

Religion Dain Thul

Les dieux disputeurs

Origine

Dain Thul est l'ancienne religion de *Ven'Thul*. Sa formalisation réelle ne remonte qu'au temps du grand royaume. Elle est aujourd'hui pratiquée principalement au *Royaume de Clintof*. Les nains et les gnomes des *Montagnes Noires* la suivent aussi, même s'il l'ont adapté à leurs besoins. Elle est aussi pratiquée au *Kotoï*, où elle a fusionnée avec la religion druidique amenée par les Orcs. Là, les deux pratiques forment un tout quelque peu hétérogène dans laquelle les deux clergés coexistent parallèlement.

Cosmologie

Au commencement, étaient le *Père* et la *Mère*. Ils créèrent le monde et l'agrémentèrent de prairies, de forêts, de montagnes et de vallées pour leur plaisir et créèrent le soleil et la lune pour l'éclairer. Ils créèrent les animaux pour qu'ils les accompagnent dans leurs ballades. Puis ils eurent une progéniture. Leurs douze enfants grandirent vite et allèrent aussi se promener sur la Terre. Mais le *Père* désapprouvait ce qu'ils y faisaient et décida de les ramener auprès de lui et de les enfermer dans les étoiles. Ils durent subir ses brimades et suivre son Ordre.

La *Mère*, apitoyée par leurs cris de souffrance, les libéra secrètement. Ils s'enfuirent. Le *Père* s'apercevant de leur disparition rentra dans une rage meurtrière et les chassa. Ses enfants s'étaient réfugiés dans les cieux et bien décidés à ne pas retourner auprès de leur géniteur lui tendirent une embuscade. Le *Père* fut surpris et ses enfants l'abattirent dans une grande bataille. A sa mort, la semence du *Père* s'échappa et se répandit sur la Terre. Puis, les Enfants décidèrent de manger leur Père afin d'en acquérir les pouvoirs. Puis, les enfants se disputèrent. *Fulbari*, *Dolzset*, *Mirela* et *Avria* décidèrent de laisser leurs frères et sœurs à leur dispute et s'en allèrent sur la Terre, dans ses forêts et dans ses plaines. Ils sont les *Dieux du Départ*. *Lomir*, *Kilia*, *Soliur* et *Hierna* voulaient retourner auprès de la *Mère* et vivre à ses côtés. Ils sont les *Dieux du Retour*. *Svoras*, *Dolva*, *Osta* et *Jolri* craignaient que la *Mère* ne les punissent pour ce qu'ils venaient de faire et voulaient la tuer comme le *Père*. Ils sont les *Dieux de la Dispute*. *Svoras* guidait les *Dieux de la Dispute* et était le plus virulent. Mais c'est *Osta* qui abusa ses frères et sœurs prônant le retour à la *Mère* en prétendant s'accorder à leur vue. Elle fit comprendre à *Svoras*, *Dolva* et *Jolri* de l'imiter. Après s'être réconciliés, les Dieux s'endormir pour digérer. Durant la nuit, *Osta* réveilla ses frères et sœurs de la *Dispute* et elle les guida en suivant la Lune jusqu'à la *Mère*. Là, *Svoras* la tua dans son sommeil. Ensemble, ils la dévorèrent en jetant les morceaux impurs sur la Terre. A leur réveil les *Dieux du Retour* comprirent qu'ils avaient été dupés et ne trouvèrent que les ossements de la *Mère*. Ils les enterrèrent sur la Terre. Les *Dieux de la Dispute* s'enfuirent au cœur de la Terre pour échapper au courroux de leurs frères et sœurs. Les *Dieux du Retour* s'installèrent dans les étoiles, dans l'ancien palais de leur *Père*.

Les Dieux se marièrent entre eux, mais le *Père* ne leur avait pas accordé le pouvoir de procréation. Ils ne peuvent avoir d'enfant ou créer la vie. Ils ne peuvent que la préserver. Les *Dieux de la Dispute* et les *Dieux du Retour* sont fâchés et s'affrontent régulièrement.

Plus tard, se présentèrent aux *Dieux du Départ* se promenant sur la Terre, quatre autres créatures qui s'annoncèrent comme les autres enfants du *Père* et de la *Mère*. Conçus après les *Premiers*, le *Père* leur avait donné ce qu'il leur manquait : le goût de l'Ordre et du travail. Ils sont les *Dieux Retrouvés*. Ils avaient été établis par le *Père* sous la Terre pour la rendre plus belle. Mais les *Dieux de la Dispute* les en avait chassés. *Fulbari* pris leur défense et alla les présenter à ses frères et sœurs restés dans les étoiles. Après des jours et des nuits de discussion, les Dieux décidèrent de leur redonner ce qui était leur et les aidèrent à reconquérir les montagnes. Les *Dieux de la Dispute*, finalement acceptèrent de les laisser s'installer sous la Terre, gardant pour eux le cœur de cette dernière.

