belliqueux. Il dirige un panthéon de cinq autres Dieux, aux humeurs emportées et au caractère vindicatif. Au cœur de ce panthéon les conflits sont nombreux, et les combats souvent particulièrement violents.
Lors des grandes batailles qui déchirèrent les Dieux Orques, *Gruumsh* a perdu son œil droit lors d'un affrontement contre *Dranosh*. Ce dernier s'étant enfuit avec le globe oculaire, *Gruumsh* le poursuivit jusqu'à le retrouver et le torturer pour connaître l'endroit où son œil était conservé… Sans succès. Il condamna alors *Dranosh* à une éternité de captivité dans une prison de glace. Depuis, *Gruumsh* tente désespérément de retrouver son œil en parcourant tout l'univers, intérieur et extérieur, ravageant souvent de colère les lieux qu'il visite sans succès…
Gruumsh a le contrôle absolu du panthéon orque et n'a aucun allié parmi les étrangers à sa race. Il hait tout particulièrement les dieux elfes et nains. Il ne craint que *Kéhoth*, le Dieu-Sans-Nom…

Gruumsh est souvent représenté portant une grande lance, recouverte du sang de ses ennemis elfes, et une torche flamboyante qui se reflète dans son œil unique.

L'église de Gruumsh

L'Église de *Gruumsh* transmet les légendes orques aux générations les plus jeunes et répand le culte de *Gruumsh* en usant de la terreur, de l'inspiration et d'une main de fer.
Elle joue un rôle de premier plan à la tête du clan, n'hésitant pas à ébranler les chefs séculiers qui se mettent en travers de ses desseins. Elle est aussi responsable de l'élimination des malades, des faibles, des estropiés et des incapables, quels que soient leur âge et leur statut. À l'instar de l'ensemble du panthéon orque, cette Église affiche un caractère patriarcal très marqué. Les individus qui n'appartiennent pas au clergé n'ont d'ailleurs même pas le droit de prononcer le nom du dieu et en parlent en utilisant ses titres.

Le prêtre de Gruumsh

Les prêtres et adeptes de *Gruumsh* prient pour obtenir leurs sorts au plus fort de la nuit. Leurs jours sacrés correspondent à la nouvelle lune et à l'anniversaire des grandes batailles remportées Contre les elfes, les nains ou d'autres tribus orques. Ceux qui vivent dans les régions les plus sauvages se multiclassent habituellement en barbares. De leur côté, ceux qui s'établissent aux abords de la civilisation se multiclassent généralement en guerriers. Les prêtres les plus zélés s'arrachent l'œil gauche en signe de dévotion.

Commandements :
Livrez une guerre perpétuelle à vos ennemis et tuez ou asservissez ceux qui s'opposent à vous.
Annexez sans relâche territoires et espaces vitaux.
Anéantissez les elfes, leurs demeures et leurs contrées.
Ecrasez les nains et prenez possession de leurs profondes cavernes.
Soyez fort et préparez-vous à en faire la démonstration à tout moment.

Idéaux :
Le Borgne-Suprême a fait un don formidable au peuple orque : il l'a doté du pouvoir de survivre là où les races plus faibles périraient. Il convient donc de développer la force des clans dans l'ombre des cavernes et de l'utiliser pour terrasser tous les ennemis de la race.

Les Armes et Protections :
Lance, pique.

Toutes les protections.

Bonus et Avantages :
Le prêtre de *Gruumsh* possède le pouvoir d'Oracle (une question, une fois par semaine).
Pouvoir de « torche » sur le bâton sacré (idem bâton du magicien).

Devises :
« Les signes de faiblesse sont les pavés de la voie qui mène à la mort. »
« Ceux qui sont trop faibles pour combattre pour la tribu doivent être empalés. »



BAHGTRU – *Le Maître de la Puissance et de la Discipline*



Nom : Bahgtru
Appellations : la Source d'Ordre
Symboles et influences : loyauté, stupidité, force brute
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang
Serviteurs Célestes :

