

Religion Klovipia

La Nature faite Dieux

Origine

La *Klovipia* est la religion traditionnelle des orcs. Originaires de *Terk-ni*, elle remonte aux premières tribus orcs qui vénéraient les manifestations naturelles dont ils étaient les témoins. Les érudits, les sages et les shamans apprirent peu à peu à décrypter le monde et à transcender la vision simpliste qu'ils avaient du monde pour l'appréhender dans son ensemble. C'est ainsi que les Dieux de la *Klovipia* se sont révélés.

Puis, elle s'est diffusée en même temps que les migrations des orcs et a évolué comme a évolué la société des orcs. Il existe maintenant de nombreuses manières de la pratiquer et les clergés évoluent grandement d'une nation orc à une autre.

La *Klovipia* demeure cependant une religion profondément animiste et naturaliste, très attachée aux principes de la Nature et à sa formation. Les croyants sont partis d'un tout que les puissances divines, toutes puissantes, créent en permanence et contrôlent de loin.

Cosmologie

Au commencement, était le Néant, l'*Asvira*. Puis, en un instant, apparut la matière, accident, désir inconscient de l'*Asvira* ou volonté d'une puissance encore supérieure ? Nul ne le sait. Mais la matière était là, en un point unique, le *J'Kora*. Et la matière explosa, l'*Asvira* et le *J'Kora* disparurent et fusionnèrent. L'univers, le *Topora* était né.

Et le *Topora*, mêlant matière et néant, avait besoin d'énergies pour garder sa substance et prendre forme. Ces énergies sont les *Miervas*, les grandes puissances abstraites de l'univers et de la création. Et le *Topora* prit forme. Le monde apparut, morceau du *Topora*, formé par les *Miervas*, la *Sakara*, le monde terrestre. Des *Miervas* se condensèrent pour donner le Soleil et illuminer la *Sakara*. Ils se mêlèrent au *Topora* pour donner la lune, les étoiles majeures et tous les astres du Ciel.

Et la *Sakara* prit forme, il fallut des éons que les *Miervas* l'adaptent et lui donne sa forme actuelle. Les *Miervas* étaient trop puissants et trop totaux pour lui insuffler la vie et la création. D'autres énergies naquirent alors des *Miervas* pour façonner la *Sakara*, les *J'Dalas*. Ils créèrent la terre, l'air, le feu et l'eau. Ils créèrent les montagnes, les plaines, les mers et les fleuves. Ils créèrent enfin la vie. Et à chaque étape de nouvelles énergies naquirent de *J'Dalas* pour contenir chaque nouvelle création. Et quand la vie apparut, chaque créature était animée par la plus petite des énergies, l'*Ostia*. Ainsi chaque créature est sacrée, car elle contient la vie, et la vie est une *Ostia*, une parcelle des *Miervas*. Mais l'*Ostia* ne guide qu'une vie. Les *Nadostias* guident les fleuves, les forêts, les troupeaux. Les *Nadostias* contiennent les montagnes, les plaines et les mers. Et les *J'Dalas* guident et créent les *Nadostias*.

Les *J'Dalas* sont éternels. Ils dureront aussi longtemps que *Sakara* durera. La vie des *Nadostias* est longue, mais leur étincelle finit par s'éteindre avant de rejoindre le cœur des *J'Dalas*. La vie de l'*Ostia* est courte et se doit d'être intense. Quand elle s'achève, elle rejoint les *J'Dalas* qui juge ses mérites avant de la renvoyer sur *Sakara* donner naissance à une nouvelle vie, plus importante, si elle s'est montrée digne et intense, guère plus qu'un insecte si elle s'est montrée indigne et couarde.

Panthéon & légendes

La *Klovipia* reconnaît une infinité de divinités, plus ou moins importantes. Outre les *Ostias*, qui ne sont que des parcelles de divinités incluses dans chaque être vivant, chaque manifestation naturelle, chaque ensemble vivant est guidé par une *Nadostia*, une divinité secondaire. Chaque rivière, chaque bois, chaque montagne, chaque troupeau, chaque espèce animale est ainsi sacrée et sous la garde d'une divinité-esprit secondaire qu'il faut respecter et vénérer.

Mais les principales divinités de la *Klovipia* sont les *J'Dalas*, les grandes forces qui créent les *Nadostias* et qui guident la Création de la *Sakara*. Ces forces sont toutes puissantes sur terre et les *Nadostias* leur sont inféodées. Elles sont cependant abstraites et éloignées des considérations des simples mortelles dont elles ne peuvent appréhender ni les besoins, ni les désirs. C'est pour cela que, si ce sont les *J'Dalas* qui sont adorés, cela ne peut se faire que via les *Nadostias*, qui sont utilisés comme médiateurs entre les mortels et les *J'Dalas*.

Le panthéon est composé d'une douzaine de *J'Dalas* s'intéressant tous aux affaires de la Nature et reliées aux affaires mortelles par association uniquement. Tous ne sont pas vénérés également et, spécifiquement au *Vlosarai*, les

divinités sont différentes. Par contre, aucun *J'Dala* n'est considéré supérieur à un autre. L'adoration de certains sont plus utiles aux mortels, mais tous sont le produit des *Miervas*, les grandes forces de l'univers et leur puissance est donc égale. Pareillement, aucune hiérarchie ne peut exister entre eux, pas plus qu'ils n'ont de liens autre que leur origine. Ce sont des forces naturelles et, par conséquent, ils sont bien éloignés des préoccupations des mortels.

