

RELIGIONS ET DIVINITÉS VÉNÉRÉES

De nombreuses divinités sont vénérées dans le monde. Certaines forment des panthéons vénérés en groupe par un peuple, d'autres sont de nature beaucoup plus locales. Vous trouverez ici une liste des différents panthéons, des divinités qui les composent et de leurs préceptes.

ENSEIGNEMENTS ET AVANTAGES DE FIDÈLES

Faire partie d'un groupe religieux ou de vénérer une divinité implique la plupart du temps de respecter un code que sont les enseignements. Les enseignements - ou préceptes - peuvent se distinguer entre les édits - c'est à dire l'idéal d'une divinité - et les anathèmes - ce à quoi la divinité s'oppose. Un fidèle est amené à suivre les enseignements de sa divinité, au risque de perdre sa faveur. Bien sûr aucun mortel n'est parfait est beaucoup de divinités pardonnent quelques écarts de leurs enseignements. Elles sont parfaitement consciente que dans leur courtes vies, les mortels ont peu de temps pour apprendre. Cependant, la récidive ou un mode de vie contraire à leurs enseignements sont souvent synonymes d'excommunication.

Un fidèle respectant les enseignements de sa divinité se verra octroyés des avantages voire des faveurs. Ces faveurs sont de nature aligné à la source divine : spirituelle, chaotique ou harmonieuse. Une divinité spirituelle cherche à réparer, stabiliser et consolider. Ses pouvoirs permettent de soigner le corps et l'âme ou à protéger les alliés. à l'inverse, une divinité chaotique cherche à changer les choses, redistribuer les cartes et défaire. Ses pouvoirs permettent d'affaiblir et de faire du mal à ses ennemis ou d'influencer les esprits pour agir contre leur nature. Les divinités harmonieuses puisent dans les deux sources du chaos et de l'esprit, prônant l'équilibre dans l'utilisation de ces deux forces.

Une divinité renforce les pratiques de ces compétences divines et l'utilisation de son arme de prédilection au combat. Enfin, ses domaines indique les environnements et les idéaux dans lesquels la divinité est la plus forte, et propice notamment à des sâcrements ou des lieux de prières privilégiés.

LE SEPTIMA

Le Septima désigne le panthéon des sept dieux originaux créateurs du monde et vénérés par une grande partie des peuples d'Hereklyon. Bien que non exclusifs à d'autres divinités pour la plupart des gens, l'église Septimale impériale (religion officielle de l'empire de Temerante) considère la vénération de toute autres divinité au même niveau que le Septima comme hérétique. Pour elle, les autres divinités ne sont rien d'autres que des créatures magiques glorifiées.

MYST, LA VOIX DE L'INNOVATION

Myst est souvent décrit comme étant la première divinité à s'être manifestée. Sans genre attiré car incorporelle – souvent représenté comme un vent invisible dans l'art – on lui attribue la présence des runes autours d'Eldan considérées comme l'origine de toute magie arcanique sur Gribadia. Son influence est souvent décrite comme le songe qui guide la main des artisans et l'esprit des érudits.

Édits Innover, pratiquer la magie des arcanes, lire

Anathèmes Détruire des livres, suivre une routine, résoudre des problèmes par la violence brute.

Alignements des fidèles CB, CN, CM, NB, N, NM

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Harmonie

Compétence divine Arcanes ou Artisanat

Arme de prédilection Bâton

Domaines Arcanes, Savoir, Artisanat

EXYLIAN, LA LUMIÈRE PURIFICATRICE

Exylian est la déesse de la lumière et de la pureté du corps et de l'esprit. Elle est à l'origine de la lumière qui baigne sur Gribadia. Souvent associée à Lot'Eelu, elle mène une lutte interminable avec son frère jumeau Ephyss déterminant le cycle jour-nuit. Son pouvoir se manifeste dans les bonnes actions, la protection de ceux dans le besoin et la fidélité des membres d'un groupe unis.

Édits Coopérer, faire une bonne action, rendre justice.

Anathèmes Agir seul ou pour sois-même.

Alignements des fidèles LB, LN, NB, CB

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Esprit

Compétence divine Diplomatie, Société

Arme de prédilection Bouclier + Lance

Domaines Justice, Lumière, Honneur

EPHYSS, L'INDISCIBLE PERTURBATEUR

Ephyss est le dieu de la pénombre, de la guerre et du changement. Il a horreur du statu quo et aime influencer sur les événements pour rééquilibrer les forces. Pour cette raison, il est souvent apprécié de ceux en position de faiblesse. Il est à l'origine de la nuit et la plupart des grands changements politiques et des nombreux renversements de situations lui sont attribués.

Édits S'immiscer dans les affaires des autres, équilibrer une situation, chercher la nouveauté.