Citation:
Bahgtru est un dieu incroyablement stupide et fort, qui méprise l'utilisation des armes et de la magie, et qui n'accorde de valeur qu'à la force physique. Selon les rumeurs, il défie et combat toutes sortes de créatures légendaires et parcourt les plans, ne laissant derrière lui que contrées dévastées.
L'Église de Bahgtru sert principalement celle de Gruumsh, ce qui n'est pas sans rappeler la relation qu'entretiennent le fils et son père. Le clergé de Bahgtru est souvent composé des membres les plus forts de la tribu. Il entraîne les mâles d'élite qui servent de gardes du corps aux chefs tribaux. Le Fils de Gruumsh invite ses prêtres à faire montre d'une loyauté aveugle à l'égard du chef de la tribu du moins tant qu'il n'est vaincu dans le cadre d'un défi ou de quelque épreuve physique: voire tué. Ils se livrent donc à toutes sortes d'exercices physiques et soumettent les jeunes mâles à un entraînement sans fin. pour accroître leur force mais également celle de la tribu. Pour les fidèles de Bahgtru, la loyauté s'arrête au clan. Ainsi, les querelles entre clans sont même encouragées, tout simplement parce qu'elles renforcent la race orque dans son ensemble.
Les prêtres et adeptes de Bahgtru prient au crépuscule pour obtenir leurs sorts. En effet, c'est à ce moment, précis que le Briseur de Jambes ôte le soleil des cieux. Tous les mois, lorsque la lune est pleine, les disciples de Bahgtru se rassemblent pour les fêtes de la Force, durant lesquelles sont organisés de nombreux défis exploitant la force brute. Certains sont particulièrement mortels et coûtent inévitablement la vie aux plus faibles. Nombre de prêtres sont également des barbares, même dans les tribus les plus civilisés, mais certains se multiclassent plutôt en guerriers ou en hommes d'armes.

Histoire/relations : Bahgtru est le fils de Gruumsh et de Luthic. On dit qu'il terrassa le premier béhir, brisant chacune de ses jambes au passage, ce qu'il lui valut son surnom. En raison de sa force incroyable, tous les autres dieux orques le craignent et font appel à lui quand ils ont besoin d'un coup de main. Secrètement, Ilneval n'apprécie décidément pas le fils stupide et loyal de Gruumsh, car il n'osera pas défier le Dieu Borgne tant que Bahgtru restera dans son camp. Bahgtru est l'ennemi farouche de toutes les divinités gobelinoïdes, mais il ne les attaque que quand Gruumsh lui en donne la permission. Il déteste également la Seldarine et les divinités sylvestres, dont il méprise la faiblesse physique. Bien que Bahgtru respecte la force des dieux nains, il n'en souhaite pas moins leur broyer le crâne. Bahgtru s'oppose aussi aux machinations les plus évidentes des dieux de la duperie, comme Baravar Sombretoge, Cyric et Mask.

Dogme : Les forts doivent écraser les faibles et ainsi renforcer la tribu. Repoussez les pavois de la faiblesse et comptez sur vos talents physiques uniquement, car la force importe avant tout. Ne réfléchissez pas trop, car cela mine les forces de la tribu. La loyauté envers votre chef est tout ce que l'on attend de vous.

Arme : Gantelet clouté



ILNEVAL – *Le Maître des Affrontements*



Nom : Ilneval
Appellations : le Chef de la Horde, le Père de la Guerre, le Lieutenant de Gruumsh
Symboles et influences : guerre, combat, stratégie
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang, armes
Serviteurs Célestes :

Citation:
Ilneval est le chef de guerre téméraire, celui qui mène la charge en n'ayant à l'esprit que la victoire et la destruction. Avant la bataille cependant, il prévoit une stratégie qui renforcera ses chances de l'empo
rter tout en infligeant des dommages dévastateurs. Ilneval est plus ingénieux que Bahgtru et presque aussi fort que lui. Son courage inspire à ses disciples une grande loyauté, mais lui n'en fait pas de même à l'égard de son supérieur. Le Père de la Guerre ne supporte pas qu'on le défie et il élimine de manière systématique ses rivaux. Ilneval est le patron des puissants hybrides orques, en particulier les orques-ogres (orogs) et des tanarukks.
L'Église d'Ilneval occupe une place de choix dans la vie tribale orque, juste derrière celle de Gruumsh. D'ailleurs, toutes deux oeuvrent de concert pour opprimer les autres cultes et ainsi conserver leur place. De nombreux membres du clergé sont des officiers des armées tribales, qui n'obéissent qu'à leur chef. Là où l'Église de Gruumsh donne l'ordre de rassemblement d'une horde, ce sont les temples d'Ilneval, qui organisent celle-ci pour unir les tribus divisées contre l'ennemi commun.
Les prêtres et adeptes d'Ilneval prient pour l'obtention de leurs sorts au crépuscule, en préparatif des combats de la nuit. L'Église d'Ilneval a peu de jours sacrés, se conformant simplement à ceux qui rendent hommage à Gruumsh, histoire de feindre au moins quelque loyauté envers le Dieu Borgne. En effet, Ilneval se moque des victoires d'antan et s'intéresse davantage aux machinations à venir. La fête la plus sacrée de l'année se tient à Herbeverte, là où les prêtres d'Ilneval rassemblent des hordes de guerriers orques vouées à fondre sur les terres civilisées dans un tourbillon de destruction et de violence. De nombreux prêtres se multiclassent en guerriers. Seuls les adeptes des tribus les plus primitives se multiclassent en barbares.