Les légendes sur la création ou la disparition de telle ou telle *Nadostia* abondent, mais impactent peu la destinée des mortels. Plus instructifs sont les légendes, narrées aussi bien par les druides ou les prêtres que par les bardes ou les anciens, racontant les actes d'un mortel ayant enfreint une règle imposée par un *Nadostia* ou ayant oublié de lui rendre hommage après avoir usé de ses bienfaits qui fut maudit et dont la vie se termina misérablement. D'autres légendes racontent la générosité des *Nadostias* envers ceux qui se remettaient entre leurs mains.

Pratique & expansion

Une religion animiste : Les fondements de la *Klovipia* reposent sur l'adoration de la Nature afin d'éviter aux fidèles de subir sa colère. Apaiser les animaux sauvages et les éléments déchaînés sont les principales préoccupations des croyants. Toute manifestation du vivant est de nature divine et un esprit tutélaire veille dessus, ainsi que sur toute manifestation de la nature sauvage (considérée comme vivante). Les esprits veillent sur le moindre ruisseau, le moindre bosquet. Les esprits sont innombrables et bien que seuls les *J'Dalas* aient rang de dieu, les *Nodastias* sont tout aussi importants, voire plus car eux ont un impact direct sur les manifestations terrestres et servent d'intermédiaires avec les *J'Dalas*.

Une religion dispersée : La *Klovipia* est pratiquée sur les deux continents et sur les îles du *Vlosarai*. Ces différents ensembles ont longtemps vécu complètement indépendants les uns des autres et la religion s'est développée différemment d'un endroit à l'autre. Particulièrement, les différents clergés sont complètement indépendants les uns des autres et ne communiquent pas. De plus, sur *Terk-ni*, chaque tribu, chaque royaume dispose de ses propres chamans qui ne forment aucunement un clergé homogène et unique.

Une religion globale : Les druides de la *Klovipia* vénèrent le panthéon tout entier, ils sont chargés de l'adoration de tous les *J'Dalas* et de tous les *Nadostias* de leur région. Certains se spécialisent et se rapprochent d'un *J'Dala* particulier, mais tous continuent de pratiquer les cérémonies pour toutes leurs divinités. Les prêtres du *Vlosarai* vénèrent un *J'Dala* en particulier, comme une divinité à part entière. Cependant, ils sont à même de guider une cérémonie pour tout autre dieu, si le besoin se présente.

Une religion qui évolue et se divise : La *Klovipia* est pratiquée dans trois régions aux sociétés et cultures bien distinctes : l'île continent de *Terk-ni*, le *Vlosarai* et le royaume du *Kotoi*. Sa forme traditionnelle n'est plus pratiquée que dans la première. Au *Vlosarai*, elle évolue peu à peu vers une religion traditionnelle et conforme aux critères des principales nations de Grande-Terre. Au *Kotoi*, elle se mélange peu à peu à la religion des humains, le *Dain Thul* et les deux pratiques fusionnent progressivement. Ces évolutions divisent la *Klovipia* en trois pratiques distinctes qui finiront par former trois religions distinctes aux rites, aux doctrines et aux philosophies différentes. Seuls les plus traditionalistes des orcs s'en préoccupent.

Une religion permanente, mais peu contraignante : Les *Nodastias* sont omniprésentes et toute manifestation de la nature en abrite une. Toute activité mortelle interfère forcément avec les *Nodastias*, ne serait-ce que chasser, cueillir des fruits, construire une maison, planter un champ ou fabriquer des vêtements. Les prières et les remerciements aux *Nodastias* accompagnent toutes ces activités et s'enchaînent dans la journée. Par ailleurs, la religion est peu formalisée et les prières sont souvent très rapides, prenant plus la forme de coutumes avec le temps. Les préceptes de la *Klovipia* sont simples et peu contraignants, se contentant de rappeler aux fidèles leur place dans le grand ordre de la Nature, les incitant à mener une vie simple. Il existe peu de contraintes pesant sur les épaules des fidèles.

Clergé

La pratique séparée de la *Klovipia* sur *Terk-ni*, au *Vlosarai* et au royaume du *Kotoi* a mené à des rites et des clergés complètement distincts.

Les chamans de Terk-ni

La pratique de la religion par les chamans de *Terk-Ni* est liée à leur tribu ou à leur royaume et on trouve peu de similitudes entre les rites de deux chamans éloignés, ne serait-ce que parce qu'ils vénèrent des *Nodastias* différents. Le chaman est fidèle à son roi ou à sa tribu et se charge de guider son peuple et d'apaiser les relations entre ce dernier et les dieux. Ils ne forment pas une communauté soudée ou homogène, chaque tribu est indépendante.

Cependant, les chamans-druides des tribus sauvages de l'intérieur des terres se rassemblent ponctuellement pour les grands événements naturels, particulièrement pour le solstice d'hiver, symbole du retour de la vie. Pendant ces fêtes, de grandes périodes de paix sont décrétées et nul orc n'oserait les rompre de peur de se faire maudire par son chaman. C'est durant ces rassemblements que sont prises les quelques décisions qui impactent toutes les tribus.

