

## Dieux et Déeses d'Anesir

### Les Dagbloed et les Nagbloed

Les deux peuples étaient autrefois un seul, créés par le sang de la Divinité Primordiale, qui a également façonné le continent d'Anesir. Son nom n'a jamais été révélé, et il est dit qu'il est trop puissant pour pouvoir être prononcé ou être entendu par des mortels. La Divinité Primordiale a également isolé les dagbloed et les nagbloed à l'ouest du continent lorsque leur soif de conquête a mis en danger les autres races du continent. Après que les dragons métalliques ont cherché à détruire Anesir pour mettre fin à la dévastation apportée par les denarii et les sayanaki, lors de l'événement que l'on connaît sous le nom de la Brûlure, les nagbloed et les dagbloed ont prié la Divinité Primordiale de rétablir l'équilibre brisé, et notamment de ramener le cycle du jour et de la nuit. Pour cela, la Divinité Primordiale se scinda en deux, pour former la Déesse du Soleil et le Dieu de la Nuit, éternels garants de cet équilibre. Mais cette scission créa aussi un schisme entre les dagbloed et les nagbloed, qui décidèrent chacun de ne suivre les préceptes que de l'un de ces dieux.

### Le Panthéon Solaire (Dagbloed)

Tous les Dagbloed révèrent la Déesse du Soleil, qui est leur protectrice et qui les guide sur le droit chemin, mais ils portent aussi parfois un culte à deux autres divinités qui auraient été créées lors des affrontements entre la Déesse du Soleil et le Dieu de la Nuit par les larmes de la Déesse affrontant son frère.

Divinité	Alignement	Province	Domaines suggérés	Symbole courant
La Déesse du Soleil	LG	Dieu primaire des Dagbloed	Life, Light, Knowledge	Un œil doré avec une gemme verte au centre
Senvarin	CG	Explorateurs et marins	Nature, Tempest	Une rose et une boussole
Nirian	TN	Stratégie, conquête et protection	Peace, War, Order	Une épée et un bouclier croisés

#### *La Déesse du Soleil*

A l'instar de la Divinité Primordiale, le nom de la Déesse du Soleil est considéré comme trop puissant pour être connu du commun des mortels, mais certains prêtres de son église le connaissent. La Déesse du Soleil est une déesse bienveillante, décrite comme une femme masquée, ayant un unique œil dans le dos, présentant à la fois des bois de cerf et des cornes de béliers, caractéristiques des deux sous-races de dagbloed. Les dagbloed se considèrent comme ses enfants et la vénèrent comme une mère protectrice, sévère quand il faut l'être mais jamais malveillante. S'ils se savent baignés par son amour à tout moment de leur vie, les dagbloed craignent aussi sa colère, et l'exemple des nagbloed icaréens, qui étaient des dagbloed ayant attisé la colère de la Déesse, leur rappelle à tout instant qu'ils ne doivent pas abuser des bienfaits qu'elle leur accorde.

La Déesse du Soleil est une déesse souhaitant la stabilité et la préservation de toutes choses. S'il est impossible d'empêcher le monde de changer, elle exige de son peuple qu'ils en garde une trace et se fassent les gardiens de toutes les cultures oubliées du monde, peut-être aussi pour les punir de la destruction qu'ils avaient causé sur Anesir lorsqu'ils étaient venus au monde.

Les prêtres de la Déesse du Soleil gouvernent les cités des Dagbloed, et offrent guidance et conseil aux fidèles qui en ont besoin. Ils veillent sur les archives de la cité, et essayent de décrypter les textes et ouvrages de la bibliothèque du temple, et recopient ceux-ci en plusieurs exemplaires afin de les

préserver à jamais. Ils cherchent sans cesse des signes de la Déesse afin de décrypter sa volonté pour la mettre en œuvre au mieux. De nombreux prêtres de la Déesse du Soleil sont aussi des voyageurs, chargés de se renseigner sur les différents peuples du continent et de préserver leurs cultures à jamais, ou de récupérer des artefacts dangereux afin qu'ils ne tombent jamais entre les mains de groupes malveillants, à commencer par les nagbloed.