Histoire/relations : Ilneval sert Gruumsh en qualité de lieutenant, menant les armées du Dieu Borgne quand son maître ne souhaite pas s'en charger lui même. Le Guerrier Cauteleux a déjà terrassé un ou deux demi-dieux et oeuvre dans le plus grand secret pour se débarrasser également de Bahgtru. Gruumsh n'a pas confiance en son lieutenant égoïste, mais Ilneval lui restera loyal tant que Bahgtru et le Dieu Borgne seront dans le même camp. Ilneval exècre Shargaas et Yurtrus pour leur goût sournois de la lâcheté. Néanmoins, le Père de la Guerre est assez malin pour exploiter leurs talents dans les batailles menées contre les dieux des autres panthéons. Malgré les différences qui le séparent des autres dieux orques, Ilneval n'en déteste pas moins les dieux gobelinoïdes, nains et elfes, sans oublier tous les ennemis traditionnels du panthéon orque. Jamais il ne trahirait sa race.

Dogme : La force est autant une fonction de l'esprit que du corps. Entraînez-vous dur et songez à préparer la guerre, car la vie est une bataille sans fin. Unissez votre tribu en un ouragan dévastateur, car la supériorité numérique est une grande force quand on oeuvre de concert. Quand l'heure du combat approche, joignez-vous sans peur à la mêlée et versez le sang. Seul le courage démontre de grandes qualités de chef.



LUTHIC – *La Maîtresse du Gîte*



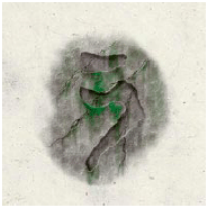
Nom : Bahgtru
Appellations : La mère des cavernes, La sorcière de la lune de sang.
Symboles et influences : guérison, femelles, logis, fertilité, clan, terre
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang
Serviteurs Célestes :

Citation:
Luthic entretient une grande affinité avec la terre sur laquelle est bâtie sa force. Bien qu'on ne puisse pas la qualifier de bienveillante, elle soigne les blessés avec une brusque efficacité et constitue les fondations sur lesquelles repose le panthéon orque. La Mère des Cavernes n'aime pas ceux qui mésusent de son nom, leur infligeant de terribles maladies pour les châtier. Son mauvais tempérament est susceptible de faire surface à tout moment. Bien qu'elle serve en apparence les dieux orques mâles, elle est assez rusée pour manipuler Gruumsh et Bahgtru et ainsi parvenir à ses fins.
L'Église de Luthic occupe une place importante dans la plupart des tribus orques, ne serait-ce que par ce que l'ensemble des femelles constitue ses disciples. Toutefois, elle reste bien en deçà des autres cultes des dieux orques et sert d'ailleurs l'Église de Gruumsh. En fait, l'Église de Luthic représente la base la plus stable de la majorité des tribus, notamment en s'assurant d'un nombre de naissances suffisant pour former les futures générations de guerriers. Les prêtres de Luthic prennent en charge la santé générale de la tribu, soignant les blessés, pourvoyant aux besoins des jeunes et des femmes enceintes, et entretenant de façon plus générale le moral au sein de la tribu. Ils enseignent également des notions de soins et d'herboristerie aux orques, connaissances qui permettent aux guerriers de survivre à de nombreuses batailles.
Les prêtresses et adeptes de Luthic prient pour la récupération de leurs sorts quand la lune est au plus haut dans le ciel durant la journée. Les jours sacrés aux yeux de Luthic sont associés à la nouvelle lune, le symbole de la fécondité des orques. Les disciples de la Mère des Cavernes célèbrent la fête de la Lune sous le nom de Venue de l'hiver des cavernes, car la plupart des tribus doivent passer les mois d'hiver dans le domaine de Luthic. De nombreux jeunes sont conçus durant ce festival, assurant ainsi la venue d'une nouvelle génération de guerriers. Quelques prêtresses se multiclassent en lanceuses de runes, une forme de magie apprise auprès des géants que l'on retrouve parfois parmi les tribus orques. Selon certaines rumeurs, il existerait un groupe de moines secret au sein de plusieurs tribus, se battant à mains nues parce que l'usage des armes leur est interdit par des mâles.