Les chamans-prêtres des royaumes barbares servent d'intermédiaires et de devins pour leurs rois. Certains sont particulièrement fidèles, d'autres profitent de leurs privilèges et s'avèrent être les réels dirigeants de leurs cités-royaumes.

Les chamans des tribus sont des *Druides*. Ceux des royaumes sont des *Adeptes*, des *Druides* ou des *Prêtres*.

Les prêtres du Vlosarai

La pratique de la *Klovipia* au *Vlosarai* dépend de clergés organisés vénérant chacun un *J'Dala* particulier élevé au rang de divinité consciente. Les *Nodastias* sont décrites comme les serviteurs de leur divinité tutélaire.

Les différents clergés peuvent aussi bien s'opposer que s'unir au gré des circonstances. Le pouvoir des Eglises est secondaire au *Vlosarai*, où elles sont maintenues à l'écart des décisions politiques et de la collecte des taxes, mais jamais un navire ne prendra la mer sans une bénédiction et l'assurance que les dieux des mers, des tempêtes ou des vents lui sont favorables.

De nombreux différents opposent des clergés vénérant des divinités aux compétences similaires. Les *Vlois* ne sont pas particulièrement un peuple pratiquant, mais ils sont très sensibles aux superstitions et il est plus simple pour les prêtres de se faire obéir des fidèles par le biais d'une ancienne superstition ou une légende effroyable que par un long sermon. Malgré leurs différents, les prêtres ont gardé de la *Klovipia* traditionnelle le pouvoir, et le devoir, de vénérer tous les dieux. Ils peuvent ainsi diriger une cérémonie dédiée à un dieu autre que le leur, en tant que faire besoin.

Les prêtres du *Vlosarai* sont des *Prêtres* et vénèrent une divinité donnée.

Les druides du Kotoi

Dans le Grand Royaume du *Kotoi*, les druides se rassemblent en ordres distincts dont les objectifs et les pratiques divergent fortement. Et ces ordres luttent âprement les uns contre les autres pour le contrôle de régions entières ou pour le soutien de fidèles. Ils vivent en parallèle avec les clergés de l'Eglise *Dain Thul*, tout aussi implantée au *Kotoi*. Ils sont mieux implantés dans le Nord et dans les communautés orcs, mais existent sur tout le territoire du Grand Royaume. Les deux Eglises entretiennent des relations parfois amicales, parfois tendues et les plus fervents pratiquants de chaque religion en viennent parfois aux mains, même si cela est peu encouragé par les clergés officiels. Cependant, pour la majorité des habitants, la coexistence de deux panthéons présentent de multiples avantages et le vaste panel de pratiques et de rites permet de trouver en toute circonstance un prêtre ou un druide, un dieu ou un autre, prêtre à venir en aide au croyant.

Les ordres druidiques savent faire front en public pour défendre les intérêts supérieurs de leur religion, mais, en privé, ils se combattent féroceement pour imposer leur domination sur une région ou un bosquet sacré.

Les prêtres du *Kotoi* sont des *Druides* ou des *Druides* vénérant un *J'Dala* particulier.

Dieux de la Klovipia

Alenia

J'Dala des routes, du commerce, du voyage, des fruits, des plaisirs et de la communauté

Alignement : Neutre

Domaines : Célérité, Communauté, Pactes, Protection, Voyage

Arme de prédilection : bâton

Alenia est un J'Dala récent, celui dont les préoccupations sont le moins traditionnelles et les moins naturelles. Il agit comme une sorte de gardien des *Nadostias* associés aux activités humaines. En tant que tel, il est perçu comme une sorte de gardien distant des mortels. Il est particulièrement vénéré comme protecteur des voyageurs et des marchands.

Son culte est presque inexistant sur *Terk-Ni*, uniquement présent dans les royaumes du Nord, ceux fréquentés par les Vlois et depuis peu par les orcs du *Kotoï*. Il est par contre un J'Dala important du Grand Royaume, mais qui dispose d'un minuscule clergé, professant l'adaptation de la nature aux besoins des mortels. Son clergé est puissant au *Vlosarai*, tous les capitaines de navires marchands lui vouent un culte et en appellent à son soutien dans leurs expéditions.

Baria

J'Dala des oiseaux, des orages, de la mort, du ciel, de l'air, du froid, des vents, de la musique, de la glace et de la pluie

Alignement : Neutre Mauvais

Domaines : Air, Climat, Duperie, Froid, Mort

Arme de prédilection : arc court

Le domaine de *Baria* comprend tout ce qui est lié au ciel. Il est aussi bien le protecteur du *Nodastia* des Raptors sur l'île de *Terk-Ni*, que le grand maître des vents du *Vlosarai* ou que le protecteur des musiciens au *Kotoï*. Son domaine est très vaste et comprend de nombreux aspects sinistres aux yeux de la majorité des croyants. Son culte est nécessaire pour l'apaiser, mais il lui est rendu le plus souvent de mauvaise grâce.