Après avoir résolu ce différent, les Dieux se penchèrent sur la Terre et découvrirent qu'elle était peuplée de créatures intelligentes. La semence du *Père* quand elle avait touché la Terre avait généré les hommes, les elfes, les nains, les gnomes et les autres créatures supérieures. Ils avaient pris possession de la Terre alors que les regards des Dieux étaient tournés ailleurs. Des entrailles de la *Mère* sont nées les créatures inférieures et monstrueuses, reflet de l'odieux crime. Elles aussi se perpétuaient. Les Dieux observèrent avec curiosité ces créatures et marchaient à leurs côtés. Puis, ils décidèrent de les prendre sous leur protection et les considérèrent comme les enfants qu'ils ne pouvaient pas avoir. Les *Dieux du Retour* prirent sous leur protection les Hommes, les Elfes et les Halfelins. Les *Dieux Retrouvés* s'intéressèrent aux Nains et aux Gnomes qui habitaient dans les montagnes. Les *Dieux de la Dispute* prirent sous leur responsabilité les autres créatures, les plus ingrates, estimant de leur devoir de s'occuper de ceux naît du meurtre qu'ils avaient commis. Les *Dieux du Départ* préférèrent s'intéresser à la Création antérieure et à la Terre elle-même. Et c'est sous le patronage des Dieux que les Hommes prospérèrent et devinrent tels qu'ils sont.

Panthéon & légendes

Il existe peu de légendes portant sur les dieux et apportant un éclairage particulier sur leurs relations. Ils sont des modèles de comportement pour les croyants et gouvernent tous les aspects de du monde. Cependant, ils accordent une grande liberté aux être pensants qui sont libres de leurs actions. De plus, les principaux dieux se disputent les faveurs des croyants, qui trouvent toujours une divinité prête à tendre l'oreille à leurs demandes.

Ce qui est su est qu'ils passent une partie de leur temps en chamailleries interminables et gardent de profondes rancunes les uns envers les autres et préparent toujours un moyen de se venger des affronts passés.

Les *Dieux Retrouvés* gardent leurs distances avec leurs frères et sœurs, mais se sentent plus proches des *Dieux du Retour* ou des *Dieux du Départ* que des *Dieux de la Dispute*. Ils n'hésitent pas à donner leur soutien aux premiers contre les derniers dans un différents qui les opposent. Ils tiennent, par contre, une position de parfaite neutralité dans tout conflit opposant des dieux du même groupe.

Il n'y a pas de grande légende fondatrice ou reconnue universellement. Cependant, certains traits des dieux sont récurrents et sont souvent la source de petites histoires racontées dans les auberges. Ces histoires ont un fond commun, mais leur déroulement précis dépend grandement du narrateur. Toutes ces légendes sont plus propagées par les Bardes que par les Prêtres.

On raconte souvent des histoires, à la nuit tombée, quand les prêtres sont saouls, sur les infidélités de *Hierna, la Déesse Bienfaisante*, qui profite du profond sommeil alcoolique de son mari pour le tromper avec tout beau jeune homme, quel que soit sa race. Ces rumeurs sont vivement combattues par les fidèles de *Lomir, Dieu Buveur*.

Le penchant de *Soliur, le Dieu Bagarreur*, pour le combat rapproché et les épreuves de force est aussi largement commenté. On dit qu'il prend forme humaine régulièrement pour participer à divers tournois qu'il remporte de manière tellement incroyable qu'il est ensuite obligé de modifier la mémoire de tous les témoins afin de ne pas se faire trop remarquer. Mais il aime toujours s'y présenter et parfois, prend l'apparence d'un terrible chevalier en armure noire pour y participer et abandonne tous ses pouvoirs afin d'augmenter la difficulté des épreuves. Il refuse toujours les gains de ces tournois et disparaît avant qu'ils ne soient attribués. *Jolri, le Dieu Colérique*, quand il apprend la participation de *Soliur, le Dieu Bagarreur*, à une telle manifestation, se précipite pour y prendre part sous l'apparence d'un jeune paysan qui vainc par miracle ses adversaires, jusqu'à rencontrer son opposant divin. Là le combat prend souvent plusieurs jours et finit dans des conditions cataclysmiques, le plus souvent par la destruction du village où se tenait le tournoi.

Soliur, le Dieu Bagarreur, est aussi réputé pour sa nette tendance à s'ennuyer rapidement. Il est crédité du lancement de nombreuses guerres afin de trouver à s'occuper.

C'est sur un bateau conduit par des prêtresses de *Hierna, la Déesse Bienfaisante*, qu'*Oldéron* embarqua pour son dernier voyage et partit pour l'*Île Merveilleuse*. Mais il n'est jamais revenu, malgré ses promesses. Les hypothèses sont nombreuses et varient grandement selon les régions. On dit que le temps n'est pas encore venu, et qu'il reviendra en temps utile. Mais cela a tendance à inquiéter l'auditoire, plus que cela ne le rassure. En effet, que va-t-il donc bien encore advenir ? On raconte aussi qu'il est tenu à l'écart du monde ou a perdu l'envie de s'intéresser à ses affaires, entouré qu'il est par les belles prêtresses de *Hierna, la Déesse Bienfaisante*. On dit aussi qu'il est prisonnier de l'*Île Merveilleuse* et ne peut s'en échapper, que *Hierna, la Déesse Bienfaisante*, le garde auprès de lui, car elle en est tombée amoureuse. Mais certains disent, en baissant la voix, que ce ne sont pas des prêtresses de *Hierna* qui l'ont emmené, mais des acolytes du culte d'*Osta, la Déesse Secrète*, qui l'ont dupé et désormais le détiennent prisonnier pour le compte de leur Déesse.