Anathèmes Prendre le chemin de la facilité

Alignements des fidèles CB, CN, CM, N, NM, NB

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Chaos

Compétence divine Duperie, Discrétion

Arme de prédilection Hache

Domaines Ombre, Guerre, Équilibre

CHEROS, LE GUIDE ENIGMATIQUE

Cheros est le dieu du cosmos, du temps et du chaos. On raconte que l'Histoire du monde est écrite dans son livre des prophéties, dont il dissémine des éléments sous forme abstraites (des runes anciennes, des alignements d'étoiles,...) que nombre de prêtres s'efforcent de comprendre pour établir des vérités. Il est souvent invoqué par la caste dirigeante pour établir des stratégies à l'échelle d'un pays.

Édits planifier, lire les astres

Anathèmes Foncer tête baissée, ignorer les signes

Alignements des fidèles LN, LM, LB, N

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Esprit

Compétence divine Connaissance Histoire, Occultisme

Arme de prédilection Cimeterre

Domaines Cosmos, Temps, Chaos

BORAS, LE VOYAGEUR FULGURANT

Boras est le dieu des éléments et de l'esprit. Il est le créateur des Abstractions et le géniteur des esprits qui les habitent – élémentaires ou autres. Les catastrophes naturelles qu'il provoquerait en ouvrant les voies dimensionnelles seraient des tests aux mortels pour juger de leur mérite. Ainsi il encourage les épreuves difficiles et les voyages de longues durées. Ceux qui ont sa faveur voient souvent un vent favorable souffler et une mer calme pour naviguer mais ceux qui subissent son courroux sont balayés par les tempêtes.

Édits Parcourir le monde, Dialoguer avec les esprits

Anathèmes Rester longtemps en un même endroit, Provoquer la colère des esprits.

Alignements des fidèles CB, CN, CM, N

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Chaos

Compétence divine Connaissance Éléments, Survie

Arme de prédilection Trident

Domaines Abstractions, Mer, Éléments

ARCHEA, LA MÈRE PROTECTRICE

Archea est la déesse de la vie, de la terre et de l'amour. Son amour pour toute vie en fait une des divinités les plus appréciées en particulier dans le domaine de la santé et de la médecine. Elle a cependant une deuxième face, beaucoup plus sauvage, parfois vengeresse envers ceux qui menacent son domaine et sa famille. Elle est par conséquent la gardienne du foyer et de la famille.

Édits Protéger la nature, Fonder une famille, Respecter la vie d'autrui

Anathèmes Détruire la nature, Tuer sans nécessité,

Alignements des fidèles LB, LN, NB, CB

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Esprit

Compétence divine Nature, Médecine

Arme de prédilection Arc

Domaines Nature, Amour, Foyer

ALIA, LA RÊVEUSE FORTUNÉE

Alia est la déesse des rêves, de la beauté et de la chance. Elle se complait dans l'élégance insouciant et dans l'art. Elle est souvent élevée parmi les aristocrates, en particulier lors de réceptions distinguées. De plus, elle est associée aux jeux et au hasard. Les marchands la vénèrent en espérant profiter de sa bonne fortune. Enfin, elle est la régente du monde des rêves, l'unique Abstraction avec laquelle les mortels sont familiers.

Édits Jouer, prendre soin de soi, interpréter ses rêves

Anathèmes être négatif, se négliger

Alignements des fidèles N, NB, CB, CN, CM

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Chaos

Compétence divine Connaissance Société, Représentation

Arme de prédilection Javelot

Domaines Rêves, Chance, Commerce

LES DIEUX SAUVAGES

Ce panthéon est vénéré par les sociétés druidiques. Bien que vénéré soit un grand mot, la plupart des cercles sont rattachés à un gardien de leur domaine. Il y a autant de dieu sauvage que de cercles druidique et tous possèdent les traits d'animaux sauvages. Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive des dieux sauvages les plus connus.

MAL'GANTH

La déesse des histoires. Elle s'établit sur les restes d'anciennes cités oubliées, tissant une toile de feuillages et de lianes recouvrant la pierre morose et absorbant les récits de ces mondes passés.

Territoire actuel Ruines de Mord'Ara (Iona'Thylis Sud)

Forme animale Araignée

Cercle de la Toile

Précepte Mémoire du passé

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Chaos

Compétence divine Connaissance Histoire ou Nature

Arme de prédilection Dague

Domaines Ruines, Savoir, Toiles

CHULL'EMAN

Le dieu de la coopération. Il mène sa meute à la recherche de proies qu'il ne pourrait abattre seul.

Territoire actuel Forêt de Lemerandes (Iona'Thylis Nord)

Forme animale Loup

Cercle de la Meute

Précepte Travail d'équipe

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Harmonie

Compétence divine Athlétisme ou Discrétion

Arme de prédilection Fléau d'armes léger

Domaines Chasse, Forêt, Meute

MYRIA'NATH

Le dieu gardien. Il protège son domaine des envahisseurs en repoussant sans distinction tout intrus par la force.