Les druides du *Kotoï* voient en lui le maître de la pluie et lui rendent un culte important pour éviter les sécheresses ou les inondations. Au *Vlosarai*, il est le dieu de la glace et des vents ; deux phénomènes courants et d'une grande importance. Son clergé y est puissant, organisé et tire une grande richesse des colifichets qu'il vend aux marins.

Doniva

J'Dala des loups, de la chasse, de la divination, des forêts, du froid, de la neige et de l'hiver

Alignement : Neutre Mauvais

Domaines : Destin, Faune, Froid, Oracles, Tyrannie

Arme de prédilection : dague

Doniva est un important J'Dala de *Terk-Ni*. Son domaine est particulièrement vital pour les tribus nomades qui dépendent de son bon plaisir pour leur survie. Son culte est cependant tout aussi important au *Vlosarai* et au *Kotoï*, où les anciennes croyances et les vieilles légendes ont survécu intactes. En tant que maître de la neige et de l'hiver, il est capable d'apporter le malheur à toute communauté qui l'aurait mécontenté. En tant que seigneur de la chasse et des loups, il apporte la fortune et la nourriture aux mortels. C'est aussi le maître du passé, du présent et du futur et il rêve l'avenir. C'est sous cet aspect qu'il est vénéré par les érudits et les sages. Ses adorateurs sont à la fois sauvages et froids, érudits et sanguinaires.

La majorité des Ordres du *Kotoï* le respecte et le considère comme un J'Dala de première importance. Son culte au *Vlosarai* est important, le plus important de tous les J'Dala qui ne s'intéressent pas directement à la mer. Ses prêtres y sont considérés comme des sages et souvent employés comme conseillers par les seigneurs-marins.

Elova

J'Dala du gui, de la magie, de la nuit, des ombres, de l'obscurité, de la tentation, de la folie, de la connaissance et de la richesse

Alignement : Neutre Mauvais

Domaines : Connaissance, Folie, Magie, Pactes, Pensée

Arme de prédilection : serpe

Elova est un J'Dala que l'on évite de mécontenter et même de prier de peur qu'il ne s'intéresse de trop prêt à vous. Seuls les fous le vénèrent, ce qui comprend aussi ceux qui cherchent des choses au delà de leur portée, comme la connaissance ou la richesse. C'est le J'Dala de la magie et des pratiques magiques. Si son culte n'est pas très répandu dans les clans, les druides par contre le considèrent comme leur protecteur et lui rendent un hommage régulier sous forme de sacrifices sanglants. La dernière catégorie de personnes qui le vénèrent sont ceux qui prospèrent la nuit, les voleurs et les brigands qui cherchent une fortune rapide au détriment d'un noble travail et du respect du cercle de la vie.

Les druides du *Kotoï* lui rendent des hommages discrets, au sein de leurs bosquets sacrés, là où les étrangers ne peuvent se rendre. Aucun ordre ne s'en revendique réellement, mais tous lui rendent un culte. Son clergé au *Vlosarai* est discret, et se contente du minimum de représentation et d'organisation.

Ikia

J'Dala des sangliers, de la destruction, des arbres, de l'amour, du sexe, de la reproduction, de la fertilité, des enfants, du bruit, des champs et du printemps

Alignement : Neutre Bon

Domaines : Faune, Flore, Destruction, Protection, Purification

Arme de prédilection : épieu

Ikia est un *J'Dala* honoré de tous. Il est à la fois protecteur et destructeur quand il est en colère. Il est le garant de la fertilité et le protecteur des plantations. Son *Nodastias* sont nombreuses et couvrent de nombreux domaines, mais tout champs est sous la protection de l'une d'elle. Il est particulièrement vénéré par les prostituée, par les femmes enceintes et celles qui désirent le devenir, et par les agriculteurs. Son culte est général sur toutes les terres des orcs et une semaine complète de fête est donnée en son honneur au solstice de printemps pour fêter le renouveau et le remercier de ses bienfaits. Il s'agit de la principale fête de la *Klovipia*.

Son culte au *Vlosaraï* est un peu moins important, l'importance des cultures y étant fort réduite. Par contre, l'arrivée du printemps signifie la réouverture des routes maritimes. Son clergé est y important, mais assez démuné et fort peu impliqué dans la vie politique des îles.

Lodsia

J'Dala des chevaux, animaux domestiques, de la plaine, des pâturages, de la loyauté et de l'été

Alignement : Loyal Neutre

Domaines : Célérité, Faune, Flore, Protection, Soleil

Arme de prédilection : masse d'armes légère

Lodsia est un *J'Dala* proche des mortels. Il veille sur les animaux domestiques et sur leurs pâturages. Il est l'incarnation de l'été et des beaux jours. Il est aussi le protecteur des chevaux et le garant de la loyauté donnée. C'est un *J'Dala* considéré comme bienfaisant, qui amène le bonheur dans le cœur des mortels. Son culte est important chez les tribus nomades dont la principale source de revenu et de nourriture réside dans leurs troupeaux. Son culte est aussi important au *Kotoï*. Il est par contre fort réduit au *Vlosaraï* dont les habitants ne voient en lui que le gardien de l'été ; rôle important, mais qui intervient peu dans la prospérité des îles. Son clergé est détaché des affaires matérielles et temporelles, mais s'avère particulièrement organisé répondant d'une autorité centrale.