On parle beaucoup aussi, quand il s'agit de faire peur à l'auditoire, des liens étroits qui unissent *Svoras, le Dieu Noir*, et *Dolzet, le Dieu Moribond*. Les deux frères se sont toujours bien entendus avant leur révolte, et on dit que ce sont eux qui ont organisés de concert l'embuscade sur le *Père*. Malgré leurs différents et leur opposition sur le destin de la *Mère*, ils ont gardé de nombreux contacts. C'est *Dolzet, le Dieu Moribond*, qui enseigna ce qu'il sait de la mort à *Svoras, le Dieu Noir*, afin qu'il puisse utiliser cette arme dans sa guerre contre leurs autres frères et sœurs. En échange, il reçut l'enseignement des arts magiques et appris à manipuler les énergies destructrices. Quand tout le monde est rassemblé dans l'auberge un soir de tempête, les langues se délient sur les rencontres qui se déroulent en même temps, sans témoin, dans les cimetières entre les représentants des deux cultes où, ensemble, ils pratiquent des rites peu orthodoxes.

Lomir, le Dieu Buveur, est aussi victime de son lot de rumeurs. En tant que dieu protecteur de *Clintof*, il est respecté mais aussi fortement critiqué. De plus, raconter des histoires sur son compte est aussi un moyen de se moquer du Roi et des nobles. Son indulgence pour les ivrognes est bien connue et source de moqueries sans fin. Le fait qu'il soit réputé, lui aussi, pour être le plus clair de son temps à moitié saoul (dans le meilleur des cas), est l'origine de nombre de légendes sur les bévues divines commises dans cet état second. Ce n'est que le lendemain que remis de ses émotions, il s'aperçoit de ce qu'il a fait et harcelé par sa femme, *Hierna, la Déesse Bienfaisante*, il tente tant bien que mal de réparer

ses erreurs. La plupart des hommes passant leur temps dans ces auberges lui vouent aussi une profonde sympathie et une intense compréhension, comprenant parfaitement que son goût pour la boisson a son origine dans le tempérament de sa femme.

Pratique & expansion

Religion polythéiste : Le panthéon de *Dain Thul* est polythéiste, chaque dieu dispose de son Eglise. Chacune entretient ses prêtres et ses temples. Il est généralement toléré par les diverses Eglises de prier un autre dieu que le sien dans un de ses temples, s'il appartient au même groupe. Les croyants ont une vie spirituelle assez peu intense, ils vénèrent tous les dieux, avec certaines préférences, plus liées à leur profession ou à leur région que pour une raison de dogme. Cependant, les *Dieux de la Dispute* sont vénérés discrètement. Leurs Eglises ne sont pas officiellement actives et leurs temples sont camouflés du mieux possible.

Tentative de syncrétisme : Le *Dain Thul* est une religion souple, ouverte. Elle a un corpus de dieux figé, mais ne s'oppose pas aux religions voisines. Le plus souvent, la position des prêtres à leur égard est la curiosité. Comment les dieux voisins existent-ils ? Ils les perçoivent entre un mélange d'amusement pour des superstitions locales et une déviance de leur propre religion. Les prêtres ne sont pas portés sur le prosélytisme. Ils considèrent finalement que tous les noms que l'on donne aux dieux ne font que recouvrir une réalité unique et que la manière de les vénérer au mieux dépend du pays. Ils empruntent régulièrement dans leurs rites des morceaux de liturgie appréciés par leurs fidèles dans les rites des religions voisines.

Une religion éclatée : Le *Dain Thul* est pratiqué sur l'ensemble de l'ancien royaume de *Ven'Thul* et dans les *Montagnes Noires*. Le territoire de ce dernier est aujourd'hui éclaté entre cinq entités politiques différentes pour ne pas dire antagonistes. C'est dans le royaume de *Clintof* qu'est pratiquée la forme la plus traditionnelle de la religion. Les clans des *Montagnes Noires* pratiquent une forme aménagée centrée sur l'adoration des *Dieux Retrouvés*. Dans le *Kotoï*, le *Dain Thul* a fusionné avec la religion traditionnelle druidique des orcs, le *Spanjia*. Les deux religions coexistent et de nombreuses passerelles ont été établies entre elles, bien qu'elles maintiennent des clergés et des rites distincts. Les provinces de la *république de Gil* au Nord du *Détroit de Merci* sont encore fortement imprégnées par l'ancienne religion qui est tolérée et intégrée à la religion *Gildif* officielle. Ses principales divinités ont été adoptées par les cultes *gildif* et elles sont aussi par endroit vénérées dans les provinces du Sud. La religion est encore très présente dans les anciens royaumes devenus provinces de *Sloth Engarn*. La pratique du *Dain Thul* y est officiellement interdite tant que l'examen des doctrines n'est pas terminé. Le culte de *Noltair*, le *Dieu Miséricordieux*, a été le premier à être de nouveau autorisé. Par contre, les *Dieux de la Dispute* ont été assimilés aux Ténèbres et leur culte est interdit. Leurs temples ont été rasés et leurs prêtres sont pourchassés. Les autres dieux seront certainement assimilés à des divinités présentes du *slohouq* et leurs temples aménagés. Malgré les liens, chaque nation entretient un clergé propre. Il n'y a pas de centralisation importante des Eglises, et en aucun cas des accords entre deux clergés nationaux. Au contraire, ils sont les plus propices à provoquer des querelles théologiques.