Territoire actuel Les Rives boisées d'Hiltharion (Temerantes Sud)

Forme animale Sanglier

Cercle de la Défense

Précepte Protection

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Esprit

Compétence divine Athlétisme ou Survie

Arme de prédilection Lance

Domaines Forêt, Foyer, Famille

IONAR'FORNLORN

Les déesses de la renaissance. Elles sillonnent le lac du Grand Arbre qu'elles nourrissent dans un cycle de décomposition et de renouveau.

Territoire actuel Lac Iona'Gyr (Iona'Thylis centre - arbre-monde)

Forme animale Carpe

Cercle de l'Écaille

Préceptes Cycle de la vie

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Esprit

Compétence divine Nature ou Médecine

Arme de prédilection Couteau

Domaines Lac, Guérison, Renouveau

DOPH'ELBAR

La déesse de la tranquillité. Elle passe une longue partie de sa vie endormie. Dans ses rêves, elle observe ce qui est, ce qui a été et ce qui pourrait être.

Territoire actuel Rivière de Dunelbar (Iona'Thylis nord)

Forme animale Phalène

Cercle de la Chrysalide

Préceptes Méditation

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Chaos

Compétence divine Arcanes ou Occultisme

Arme de prédilection Arc

Domaines Rivières, Rêves, Repos

DAAL'MELTON

Le dieu de l'enseignement. Il vit proche des hommes, à qui il enseigne l'équilibre entre la nature et le monde civilisé, afin que les deux puissent prospérer.

Territoire actuel Grande forêt de Boiséliandre (Demerantes)

Forme animale Cerf

Cercle des Ramures

Préceptes Équilibre de la nature

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine Harmonie

Compétence divine Nature ou Diplomatie

Arme de prédilection épée

Domaines Forêt, Villages, Apprentissage

LE ZODIAC

Ce panthéon d'origine elfique est directement lié aux étoiles. Chaque nuit, les constellations défilent à travers le ciel. Les constellations visibles changent au cours de l'année et correspondent aux divinités présentes. Lorsqu'une constellation se lève au Crépuscule et se couche à l'Aurore, la divinité associée est à sa plus haute puissance. Il en va à l'inverse pour la constellation absente de toute la nuit. Ce mouvement des constellations est appelé le Zodiac Majeur. Il est composé de sept constellations correspondant aux sept divinités Majeures de la société elfiques et aux sept mois de l'année – partagés par le calendrier humain (à l'exception de Thonadru, nommé Yofursdon par les humains (un mystère historique). Les autres constellations forment le Zodiac Mineur correspondant aux divinités mineurs.

KÖLD RAM

Déesse mystérieuse des aurores et des cristaux. Associée aux souvenirs, aux échos et aux illusions.
Saison Début de l'Hiver

ÖNSOOG

Dieu violent du blizzard. Associé aux tempêtes et à la souffrance
Saison Fin de l'Hiver

RAMDRASSIL

Dieu chaleureux de la renaissance. Associé aux bourgeons et à la fertilité.
Saison Début du Printemps

SÜL RAM

Déesse protectrice des récoltes. Associée aux fleurs et à la beauté
Saison Fin Printemps

SOLANTIS

Déesse imprévisible du feu. Associée aux feux de forêt et à la lumière
Saison Été

ÜMBER

Déesse paisible de la pluie. Associée aux nuages et à la médecine
Saison Début Automne

THONANDRÜ

Dieu morose de la décadence. Associé aux feuilles et à la mort.
Saison Fin Automne

AUTRES DIVINITÉS

Certaines divinités ne sont pas rattachées à un panthéon mais sont vénérées indépendamment par une communauté précise. Généralement, ces divinités sont rattachées à un peuple, une ville ou une secte.

HRAATIM

Dieu du commerce Maj'daali (Sabledor). Associé à la monnaie, au sable et aux mystères enfouis sous la roche

FULGARYON

Dieu de la foudre vénéré par les nains du clan Aedru et par les Strigides.

DOSSOUL

Dieu des malédictions et de la maladie vénérés par les couvents de sorcières.

KRITHIXX

Dieu des profondeurs abyssales craint par les humains et adoré par les sectes cherchant l'avènement de la « Terreur Ancestrale ». Associé à la folie.
(...)

ATHÉISME

Certaines personnes considèrent que toutes ces histoires de dieux sont des conneries monstrueuses inventées pour tenir en rang les populations et considèrent que chacun peut forger son propre destin. Ces personnes sont indifférentes aux religions voire y sont hostiles. En particulier, les communautés halfelines sont particulièrement ignorantes de ces pratiques, considérant que le travail de la terre ou la gestion des stocks de la boutiques sont déjà suffisamment compliqués pour qu'on s'embête plus que ça avec ces histoires-là.

Le groupe des Libérateurs Archaïques est une faction ouvertement hostile à toute forme de dogme religieux. Il est multi-racial et organise régulièrement des attentats pour détruire des lieux saints ou dérober des trésors accumulés des institutions (et éventuellement les remettre à la population). Ils sont particulièrement hostiles à l'extension de l'Empire Temerantien et à son église Septimale.