Movia

J'Dala des fleuves, des rivières, de la pêche, des bateaux, des lacs, des poissons, des mers, de l'océan, de la tempête, de la pêche et de la guerre

Alignement : Chaotique Neutre

Domaines : Climat, Destruction, Eau, Guerre, Océan

Arme de prédilection : gourdin

Movia est un *J'Dala* dont le culte est quasiment inexistant ailleurs qu'au *Vlosaraï*. Les *Nodastias* qui surveillent ses domaines sont respectés, et honorés comme il se doit, mais les orcs n'ont jamais trouvé le besoin de faire appel à leur *J'Dala*. Il en va tout autrement au *Vlosaraï*.

Movia est le *J'Dala* de tout ce qui a trait à l'eau. Il surveille aussi bien la pêche que les océans. Et c'est aussi lui que l'on prie avant une bataille en mer. C'est le dieu principal du *Vlosaraï*, le seul que tous ses habitants, sans exception, prient quotidiennement. Son clergé est particulièrement désorganisé et volage à son image. Il est pourtant puissant et pourrait détenir facilement les règnes du pouvoir s'il arrivait à se coordonner. Chaque navire vloso contient à son bord un petit autel qui lui est dédié et de nombreux sacrifices sont faits en son nom pour s'assurer une mer paisible.

Opra

J'Dala des montagnes, des métaux, de la guerre, de la terre, des tremblements de terre et des volcans

Alignement : Loyal Neutre

Domaines : Destin, Destruction, Guerre, Pactes, Terre

Arme de prédilection : morgenstern

Opra est le *J'Dala* des choses immuables et de celles qui se mettent en mouvement alors qu'elles ne devraient pas. Il est l'énergie des montagnes, de ce qui s'y trouve et de manière générale de tout ce qui est lié à la terre. Il contrôle aussi les *Nodastias* des métaux et les forgerons le prient dans leur travail. Il contrôle enfin les manifestations de la terre en colère : les tremblements de terre et les volcans, manifestations craintes par tous les mortels.

Etant celui qui veille sur les métaux, il est devenu la force impulsant la guerre et est, par conséquent, l'un des *J'Dalas* les plus respectés et vénérés par les mortels. Les sociétés guerrières de *Terk-Ni* le mettent souvent au premier plan et il demeure craint et vénéré par les orcs du *Kotoï*. A l'inverse, au *Vlosaraï*, cette place est occupée par *Movia*. Son culte est organisé et ses prêtres forment une caste d'artisans guerriers réputée pour leur calme et leur férocité au combat.

Stilia

J'Dala du feu, de la chaleur, des catastrophes, de la gloire et des arts

Alignement : Chaotique Neutre

Domaines : Climat, Destruction, Feu, Gloire, Purification

Arme de prédilection : javelot

Stilia est un *J'Dala* inconstant, qu'il faut apaiser et satisfaire en permanence. Il est connu pour son absence complète de mémoire et pour ses colères soudaines et terrifiantes. Il est à l'origine du feu, de la chaleur et de la majorité des catastrophes. Mais il est aussi le patron des arts et celui qui apporte la gloire aux mortels.

Son culte est dispersé et sa vénération très personnelle. Il n'existe par réellement d'Eglise de *Stilia*, même au *Vlosarai*. Ses prêtres mènent des vies indépendantes et cherchent à le satisfaire du mieux qu'ils peuvent, chacun à sa manière. Il n'existe aucun rite unifié pour en appeler à lui ou pour calmer ses colères.

Il est aussi bien vénéré par les artistes que par les guerriers ou par les médecins pour les vertus médicales de son feu purificateur.

Ténia

J'Dala des félins, de la vengeance, du silence, de l'exploration, de la curiosité et de la ruse

Alignement : Chaotique Neutre

Domaines : Célérité, Compétition, Domination, Duperie, Faune

Arme de prédilection : griffes de combat

Ténia est un *J'Dala* capricieux et joueur. Il est l'énergie qui couve sous les sentiments de vengeance et de curiosité. Il est aussi la ruse et celui qui guide les félins. C'est un *J'Dala* craint et respecté. Ses attributs sont éloignés de la culture traditionnelle orc, mais les *Vlois* le vénèrent comme le dieu de l'exploration et de la ruse.

Les félins ne sont pas les animaux préférés des orcs, car comme *Ténia*, ils se montrent capricieux et imprévisibles. Il existe peu de prêtres ou de druides de ce *J'Dala* et ils n'entretiennent aucune Eglise unifiée. Chacun s'estime indépendant et c'est une de leurs valeurs principales pour laquelle ils remercient *Ténia*.

Vlokia

J'Dala des ours, de la colère, du courage, des tempêtes, de la force, de la nature sauvage, des moissons, du raisin, du vin et de l'automne

Alignement : Neutre Bon

Domaines : Climat, Courage, Faune, Flore, Force

Arme de prédilection : hache d'armes

Vlokia est un *J'Dala* majeur de *Terk-ni* et du *Kotoi*. Les contrées septentrionales et glacées du *Vlosarai* lui sont plus étrangères. Il est le protecteur des ours et celui qui insuffle le courage et la colère. Il est l'incarnation de la nature sauvage et des bêtes sauvages qui y vivent. Il est par ailleurs l'énergie de l'automne, celui qui préside aux moissons et le créateur de la vigne et du vin.