Clergé

Chaque Dieu du *Dain Thul* dispose d'une Eglise qui lui est dédiée. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un groupement sans structure de prêtres vénérant le même dieu et de leurs fidèles. Les temples sont indépendants et les plus importants disposent d'une hiérarchie qui leur est propre et ne reconnaît pas celle des autres sanctuaires de leur divinité. Mais la plupart des temples sont dirigés par un unique prêtre qui fait un peu tout avec l'aide des fidèles dans son temple. Il n'est pas rare dans les villes de voir coexister plusieurs temples consacrés à la même divinité se portant une concurrence féroce pour accrocher les fidèles. Les prêtres ont l'habitude de se mêler de la vie de leurs paroissiens et de se tenir éloignés de la politique. Ils partagent la vie des fidèles sont mariés et élèvent leurs enfants comme ils peuvent. La plupart des prêtres vivent petitement. Dans le royaume de *Clintof*, le *Kotoï* et la *république de Gil*, ils sont exemptés d'impôts et des obligations militaires. Ils prélèvent l'argent de leurs fidèles par des impôts volontaires et des dons. Il est de coutume, bien qu'ils n'aient aucune obligation en la matière, que des prêtres de *Lomir*, le *Dieu buveur*, et de *Soliur*, le *Dieu Bagarreur*, participent aux campagnes militaires.

Les Eglises des *Dieux Retrouvés* sont plus organisées et leurs prêtres ont une plus grande influence dans les communautés naines et gnomes, où leurs conseils sont écoutés avec attention. Leurs Eglises forment un ensemble cohérent et disposent d'une hiérarchie unique.

Le culte de *Fulbari*, le *Dieu Droit*, est aussi bien plus organisé et répond à une autorité centrale (mais toujours nationale).

Les prêtres de *Soliur*, le *Dieu Bagarreur*, sont mieux reconnus et généralement aisés par leurs liens avec la noblesse. Ils sont aussi les plus enclins à investir le domaine politique. Enfin, dans le royaume de *Clintof*, *Lomir*, le *Dieu Buveur*, est le dieu protecteur de la royauté. Son Eglise bénéficie de privilèges importants et entretient un semblant d'organisation autour du grand temple de la capitale, *Mershko*, et de son grand prêtre et conseiller royal.

Dieux du Dain Thul

Avria, la Déesse Champêtre

Déesse majeure, déesse du départ, mariée à *Dolzet*
La culture, l'élevage, la mer, la pêche

Alignement : Neutre

Domaines : Climat, Eau, Flore, Océan

Arme de prédilection : la faux

Avria, la Déesse Champêtre, est à l'opposée de son mari, pleine de vie. Elle est la gardienne des troupeaux, des cultures et de la pêche. Elle aime les champs, les forêts et la mer, tout ce qui demeure de nature malgré la présence humaine. Son culte est très répandu dans les campagnes et inexistant dans les villes, à l'exception des ports, où les marins lui confient leur vie avant de prendre la mer. Elle aime que l'activité humaine ne dépare pas la nature et sait se montrer cruelle envers ceux qui l'exploitent. Ses prêtres participent activement aux travaux des champs. Sous leur guidance, les champs s'intègrent parfaitement aux paysages naturels et les troupeaux sont élevés de manière extensive, même si cela nuit à la productivité agricole. Ses prêtres soignent et repoussent les morts-vivants comme des prêtres bons.

Dolva, la Déesse Silencieuse

Déesse mineure, déesse de la dispute, mariée à *Jolri*
Le froid, l'hiver, les maladies, la solitude, le silence, les muets

Alignement : Neutre Mauvais

Domaines : Climat, Froid, Mal, Pestilence

Arme de prédilection : l'épieu

Dolva, la Déesse Silencieuse, est une déesse solitaire qui se complet dans le calme et le silence de l'hiver. Elle n'hésite à faire taire ceux qu'elle juge trop bruyants en leur envoyant une maladie. Elle ne supporte pas *Lomir, le Dieu Buveur*, qu'elle considère comme un braillard. Ses prêtres sont peu nombreux et ne se vantent pas de la vénérer. Ils sont, par nature, solitaires et ne s'associe que rarement les uns avec les autres. Il est difficile de parler d'Eglise les concernant. Un grand nombre a fait vœu de silence et pratique leur magie en se passant de la parole. Elle est aussi la protectrice des muets qui trouvent auprès d'elle un réconfort, et sont le plus souvent à l'abri de ses maladies. Elle est cependant vénérée durant l'hiver par les paysans qui lui offrent quelques sacrifices animaux.