Lorsqu'un dagbloed meurt, la Déesse du Soleil elle-même vient recueillir son âme pour le conduire jusqu'au Repos, là où les dagbloed et les nagbloed vont après leur mort et sont enfin réunis paisiblement en un seul peuple, comme ils devraient l'être.

#### *Senvarin*

Décrit comme ayant la moitié antérieure d'un cheval ailé et la moitié postérieure d'un serpent de mer, Senvarin est le divin protecteur de tous ceux qui quittent leur foyer pour partir à l'aventure. Une brise favorable, une pluie rafraîchissante ou un nuage qui s'écarte pour laisser passer un rayon de soleil sont, aux yeux de ses fidèles, des signes de la bienveillance de Senvarin.

Le volatil et espiègle dieu ne demande pas de temples, certaines clairières propices au repos, ou certains chemins tortueux, présentent un autel dédié à Senvarin, pour que les voyageurs puissent le remercier pour ses bienfaits ou demander sa bienveillance pour un voyage difficile. Le dieu apprécie les offrandes de souvenirs de voyage – un coquillage venant de loin, un caillou ou un objet acheté dans une ville voisine – mais d'autres offrandes traditionnelles incluent une portion de repas, un peu d'eau ou de vin, une chanson ou un rire partagé auprès de l'autel.

Senvarin ne veille pas que sur ceux qui parcourent le continent à pied : il étend sa protection aux marins, et on raconte qu'il a lui-même guidé les premiers les dagbloed à travers la Mer de Scission. Pour un voyage en mer, les fidèles offrent quelques pièces d'or, ou quelque minéral venant d'une montagne lointaine.

Les prêtres de Senvarin sont des cartographes, des navigateurs, des astrologues... Ils préparent ceux qui viennent à eux aux périls du voyage qu'ils cherchent à entreprendre, leur indiquent les meilleures routes et les dangers qu'ils peuvent rencontrer. Il est rare de voir un bateau traverser la Mer de Scission sans avoir au moins un prêtre de Senvarin à son bord, prêt à intercéder auprès du dieu si celui-ci décide de manifester sa colère envers l'équipage.

#### *Nirian*

Une guerrière sans visage, représentée simplement comme une armure lourde et ornée de motifs complexe et remplie de fumée, la déesse guerrière a, dit-on, assuré la victoire de la Déesse du Soleil lors de la guerre contre le Dieu de la Nuit.

Dès qu'il y a des soldats dagbloed quelque part, on trouve également un autel, et parfois une petite chapelle dédiée à Nirian. Les fidèles y déposent des armes et armures brisées et des lettres et portraits de leur famille pour demander à la déesse de leur donner la force de protéger ce qui leur est cher. Ils accompagnent parfois ces offrandes du don d'un peu de sang, pour montrer leur résolution.

Les prêtres de Nirian sont avant tout des stratèges et des protecteurs, mais ils n'hésitent pas à passer à l'attaque quand il le faut. Ils passent la plupart de batailles, de leur propre initiative ou sur ordre des prêtres de la Déesse du Soleil. Ils n'ont que peu d'influence dans les affaires de la cité et ne sont pas de ceux qui donnent des conseils spirituels. La guerre est leur seule raison d'être, mais une guerre modérée qui cherche à protéger et pas à détruire.

## Le Panthéon Nocturne (Nagbloed)

Les Nagbloed sont avant tout dévoués au Dieu de la Nuit, mais ils n'hésitent pas à prier d'autres divinités pour obtenir leurs faveurs. Les divinités du Panthéon Nocturne ont été façonnées par le Dieu de la Nuit pour l'aider dans sa guerre contre la Déesse du Soleil.