Il est apprécié sur *Terk-Ni* où de nombreuses tribus le prennent comme patron. Au *Kotoi*, son culte est l'un des plus importants, ses domaines couvrant de nombreux aspects et besoins de la vie des mortels. Au *Vlosarai*, par contre, il est essentiellement connu comme le dieu des tempêtes. Et c'est sous cet auspice qu'il est prié de frapper les ennemis plutôt que les amis.

Ses adorateurs sont cordiaux, téméraires, mais peuvent se mettre dans des colères effroyables au moindre prétexte.

Zortia

J'Dala de la chance, de la santé, des maladies, des rêves, de l'oubli et des marais

Alignement : Neutre

Domaines : Chance, Guérison, Flore, Pestilence, Rêves

Arme de prédilection : fronde

Zortia est un *J'Dala* craint et prié quotidiennement. Il est celui qui apporte la maladie, tout autant que celui qui soigne tous les maux. Il apporte aussi bien les rêves que l'oubli. Il est enfin l'énergie de la chance. Il existe peu d'adorateurs de *Zortia*, mais tous les pratiquants le connaissent et le respectent, le prient et lui font des offrandes.

Au *Kotoi*, rares sont les druides qui le vénèrent à titre principal, ceux qui le font voient en lui une énergie spirituelle, qui contrôle les rêves des mortels. Au *Vlosarai*, ses prêtres sont craints et recherchés à la fin, mais son clergé est profondément divisé entre ses aspects si opposés.

Informations techniques

Dieu	Attributions	Al.	Domaines	Arme
Alénia	Routes, commerce, voyage, fruits, plaisirs, communauté	N	Célérité, Communauté, Pactes, Protection, Voyage	Bâton
Baria	Oiseaux, orages, mort, ciel, air, froid, vents, musique, glace, pluie	NM	Air, Climat, Duperie, Froid, Mort	Arc court
Doniva	Loups, chasse, divination, forêts, froid, neige, hiver	NM	Destin, Faune, Froid, Oracles, Tyrannie	Dague
Elova	Gui, magie, nuit, ombres, obscurité, tentation, folie, connaissance, richesse	NM	Connaissance, Folie, Magie, Pactes, Pensée	Serpe
Ikia	Sangliers, destruction, arbres, amour, sexe, reproduction, fertilité, enfants, bruit, champs, printemps	NB	Faune, Flore, Destruction, Protection, Purification	Epieu
Lodsia	Chevaux, animaux domestiques, plaine, pâturages, loyauté, été	LN	Célérité, Faune, Flore, Protection, Soleil	Masse d'armes légère
Movia	Fleuves, rivières, pêche, bateaux, lacs, poissons, mers, océan, tempête, pêche, guerre	CN	Climat, Destruction, Eau, Guerre, Océan	Gourdin
Opra	Montagnes, métaux, guerre, terre, tremblements de terre, volcans	LN	Destin, Destruction, Guerre, Pactes, Terre	Morgenstern
Stilia	Feu, chaleur, catastrophes, gloire, arts	CN	Climat, Destruction, Feu, Gloire, Purification	javelot
Ténia	Félins, vengeance, silence, exploration, curiosité, ruse	CN	Célérité, Compétition, Domination, Duperie, Faune	Griffes de combat
Vlokia	Ours, colère, courage, tempêtes, force, nature sauvage, moissons, raisin, vin, automne	NB	Climat, Courage, Faune, Flore, Force	Hached'armes
Zortia	Chance, santé, maladies, rêves, oubli, marais	N	Chance, Guérison, Flore, Pestilence, Rêves	Fronde

Paladins.

Classes de prestige religieuses.

Les chamans de Terk-Ni

Royaumes barbares

- Les chamans des royaumes barbares sont des *prêtres* vénérant l'ensemble du panthéon ne mettant aucun *J'Dala* devant les autres et servant d'intermédiaire auprès de tous les *Nadostias*.
- Ils sont libres de leur alignement, mais ce dernier doit avoir une composante *Neutre*.
- Les prêtres d'alignement *neutre* soignent et repoussent les morts-vivants comme un prêtre *bon*.
- Les domaines qui leurs sont ouverts sont les suivants : *faune, flore, climat, destruction, pactes* et *voyage*.
- Leur arme de prédilection est le bâton.

Tribus

Les chamans des tribus sont des *druides*. Ils suivent les règles standard de cette classe de personnage.

Les prêtres du Vlosarai

Les prêtres du *Vlosarai* sont des *prêtres*. Ils suivent les règles standard de cette classe de personnage. Ils choisissent une divinité et la vénère. Leur alignement, leurs domaines et leur arme divine dépendent de cette divinité, selon les règles normales.

Les druides du Kotoi

Les druides du *Kotoi* adorent l'ensemble des *J'Dala* et servir d'intermédiaire entre le monde des mortels et celui des esprits. La majorité sont des *druides*. Ils suivent les règles standard de cette classe de personnage.