Dolzet, le Dieu Moribond

Dieu majeur, dieu du départ, marié à *Avria*
La mort, la magie

Alignement : Neutre

Domaines : Connaissance, Feu, Magie, Mort

Arme de prédilection : la masse d'armes

Dolzet, le Dieu Moribond, est le dieu qui a acquis la connaissance des mystères de la vie et de la mort lors du festin du *Père*. Il est responsable de l'après-vie et de la magie. Ses prêtres s'occupent des rites funéraires et entretiennent les cimetières qu'ils essaient de transformer en des lieux agréables et propices à la méditation. Ils sont aussi chargés de leur tranquillité et du repos, définitif, des morts. Ils servent aussi de médiateurs dès qu'un magicien est impliqué dans une affaire. Les prêtres de *Dolzet, le Dieu Moribond*, repousse les morts-vivants et soignent comme des prêtres bons. Ils entretiennent de petits temples à proximité des cimetières. Son Eglise est complètement détachée des affaires matérielles et ses prêtres sont les moins intégrés aux affaires humaines.

Fulbari, le Dieu Droit

Dieu mineur, dieu du départ, marié à *Mirela*
La justice, l'ordre, la discipline

Alignement : Loyal Neutre

Domaines : Force, Inquisition, Loi, Organisation

Arme de prédilection : la hache d'armes

Fulbari, le Dieu Droit, était un dieu de seconde importance, souvent en opposition avec les autres dont il critique les manières brouillonnes. Il est adepte de l'ordre et de la discipline qui va rarement de pair avec ses frères et sœurs. Il a pris sous son autorité ces domaines délaissés et y a ajouté la justice. Il la fait appliquer fidèlement et souvent de manière expéditive. Ses prêtres sont chargés des tâches de justice, de l'enquête à l'exécution, en passant par le jugement. Ses temples se font plus nombreux depuis que la *Vaillante Lance de Kolmir* a vu le jour. L'ordre de Paladins n'est pas affilié au clergé de *Fulbari, le Dieu Droit*, mais le vénère avant tout autre dieu. Ses temples sont des monuments géométriques dépouillés et servent aussi de tribunaux. Les paladins ont une nette tendance à prendre en compte des considérations secondaires, comme des circonstances atténuantes, dans l'application de la Justice, ce qui déplaît au clergé régulier.

Gorouïn, le Dieu Fabricant

Dieu mineur, dieu retrouvé
Les artisans, la création

Alignement : Loyal Neutre

Domaines : Communauté, Création, Feu, Terre

Arme de prédilection : le marteau de guerre

Gorouïn, le Dieu Fabricant, est le dieu le plus connu parmi les *Dieux Retrouvés*. Il est le protecteur des artisans. Son culte est particulièrement bien implanté dans les villes, mais on le trouve rarement dans les campagnes à l'exception des campements nains ou gnomes. Il est souvent représenté comme un nain âgé travaillant le fer au marteau au dessus d'une enclume. Son culte est organisé et soudé. Plusieurs importants sanctuaires lui sont consacrés dans les *Montagnes Noires*. Il est le patron des guildes urbaines et le protecteur, par extension, des cités et de leurs conseils. Ses prêtres maîtrisent tous un artisanat et la plupart sont recrutés à la fin de leur compagnonnage. De grandes fêtes lui sont consacrées à la fin de l'hiver dans les villes pour marquer le retour des voyageurs et la reprise des constructions.

Hierna, la Déesse Bienfaisante

Déesse majeure, déesse du retour, mariée à *Lomir*
Les soins, la famille, la fertilité, l'amour, la musique, les bardes

Alignement : Chaotique Bon

Domaines : Chance, Communauté, Guérison, Protection

Arme de prédilection : le bâton

Hierna, la Déesse Bienfaisante, est très intéressées par l'activité de ses fidèles et de manière générale par les actes des races pensantes. Elle est connue pour son amour sans faille de tous les êtres intelligents et est prête à leur pardonner leurs petits écarts de conduite. Elle était la déesse protectrice du royaume de *Ven'Thul*. Son clergé est puissant, présent presque partout, mais ne présente rigoureusement aucune forme d'organisation. Elle se laisse facilement attendrir par la musique et la beauté. Les bardes lui rendent particulièrement hommage et il n'est pas rare de voir d'anciens bardes fatigués de la route se reconvertir dans son clergé. De nombreux festivals sont donnés en son honneur, pour la fin de l'hiver, pour les semences, pour les moissons, ... Ce sont souvent des moments de grande allégresse. Les rites de son culte sont connus pour leurs chants subtils. Il n'y a aucune règle pour ses temples, mais ils sont toujours décorés avec le plus grand soin. Elle est connue pour ses sautes d'humeur fréquentes. Les halfelins la considèrent avec le plus grand respect et l'appelle souvent la Mère.