Divinité	Alignement	Province	Domaines suggérés	Symbole courant
Le Dieu de la Nuit	LE	Dieu primaire des Nagbloed	Knowledge, Death, Trickery	Un œil noir avec une gemme rouge au centre
Sserssalis, le Gardien des Secrets	NE	Connaissances interdites	Arcana, Trickery	Un livre fermé par une ceinture de cuir
La Mélancolie	LN	Regrets, passé et gardienne de l'au-delà	Twilight, Peace, Grave	Une branche de pommier fanée
Aartheros	CE	Destruction et nécromancie	Grave, Death, War	Deux haches brisées

### *Le Dieu de la Nuit*

On dit qu'entendre son nom conduit les esprits les plus faibles à la folie. Le nombre de gens qui le connaissent se compte sur les doigts d'une main. Il est décrit comme une créature serpentine à quatre bras, le corps couvert d'yeux et de cornes. Le Dieu de la Nuit n'a pas hérité de la bienveillance de la Divinité Primordiale, et semble concentrer toute la rage et la soif de conquête des Nagbloed. Il n'a qu'un seul objectif : que son peuple domine un jour Anesir, et si possible tous les autres mondes. Il ne reconnaît que son peuple comme étant digne d'exister et de prospérer, et tous les autres peuples doivent être éliminés, toute trace effacée de l'existence à l'exception de savoir-faire secrets qui peuvent faire progresser les nagbloed. Dès sa création, le Dieu de la Nuit est entré en conflit avec la Déesse du Soleil, qui a cependant réussi à le vaincre et à l'enfermer dans l'Abyesse, qu'il ne peut quitter.

Le Dieu de la Nuit est vénéré par tous les Nagbloed, à la fois par crainte de sa colère divine, par respect pour ses pouvoirs et connaissances presque infinis du point de vue d'un mortel, et dans l'espoir d'obtenir ses faveurs. Cependant, le Dieu de la Nuit ne se manifeste que très peu, ne communiquant sa volonté qu'à de très rares prêtres ayant enduré un rituel incroyablement dangereux et douloureux.

Le culte du Dieu de la Nuit est dirigé par la Guilde des Noctares, que la plupart connaissent sous le nom de Guilde des Nécromanciens, et dont les habitants de la surface connaissent au mieux des rumeurs. L'Hiérophante qui dirige la guilde connaît le nom véritable du Dieu de la Nuit, et est son unique messenger en Anesir. La guilde édicte les lois, prend les décisions politiques et régit la vie de tous les Nagbloed vivant dans l'Outreterre, et est en permanence sujette à une lutte pour le pouvoir. Le seul épargné par cette lutte sans merci est l'Hiérophante, car s'attaquer à lui est le plus haut blasphème.

Chaque cité nagbloed comporte un grand temple dédié au Dieu de la Nuit, dans lequel seuls les membres de la guilde des Noctares peuvent pénétrer, et de plus petites chapelles où peuvent se rendre tous les fidèles. Le Dieu de la Nuit ne demande pas d'offrandes matérielles et encourage ses fidèles à garder pour eux tout ce qu'ils peuvent acquérir afin de devenir plus puissant, plus instruit, plus influent. En revanche, chaque temple comporte des fontaines ornées de serpents où les fidèles font régulièrement offrande de leur propre sang en signe de dévotion.

Malgré l'aversion du Dieu de la Nuit pour les autres races, la guilde des Noctares comporte des membres de toutes races, qui semblent devenir de plus en plus nombreux au fil des années. Le salut sera accordé à ceux qui se convertissent et se dévouent corps et âme au Dieu.

#### *Sserssalis, le Gardien des Secrets*

Le dieu le plus honoré après le Dieu de la Nuit, Sserssalis est le détenteur de tous les secrets interdits de l'univers, le gardien de toutes les connaissances oubliées et des vérités les plus obscures. Sserssalis n'a pas de forme propre : tantôt une femme séduisante, tantôt un homme d'une beauté sans pareille, un vieillard ou une masse obscure informe. Le Dieu s'adapte aux désirs de ceux à qui il apparaît afin de mieux les tenter et les corrompre. On raconte que les secrets qu'il a appris pendant son existence l'ont rendu fou, et qu'il tente de les partager avec ceux qui sont assoiffés de connaissance pour les entraîner dans sa déchéance. Cependant, son influence est limitée, car il est lui aussi enfermé dans l'Abysson, toujours aux côtés de son créateur et maître.