Il en existe d'autres qui mettent en avant un *J'Dala* et se spécialisent dans son adoration et ses mystères. Ils en connaissent mieux les *Nadostias* et savent interpréter ses manifestations bien plus subtilement. Ils gagnent certains pouvoirs spécifiques selon le *J'Dala*, en échange de pouvoirs traditionnels de druide.

A chaque *J'Dala* est associé un domaine principal. Le druide bénéficie du pouvoir de ce domaine et ajoute à sa liste de sorts, les sorts de ce domaine.

Le druide doit être du même alignement que *J'Dala* vénéré ou d'alignement *Neutre*.

Alénia

Domaine principal : Voyage

Pouvoirs :

- Le druide ne dispose pas du pouvoir d'*empathie sauvage*.
- *Repérage* (sur). Le druide sait toujours où est le Nord, comme par le sort *repérage*. Il peut utiliser ce pouvoir autant de fois par jour qu'il le désire, par une action simple.
- Au niveau 5, le druide ne gagne pas le pouvoir de *forme animale*. Il acquiert ce pouvoir à partir du niveau 6. Il peut l'utiliser une fois de moins par jour qu'un druide orthodoxe du même niveau.

Baria

Domaine principal : Mort

Pouvoirs :

- Le druide est considéré de deux niveaux inférieur à la réalité quand il lance un sort du registre de la *guérison*.
- Le *compagnon animal* du druide doit être un oiseau. Il ne peut avoir d'autre *compagnon animal* qu'une créature volante.
- Son pouvoir de *forme animale* lui permet uniquement de prendre la forme d'oiseaux ou de créatures volantes. Au niveau 16, il ne peut prendre la forme que d'un élémentaire d'Air.
- Les sorts de *convocations d'alliés naturels* ne peuvent appeler que des créatures volantes et des élémentaires d'Air.
- Ses formes animales sont parfaites. Sous la forme d'une créature volante, il gagne gratuitement les dons *vol amélioré* et *vol naturel*.

Doniva

Domaine principal : Oracles

Pouvoirs :

- Le druide ne dispose pas du pouvoir d'*empathie sauvage*.
- Le *compagnon animal* du druide doit être de race canine (chien, loup, loup sanguinaire, ...).
- Le druide est considéré de deux niveaux supérieurs pour ce qui est de déterminer les capacités de son *compagnon animal*.
- Le pouvoir de *forme animale* du personnage ne lui permet de se transformer qu'en animal de race canine (chien, loup, ...) et en élémentaire.
- Au niveau 3, le personnage gagne un bonus d'intuition de +2 à ses jets de *Réflexes*.
- Au niveau 4, au lieu de gagner le pouvoir de *résistance à l'appel de la nature*, le personnage gagne le don *pistage*.
- Au niveau 5, le personnage bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 à ses tests de *survie* pour pister et de *détection* grâce à son odorat.

Elova

Domaine principal : Magie

Pouvoirs :

- Le druide ne dispose ni du pouvoir d'*empathie sauvage*. Les compétences *connaissances (mystères)*, *estimation* et *décryptage* sont des compétences de classe.
- Au niveau 2, le druide ne gagne pas le pouvoir *déplacement facilité*. Au niveau 3, il ne gagne pas le pouvoir *absence de traces*.
- Au niveau 2, le druide gagne un bonus de +2 sur ses tests d'*art de la magie* et de *concentration*.
- A partir du niveau 2, puis tous les trois niveaux suivants, le personnage peut ajouter à sa liste de sorts, un sort de magicien d'un niveau qu'il peut lancer qu'il lancera comme un sort de druide.
- Au niveau 5, le personnage ne gagne pas le pouvoir de *forme animale*. Il gagne, cependant, le pouvoir de *forme élémentaire* au niveau 16.
- Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le personnage gagne gratuitement un don de *métamagie* ou de *création d'objets*. Il doit remplir les conditions de ce don.

Ikia

Domaine principal : Destruction

Pouvoirs :

- Le personnage n'obtient le pouvoir de *compagnon animal* qu'au niveau 3. Le *compagnon animal* du druide doit être un sanglier. Le druide est considéré d'un niveau supérieur pour ce qui est de déterminer les capacités de son *compagnon animal*.
- Au niveau 3, le personnage gagne un bonus d'intuition de +2 à ses jets de *Vigueur*.
- Au niveau 5, le personnage obtient gratuitement le don *dur à cuire*, même s'il n'en remplit pas les conditions.

- Au niveau 5, le druide ne gagne pas le pouvoir de *forme animale*. Il acquiert ce pouvoir à partir du niveau 6. Il peut l'utiliser une fois de moins par jour qu'un druide orthodoxe du même niveau.
- Le pouvoir de *forme animal* du personnage ne lui permet de se transformer qu'en sanglier et en élémentaire.
- Les formes animales du personnage ont un bonus de +2 en Force.

Lodsia

Domaine principal : Protection

Pouvoirs :

- Le *compagnon animal* du druide doit être de race chevaline (poney, cheval, ...).
- Le druide est considéré de deux niveaux supérieurs pour ce qui est de déterminer les capacités de son *compagnon animal*.
- Le pouvoir de *forme animal* du personnage ne lui permet de se transformer qu'en poney ou en cheval et en élémentaire.
- Au niveau 3, le personnage gagne un bonus d'intuition de +2 à ses jets de *Réflexes*.
- Au niveau 4, au lieu de gagner le pouvoir de résistance à l'*appel de la nature*, le druide gagne le don *école renforcée* (*abjuration*).