Histoire/relations : Luthic est l'épouse de Gruumsh et la mère de Bahgtru, mais seul ce dernier semble l'écouter. Le Fils de Gruumsh exécute tous les ordres que lui donne sa mère, avant même ceux de Gruumsh, attitude rebelle de la part d'un fils loyal que le Dieu Borgne tolère de mauvaise grâce. Les autres dieux orques ne lui accordent qu'un minimum de respect, et seulement parce qu'elle est la compagne de Gruumsh, une situation qu'elle accepte à contrecœur. Luthic voue une haine profonde aux ennemis traditionnels du panthéon orque, parmi lesquels les dieux gobelinoïdes, nains et elfes.

Dogme : La vie trouve refuge au sein même de la terre d'où elle naît. Rendez hommage à la sagesse de la Mère des Cavernes, dont la force est l'épine dorsale de la horde et l'origine du courage au combat. Familiarisez-vous avec la place que vous occupez dans la tribu et réalisez votre part du travail pour renforcer votre communauté contre ses rivaux. La caverne constitue l'étreinte protectrice de la Mère de Bahgtru et le bastion de la force des orques. Faites face à toutes les épreuves.

Arme : Gantelet à griffes



SHARGAAS – *Le Maître de la Furtivité et des Ombres*



Nom : Shargaas
Appellations : le seigneur de la nuit, la lame dans les ténèbres, le chasseur des profondeurs
Symboles et influences : obscurité, voleurs, duperie, furtivité, ténèbres
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : vie des ennemis
Serviteurs Célestes :

Citation:
Shargaas est un dieu sombre et troublant qui fait preuve d'un mal et d'une cruauté terrifiants. Plus ingénieux encore qu'Ilneval, ses machinations sont froides et calculées. Sa haine de tous les étrangers à la race orque est alimentée par une haine de la vie en général. Du reste, il voit les orques comme des outils dont il faudra se débarrasser par la suite. On croit qu'il est tapi dans les profondeurs de la terre, bien en dessous des cavernes des orques de la surface. D'ailleurs, il est le dieu tutélaire des tribus orques d'Outreterre.
L'Église de Shargaas est Secrète par nature et ses membres dissimulent généralement leur affiliation aux yeux du reste de la tribu. Le temple constitue une puissante force de l'ombre au sein de la plupart des tribus; qui élimine les faibles pour redonner vigueur à l'ensemble de la communauté. Les prêtres de Shargaas sont capables d'inspirer la peur aux chefs orques les plus puissants, car ils se débarrassent régulièrement des leaders lâches ou inefficaces, qui finissent alors avec une lame entre les omoplates. L'Église de Shargaas oeuvre également en marge des unités militaires ennemies, éliminant tous ceux qui sont susceptibles de donner l'alerte ou de rassembler des défenses efficaces contre la horde bourgeonnante.
Les prêtres de Shargaas prient à minuit, lorsque le monde est sous l'emprise de l'obscurité, pour recouvrer leurs sorts. Le clergé du Seigneur de la Nuit se réunit lors de chaque nouvelle, lune pour rendre hommage au Chasseur des Profondeurs, lors d'une sinistre cérémonie connue sous le nom de Messe dans les ténèbres éternelles. Les suppliants doivent s'y rendre avec un objet de grande valeur aux yeux de son propriétaire précédent, qu ils sacrifient alors à Shargaas. L'offrande la plus appréciée est le cœur d'un ennemi. Les fidèles réunis entonnent alors une série de prières rituelles adressées au Seigneur de la Nuit, jurant ainsi de devenir ses discrets bras armés. De nombreux prêtres se multiclassent en assassins, chevaliers noirs, quêteurs divins, roublards ou maîtres des ombres.