Jolri, le Dieu Colérique

Dieu mineur, dieu de la dispute, marié à *Dolva*
Le carnage, la destruction, la colère, les monstres

Alignement : Chaotique Mauvais

Domaines : Chaos, Convocation, Destruction, Mal

Arme de prédilection : la masse d'armes

Jolri, le Dieu Colérique, a un mépris profond pour les races civilisées et leurs créations. Il utilise ses hordes de monstres pour amener la dévastation et le chaos sur les terres développées. Il est sans scrupule et prompt à agir dans la colère qui lui vient facilement. Il est rarement vénéré sauf par les humanoïdes monstrueux qui suivent ses directives changeant avec ses sautes d'humeur proverbiales. Il se délecte des incendies, des massacres, et de la violence gratuite. Qu'importe que ses serviteurs se fassent tuer du moment qu'ils provoquent un bon carnage. Il est représenté comme un homme aux traits bestiaux protégé d'une solide armure recouverte de sang.

Karain, le Dieu Décidé

Dieu mineur, dieu retrouvé
La loyauté, la guerre, la vengeance, l'obstination

Alignement : Loyal Neutre

Domaines : Guerre, Loi, Organisation, Terre

Arme de prédilection : la hache d'armes

Karain, le Dieu Décidé, était le dieu tutélaire des anciens royaumes nains. Avec la chute des royaumes, il est devenu le dieu de la vengeance des nains. Ils lui dédient leurs guerres contre les races malfaisantes des *Montagnes Noires*. Ses prêtres sont vêtus de noir et d'argent, symbole de deuil et forment un clergé organisé, très puissant. Ils servent de guides spirituels auprès des principaux dirigeants des communautés organisées. Leur Eglise entretient un temple dans chaque coté naine importante et son principal sanctuaire, d'où est dirigé le culte est situé à *Golimor*. Son culte est très peu pratiqué en dehors des *Montagnes Noires*, les communautés naines vénérant principalement *Odoir, le Dieu Grave*. Il dispose d'un ordre de guerriers de la foi, nommé les *Haches Vengeresses de Karain*. Un grand nombre de prêtres servent comme officiers de rang dans les armées naines des grandes cités et sont connus comme les *prêtres-capitaines de Karain*.

Kilia, la Déesse Pacifique

Déesse mineure, déesse du retour, mariée à *Soliur*
La paix, la concorde, le commerce, la richesse

Alignement : Neutre Bon

Domaines : Guérison, Oracles, Protection, Voyage

Arme de prédilection : la dague

Kilia, la Déesse Pacifique, est la contrepartie de son mari, *Soliur, le Dieu Bagarreur*. Autant ce dernier est prompt à s'emporter à préfère la guerre à toute autre activité, autant ne se complaît-elle que dans la paix, et tente de résoudre tous les conflits par la discussion et le compromis. Elle est la patronne des marchands et des diplomates. Elle est souvent une des divinités protectrice des villes. Elle est particulièrement appréciée dans les villes de la côte sud du royaume de *Clintof* et dans la *république de Gil*. Elle est aussi connue pour offrir sa protection aux voyageurs du moment qu'ils profitent de leurs escales pour apporter à ceux qu'ils croisent des nouvelles des terres qu'ils ont visitées et content de belles histoires des pays lointains. Elle est aussi connue pour son goût immodéré pour l'or et les pierres précieuses, ce qui constitue sa plus grande faiblesse que les légendes mettent largement en avant. Ses prêtres voyagent beaucoup et ont comme mission de s'enrichir le plus possible par le commerce, principalement, même si certains usent de moyens moins honnêtes. Elle est particulièrement vénérée par les halfelins qui la placent juste derrière *Hierna, la Déesse Bienfaisante*, dans leurs prières. Son Eglise accepte des prêtres neutres.

Lomir, le Dieu Buveur

Dieu majeur, dieu du retour, marié à *Hierna*
La royauté, la guerre, la boisson, la fête, l'amour, les brasseurs, les distillateurs, les ivrognes

Alignement : Chaotique Bon

Domaines : Bien, Chaos, Guerre, Soleil

Arme de prédilection : l'épée longue

Lomir, le Dieu Buveur, est le plus important des *Dieux du Retour*, même s'il domine plus ses frères et sœurs en paroles qu'en sagesse. C'est un dieu bruyant, vantard et fier. Il aime ceux qui lui ressemblent et qui s'engagent dans des quêtes impossibles pour respecter leur parole donnée dans l'excitation du moment. Il est le dieu protecteur du *royaume de Clintof* et celui de leurs rois. Son clergé y est puissant et influence grandement la politique du royaume. Les prêtres sont excessifs dans leur comportement, et affirment n'avoir peur de rien. Bien que son clergé soit particulièrement désorganisé, il est dirigé par le grand prêtre de *Mershko* qui est aussi le principal conseiller du roi. Les temples sont nombreux, riches et exubérants. *Lomir, le Dieu Buveur*, est connu pour ses orgies et son goût immodéré pour les beuveries. Il est le sait protecteur des ivrognes et de ceux qui produisent des boissons alcoolisées. Par respect envers leur dieu, les prêtres consomment une impressionnante quantité d'alcool et il est rare qu'ils soient debout avant le midi, heure à laquelle ils font leurs dévotions, au réveil de *Lomir, le Dieu Buveur*. En plein cœur de l'hiver, une grande semaine de festivité a lieu en sa faveur. Elle est souvent synonyme d'abus en tous genre et de fêtes débridées.