Movia

Domaine principal : Océan

Pouvoirs :

- Les sorts de *convocations d'alliés naturels* ne peuvent appeler que des créatures aquatiques et des élémentaires d'Eau.
- Le *compagnon animal* du druide doit être un créature aquatique.
- Son pouvoir de *forme animale* lui permet uniquement de prendre la forme de créatures aquatiques. Au niveau 16, il ne peut prendre la forme que d'un élémentaire d'Eau.
- Ses formes animales sont parfaites. Sous la forme d'une créature aquatique, sa vitesse de déplacement (nage) augmente de +3 mètres.

Opra

Domaine principal : Guerre

Pouvoirs :

- Le druide obtient gratuitement les dons *maniement des armes courantes* et *maniement des armes de guerre*.
- Le druide n'obtient pas le pouvoir d'*empathie animale*.
- Les sorts de *convocations d'alliés naturels* ne peuvent appeler que des animaux et des élémentaires de Terre.
- Au niveau 16, son pouvoir de *forme élémentaire* lui permet uniquement de prendre la forme d'un élémentaire de Terre.

Stilia

Domaine principal : Purification

Pouvoirs :

- Le druide n'obtient pas les pouvoirs d'*empathie animale*, de *déplacement facilité*, d'*absence de traces* et de *résistance à l'appel de la nature*.
- La compétence *représentation* est une compétence de classe.
- Les sorts de *convocations d'alliés naturels* ne peuvent appeler que des animaux et des élémentaires de Feu.
- Au niveau 2, le druide obtient gratuitement le don *école renforcée* (*invocation*).
- Au niveau 4, tous les sorts du registre du *feu* lancés par le personnage infligent 1 point de plus de dégâts par dé. Ce bonus passe à +2 au niveau 10 et à +3 au niveau 16.
- Au niveau 16, le pouvoir de *forme élémentaire* du personnage ne lui permet de se transformer qu'en élémentaire de Feu.

Ténia

Domaine principal : Célérité

Pouvoirs :

- Les sorts de *convocations d'alliés naturels* ne peuvent appeler que des félins et des élémentaires.
- Le *compagnon animal* du druide doit être un félin.
- Le druide est considéré de deux niveaux supérieurs pour ce qui est de déterminer les capacités de son *compagnon animal*.
- Le pouvoir de *forme animal* du personnage ne lui permet de se transformer qu'en félin et en élémentaire.
- Au niveau 3, le personnage gagne un bonus d'intuition de +2 à ses jets de *Réflexes*.
- Au niveau 4, au lieu de gagner le pouvoir de résistance à l'*appel de la nature*, le druide obtient un bonus de +2 à l'initiative.

Vlokia

Domaine principal : Courage

Pouvoirs :

- Les sorts de *convocations d'alliés naturels* ne peuvent appeler que des animaux sauvages et des élémentaires.
- Le *compagnon animal* du druide doit être un animal sauvage, d'une race non domestique.
- Si le *compagnon animal* du druide est un ours, le personnage est considéré de deux niveaux supérieurs pour ce qui est de déterminer les capacités de son *compagnon animal*.
- Au niveau 3, le personnage gagne un bonus d'intuition de +2 à ses jets de *Vigueur*.
- Le pouvoir de *forme animal* du personnage ne lui permet de se transformer qu'en animal sauvage.
- Au niveau 16, au lieu de gagner le pouvoir de *forme élémentaire*, le personnage gagne une utilisation supplémentaire quotidienne de son pouvoir de *forme animale*. Il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire par niveau au delà (soit jusqu'à 1 à fois au niveau 20). Au niveau 18, au lieu de d'augmenter son pouvoir de *forme élémentaire*, le druide peut se transformer en un animal de taille minuscule ou colossale. Au niveau 20, il peut se transformer en un animal d'une taille inférieure ou supérieure d'un cran à sa taille normale.

Zortia

Domaine principal : Rêves

Pouvoirs :N

- Le personnage n'obtient pas le pouvoir de *compagnon animal*.
- Les pouvoirs de *déplacement facilité* et d'*absence de traces* du personnage ne fonctionnent que dans un marais (ou environnement similaire). Le pouvoir d'*empathie sauvage* du personnage ne fonctionne qu'avec les animaux des marais.
- Au niveau 1, le personnage ajoute les sorts de prêtre de *guérison des blessures* et de *blessures* à sa liste de sorts.
- Au lieu de pouvoir lancer spontanément un sort de *convocation d'alliés naturels*, le personnage peut lancer spontanément des sorts de *guérisons de blessures* ou de *blessure* comme un prêtre de même alignement.
- Au niveau 2, le personnage gagne gratuitement le don *interprétation des rêves*.
- Au niveau 5, le personnage gagne gratuitement le don *oniromancie*.
- Au niveau 8, le personnage gagne gratuitement le don *science de l'oniromancie*.
- Au niveau 9, le personnage obtient le pouvoir d'*immunité aux maladies* qui le protège des maladies aussi bien courantes que magiques.