Histoire/relations : La haine de toute vie dont fait preuve le Seigneur de la Nuit vaut également pour les autres dieux. Néanmoins, il estime prudent de s'allier aux autres divinités orques pour les manipuler comme bon lui semble. Il a plus particulièrement conclu une alliance avec Yurtrus, s'opposant en cela aux divinités affichant un caractère nettement plus militaire, comme Gruumsh, Bahgtru et Ilneval. En outre, il dénonce discrètement à Gruumsh les trahisons d'Ilneval, consolidant ainsi la place qu'il occupe au sein du panthéon et sapant les bases de l'ambitieux lieutenant du Dieu Borgne. En dehors du panthéon orque, Shargaas n'a aucun allié. Enfin, il réserve le plus fort de sa haine aux divinités naines, gnomes et gobelines.

Dogme : L'obscurité est froide et éternelle, mais elle offre une fantastique couverture aux assassins de la nuit. D'un pas léger et d'une main discrète, éliminez les faibles de la tribu et les autres races. Enfoncez-vous dans les tunnels profonds et faites la guerre à ceux qui osent s'installer dans le domaine de Shargaas. Surveillez toute faiblesse de votre chef, car ses erreurs risquent bien de sonner votre glas.

Arme : dague, poignard



YURTRUS – *Le Maître des Maladies et des Poisons*



Nom : Yurtrus
Appellations : Mains blanche, Le seigneur des vers, Le putrescent.
Symboles et influences : souffrance, destruction, maladie, le séjour des morts
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices : sang
Serviteurs Célestes :

Citation:
Yurtrus est l'incarnation même des préceptes de destruction de toute forme de vie, mais également de la terreur permanente dont l'ensemble des orques fait les frais. Là où Shargaas symbolise la peur de ce qui est tapi dans les entrailles de la terre, Yurtrus incarne la menace constante de la mort et des épidémies avec laquelle les orques vivent tous les jours. Le Seigneur des Vers ne parle ni ne communique, mais il est parfois réceptif aux prières et sacrifices visant à épargner un individu ou une tribu des ravages de la maladie. On le dépeint tel un orque dont le corps, à l'exception des mains, est couvert de plaies suppurantes.
Hormis certains ordres monastiques, l'Église de Yurtrus n'est guère organisée et son clergé est dispersé entre d'innombrables clans et tribus. Les prêtres du Putrescent sont rarement des chefs tribaux, mais la terreur qu'inspire leur dieu leur confère une grande indépendance. Les membres du clergé sont les intermédiaires entre la tribu et Yurtrus, et ils interviennent quand la communauté est victime d'une maladie ou d'une véritable épidémie. En outre, les prêtres de Yurtrus disposent du corps des morts, qu'ils aient succombé face à la maladie, au combat ou à la vieillesse (ce qui est des plus rare). L'Église de Yurtrus est également responsable de la supervision des stocks de nourriture de la tribu, déterminant quand la viande est trop pourrie ou l'eau trop souillée pour être avalées. Ainsi, certaines tribus ont entrepris de vénérer le Seigneur des Vers en qualité de divinité de la nourriture et de la santé afin de l'apaiser.
Les prêtres et adeptes de Yurtrus prient au crépuscule pour obtenir leurs sorts. L'Église reconnaît deux grands jours sacrés. Le premier, connu sous le nom de cérémonie de la Contagion, est célébré durant la Longue nuit (le solstice d'été). La contagion du dieu prend alors naissance, entraînant le monde de la vie dans une interminable spirale qui mène inexorablement à l'hiver et à la fin de l'année. Après une série de sacrifices sanglants destinés à protéger les orques des ravages de la maladie, les prêtres de Yurtrus partent à l'aventure, répandant maladies et mort de par le monde, plus particulièrement parmi les autres races. Le second jour sacré, appelé la Mort putrescente, est célébré au soir d'Hiver fatal (le solstice d'hiver). Durant cette nuit-là, le clergé de Yurtrus salue la mort du monde, symbolisée par le sacrifice de créatures intelligentes issues d'autres races. Les sacrifices sont généralement offerts au Seigneur Putrescent en inoculant une maladie particulièrement horrible aux victimes. De nombreux prêtres se multiclassent en assassins, disciples divins ou moines.

Histoire/relations : De par sa nature même, Yurtrus n'entretient guère de relations avec qui que ce soit. Il offre son soutien silencieux à Shargaas lorsque celui-ci tente de contrebalancer l'influence des trois dieux orques de la guerre. Le Putrescent entretient certainement des liens avec les autres dieux de la mort et de la maladie, comme Talona, mais peut-être s'agit-il davantage d'une rivalité que d'une alliance réelle. À l'instar du reste du panthéon orque, Yurtrus déteste les nains, les elfes et les gobelins, et il s'oppose à eux dès que l'occasion se présente.