Mirela, la Déesse Chasseresse

Déesse mineure, déesse du départ, mariée à *Fulbari*
Les forêts, la chasse, la nature

Alignement : Chaotique Neutre

Domaines : Célérité, Chaos, Faune, Flore

Arme de prédilection : l'arc court

Mirela, la Déesse Chasseresse, est une déesse discrète au clergé peu important. Son Eglise n'entretient pas de temple permanent et considère que tout lieu sauvage est propice aux offices religieux et à la prière. Elle est particulièrement vénérée parmi les chasseurs et ceux qui exploitent la forêt. Certains druides du royaume de *Clintof* la vénèrent, la préférant à une Nature abstraite. Son culte est presque inconnu dans les villes et les gros villages, se limitant aux régions les plus sauvages. Les grandes forêts du royaume de *Clintof* sous sa protection. C'est une déesse très indépendante qui peut ou non assister ses fidèles selon son humeur. Mais tous ceux qui saccagent la nature subissent sous courroux et celui de ses prêtres. Son Eglise n'est pas opposée à la présence des hommes, tant que leur usage de la forêt et de ses biens se limite à leurs besoins.

Noltair, le Dieu Miséricordieux

Dieu mineur, dieu retrouvé
Les soins, la compassion, les voyages, les voyageurs, l'humour, les gnomes

Alignement : Neutre Bon

Domaines : Bien, Guérison, Terre, Voyage

Arme de prédilection : le gourdin

Noltair, le Dieu miséricordieux, est la principale divinité vénérée par les gnomes. Il est attentif à leurs besoins et toujours sensibles à leurs demandes. C'est aussi un dieu qui apprécie la découverte et les voyages. Il est aussi proche de ceux qui souffrent et il charge ses prêtres de leur apporter le réconfort dont ils ont besoin. Son Eglise est peu importante en dehors des communautés gnomes. Les voyageurs et les vagabonds le vénèrent aussi. Ses temples sous, le plus

souvent, de solide battisses de pierre, comprenant un important sous-sol. Ils sont correctement protégés et sont situés dans des endroits reculés, ou à la périphérie des villages gnomes. Son Eglise est organisée selon une hiérarchie souple, ses prêtres forment souvent de petites communautés d'une demi-douzaine de membres dirigés par un grand prêtre. D'autres prêtres parcourent les routes sans relâche.

Odoïr, le Dieu Grave

Dieu mineur, dieu retrouvé

Les montagnes, la terre, les mines, les métaux, la forge, les nains

Alignement : Loyal Bon

Domaines : Bien, Feu, Loi, Terre

Arme de prédilection : le pic de guerre

Odoïr, le Dieu grave, est le principal dieu des nains. Il est vénéré par tous les nains pratiquant le Dain Thul. Certaines communautés considèrent Karaïn, le Dieu Décidé, comme leur protecteur, mais toutes entretiennent au moins une chapelle dédiée à Odoïr, le Dieu Grave. Il a l'apparence d'un nain chauve à la barbe arrivant au sol vêtu d'une tunique de métal. Il est aussi le dieu des mines et des forges et est vénéré par les mineurs, les forgerons, et par tous les artisans travaillant les métaux, quelle que soit leur race. Son clergé est commandé du grand temple de Dorin, dans les Montagnes Noires, par son patriarche. Les prêtres sont organisés selon une hiérarchie rigide. Tous savent manipuler les métaux ou travailler dans une mine, nombreux sont les artisans de talent. Depuis la chute des royaumes nains, son influence a diminué, mais son Eglise reste le principal point commun des diverses communautés naines et ce qui les relie entre elles. Ses prêtres ajoutent un artisanat lié au métal ou profession (mineur) à leurs compétences de classe.

Osta, la Déesse Secrète

Déesse majeure, déesse de la dispute, mariée à Svoras

La nuit, les secrets, la peur, les ombres, la lune, les voleurs

Alignement : Neutre Mauvais

Domaines : Chance, Duperie, Folie, Mal

Arme de prédilection : la dague

Osta, la Déesse Secrète, est la plus subtile des *Dieux de la Dispute* et celle qui organisa le festin de la *Mère*. Elle refuse toutes les confrontations directes et préfère agir dans l'ombre pour mener ses sombres desseins. Nul ne connaît exactement ses objectifs, et ses prêtres sont souvent les premiers abusés. Elle n'a jamais cherché à attirer les adorateurs à elle. Par conséquent, son Eglise est très restreinte. Ses prêtres peu nombreux et ne se connaissent les uns, les autres que rarement. Cependant, nombreux sont ceux qui vivent la nuit ou de larcins divers qui lui rendent un culte. Elle apprécie particulièrement les opérations visant à discréditer un de ses frères ou une des sœurs, ou à mettre dans l'embarras leurs Eglises. Parmi ses adorateurs les plus fidèles, sont recrutés les *Agents du temple d'Osta*, qui se spécialisent dans les vols de reliques d'autres temples. Ses rares temples sont très bien dissimulés et leur localisation n'est connue que de quelques fidèles. Elle accepte les prêtres neutres. Mais ils blessent et contrôlent les morts-vivants comme des prêtres mauvais.