Dogme : La mort est inévitable et finit toujours par prendre la vie. Les ravages d'une épidémie ne sont rien d'autre que la mort emportant des victimes qui ne sont pas tombées au combat, ce qui leur permet plus ou moins de choisir leur fin. On ne peut éviter le contact des Mains Blanches qu'en s'inclinant devant le Seigneur Putrescent et en implorant sa clémence. Cependant, la maladie peut s'attaquer à toutes les créatures vivantes. Craignez-le, car la mort est tapie dans les ombres de la caverne de Luthic et elle frappera assurément de nouveau.

Arme : Mains nues.



Yulia

Divinité mineure
Yulia est la fille du Dieu Yurtrus.
Elle est capable d'influencer son jugement.
Elle incarne, pour les orques, la pitié, une certaine forme de douceur, la mort douce…

*

Dranosh le banni



Arrak créé par Gruumsh
Il a été « le maître des subtilités ».

Presque aussi puissant que Gruumsh, Dranosh fut l'un des principaux opposants à la domination de celui-ci. Au cours d'un duel titanesque, Dranosh parvint à blesser terriblement le maître des ourouks, parvenant à lui faire sauter un œil et à s'enfuir avec.
Finalement vaincu par les arraks fidèles à Gruumsh, il refusa de révéler l'endroit où il avait dissimulé l'œil.
Il est depuis prisonnier d'une prison de glace et endure milles tourments.

2°) le Panthéon des Yuan’Ti

TYRANAX

Dieu-mineur - Créateur des Yuan’Ti





LEXIQUE

Ahardün
C'est le palais des Dieux du panthéon de *Dagoth* (l'un des trois Esprits Purs).

> **(extrait de la Genèse)**
> *Et comme Praïos le fit avec les siens, Dagoth créa une haute demeure d'une grande beauté, quoique moins lumineuse, qu'il nomma Ahardün, ce qui signifie « Palais des oppositions », et dans ce lieu l'ombre le disputait toujours à la lumière, dans une rivalité de beauté et de magnificence.*

Ahartagül
Durant la grande guerre contre les Titans, *Ahartagul* fut la place forte principale des Dieux sur *Dère*.

> **(extrait de la Genèse)**
> *Les Esprits et les Dieux leurs enfants bâtirent très vite sur les plus hautes montagnes de Dère des forteresses puissantes, et la plus grande d'entres-elles fut nommée Ahartagul, ce qui signifie « refuge des puissances », et c'est de là que commencèrent les terribles combats.*

Antimopolis
La plus belle des cités bâtie par les Titans, aux temps anciens du monde…

> **(extrait de la Genèse)**
> *… ce que les Titans bâtissaient eux était d'une grande perfection et une belle harmonie couronnait leurs cités, et celle d'Antimopolis était la plus parfaite.*

Arnakala.
C'est l'Ankh Sacrée de Tsa, une relique extraordinaire, qui fut forgée par Guérimm pour Tsa dans la nuit des temps. Cette relique, qui peut redonner la vie à tout être dont la vie à été juste, quelque soit les circonstances de sa mort, serait la clef qui, à la fin des temps, ouvrira la porte d'un monde nouveau pour les hommes.
Elle est conservée en Ilvanir par le *Lézard Sage*, chef du clergé de Tsa.

Guëslass.
Grande forteresse de Firun sur Dère. Elle est située à proximité du pôle Nord. Elle fut l'un des bastions secondaires des Dieux à l'époque de la guerre contre les Titans.

Kered Algroth
La Guerre du Basculement qui opposa les Dieux à *Kéhoth/Satan*. Durant cette guerre *Kéhoth* engendra les êtres vils tels que les Orques et les Gobelins pour composer le gros de ses troupes sur *Dère* et affronter les Nains, les Elfes, les Wükings et les Amazones.

Lutholon
« Les paroles des Origines ». Le *Lutholon* est une explication de la création de l'univers et de toutes les choses du monde et du hors-monde que les êtres de *Dère* tiennent des Solars depuis l'aube des temps. Il est partagé par les Elfes, les Nains, les Humains, les Hobbits et les Schninkels.

Solundar.
Séjour des Justes. C'est le palais des Dieux dans le saint paradis. Un lieu interdit aux mortels.