Soliur, le Dieu Bagarreur

Dieu mineur, dieu du retour, marié à Kilia

La bravoure, la guerre, la noblesse

Alignement : Chaotique Bon

Domaines : Courage, Force, Guerre, Noblesse

Arme de prédilection : la lance de cavalerie

Soliur, le Dieu Bagarreur, est la divinité tutélaire de la majorité des nobles et de tous ceux dont le maniement des armes est l'activité principale. Il aime voir de belles batailles et des combats singuliers, il y participe parfois en personne. Son clergé est à son image : vindicatif, martial, emporté, riche. Son influence sur la noblesse fait que ses prêtres sont très souvent impliqués dans les affaires des nobles. Il est celui qui s'intéresse le plus à la politique. Ses prêtres sont souvent issus des rangs de la noblesse et s'intéressent peu au petit peuple. Ils sont fiers de participer aux combats de leurs rois en première ligne chargeant sur un solide destrier, lance baissée. Ses temples sont généralement petits mais particulièrement bien aménagés et richement décorés. Ils sont aussi très fonctionnels et servent de cercle de lutte en dehors des offices. Les prêtres accompagnent les armées en marche et célèbrent des offices en plein air tous les jours.

Svoras, le Dieu Noir

Dieu majeur, dieu de la dispute, marié à Osta

La magie noire, la nécromancie, le meurtre

Alignement : Loyal Mauvais

Domaines : Connaissance, magie, mal, mort

Arme de prédilection : le javelot

Svoras, le Dieu Noir, est le principal dieu de la dispute. Il est l'incarnation du mal et aimerait imposer sa dictature sur les autres dieux et sur les mortels. Il est prêt à utiliser tous les moyens pour parvenir à ses fins. Ses prêtres

sont ses fidèles serviteurs et se plient sans rechigner à ses caprices. Ils forment une Eglise soudée, puissante et secrète, bien que peu nombreuse. Son culte attire ceux qui sont prêts à tous les sacrifices pour le pouvoir et ceux qui désirent le savoir plus que tout. Ses fidèles sont souvent cultivés, intelligents et décidés. Ses prêtres n'hésitent pas à utiliser les humanoïdes malfaisants pour parvenir à leurs fins, mais il ne s'agit le plus souvent que d'une distraction. Leurs objectifs réels sont bien plus obscurs et mobilisent d'autres moyens comme une puissante magie, des pouvoirs sur les morts-vivants et l'assassinat.

Informations techniques

Dieu	Attributions	Al.	Domaines	Arme
Avria	Culture, élevage, mer, pêche	N	Climat, eau, flore, océan	Faux
Dolva	Froid, hiver, maladies, solitude, silence	NM	Climat, froid, mal, peste	Epieu
Dolzet	Mort, magie	N	Connaissance, feu, magie, mort	Masse d'armes
Fulbari	Justice, ordre, discipline	LN	Force, inquisition, loi, organisation	Hache d'armes
Gorouïn	Artisans, création	LN	Communauté, création, feu, terre	Marteau
Hierna	Soins, famille, fertilité, amour, musique	CB	Chance, communauté, guérison, protection	Bâton
Jolri	Carnage, destruction, colère, monstres	CM	Chaos, convocation, destruction, mal	Masse d'armes
Karaïn	Loyauté, guerre, vengeance, obstination	LN	Guerre, loi, organisation, terre	Hache d'armes
Kilia	Paix, concorde, commerce, richesse	NB	Guérison, oracles, protection, voyage	Dague
Lomir	Royauté, guerre, boisson, fête, amour	CB	Bien, chaos, guerre, soleil	Epée longue
Mirela	Forêts, chasse, nature	CN	Célérité, chaos, faune, flore	Arc court
Noltaïr	Soins, voyage, humour, gnomes	NB	Bien, guérison, terre, voyage	Gourdin
Odoïr	Montagnes, mines, métaux, forge, nains	LB	Bien, feu, loi, terre	Pic de guerre
Osta	Nuit, secrets, peur, ombre, lune, voleurs	NM	Chance, duperie, folie, mal	Dague
Soliur	Bravoure, guerre, noblesse	CB	Courage, force, guerre, noblesse	Lance montée
Svoras	Magie noire, nécromancie, meurtre	LM	Connaissance, magie, mal, mort	Javelot

Paladins. Les Eglises n'entretiennent pas d'ordre de paladins. Ceux qui existent sont indépendants des Eglises officielles et vénèrent traditionnellement *Fulbari, le Dieu Droit*.

Classes de prestige religieuses. Certaines Eglises offrent l'accès à des ordres internes représentés par des classes de prestige : Hache vengeresse de Karaïn (*Karaïn, le Dieu Décidé*), Prêtre-capitaine de Karaïn (*Karaïn, le Dieu Décidé*), Agent du temple d'Osta (*Osta, la Déesse Secrète*)