De nombreux petits temples et sites sacrés sont dédiés à Sserssalis, et les fidèles déposent là des livres précieux ou des composants utilisés en magie en priant pour que le dieu partage avec eux un fragment de ses connaissances. Ces temples sont des bâtiments austères de pierre sombre, et sont toujours tenus en parfait état, et les différents ouvrages qui y sont déposés reviennent aux prêtres chargés de l'entretien.

Les prêtres de Sserssalis sont les archivistes de la guilde des Noctares. Ils sont partagés en deux groupes : ceux qui passent leur vie dans l'obscurité du temple pour organiser les vastes connaissances acquises par la guilde et ceux qui parcourent le monde pour en acquérir de nouvelles. Contrairement aux Dagbloed, les prêtres de Sserssalis ne recherchent que des connaissances et des secrets qui pourraient rapprocher un peu plus les Nagbloed de leur objectif.

#### *La Mélancolie*

De tous les dieux du panthéon nocturne, la Mélancolie est celle qui reçoit le moins d'attention. Vagabondant sans cesse sur les rives du Styx, dont elle ne peut s'éloigner, elle accueille les Nagbloed défunts et les guide lors de leur dernier voyage vers le Repos. Les Nagbloed déposent parfois pour elle des offrandes sur les tombes de leurs proches : des fleurs fanées, une mue de serpent ou d'insecte. Peu aiment penser à elle, car son existence leur rappelle leur propre mortalité. La Mélancolie est décrite comme une femme, tantôt jeune ou vieille, toujours drapée de noir, et dont le crâne est orné de grandes cornes recourbées. On raconte que l'aura de tristesse qui l'entoure et ses lamentations incessantes peuvent faire perdre l'esprit à quiconque reste trop longtemps en sa présence.

La Mélancolie a quelques prêtres. Toujours vêtus de noir, aussi sombres et tristes que leur maîtresse, ce sont eux qui prodiguent les derniers rites aux défunts. Certains d'entre eux voyagent pour enterrer les corps des voyageurs morts dans l'Outreterre. Contrairement à la plupart des Nagbloed, les prêtres de La Mélancolie considèrent toutes les pratiques ayant trait à la nécromancie comme un affront à la nature, et sont souvent en mauvais termes avec la Guilde des Noctares. Certaines superstitions racontent que les morts doivent être enterrés avec une fleur venant de la surface encore fraîche, ou ils ne seront jamais trouvés par La Mélancolie. Ces traditions sont rarement observées, et il est même rare qu'un mort soit enterré avec une fleur quelconque, comme le voudrait le culte de La Mélancolie.

#### *Aartheros*

Le premier dieu créé par le Dieu de la Nuit, à qui il a transmis toute sa force et sa rage. Aartheros est représenté comme une créature humanoïde à quatre bras, trois têtes de loup, au corps couvert de fourrure, aux griffes et crocs acérés. Dans la guerre contre la Déesse du Soleil, Aartheros se jetait le

premier dans la bataille en maniant deux haches de guerre. Aartheros n’a aucune loyauté envers le Dieu de la Nuit ; la seule chose qui lui importe est la guerre et le sang versé. Comme ses congénères, il a été banni dans l’Abyesse où il s’est joyeusement frayé une place au milieu des démons.

Beaucoup de guerriers prient Aartheros avant une bataille, non pas pour leur survie mais pour avoir la force d’emporter autant d’ennemis que possible avec eux dans la tombe. On raconte que ceux qui meurent au combat deviennent des démons qui viendront se battre aux côtés d’Aartheros dans l’Abyesse, et pour beaucoup de ses adorateurs ce destin est beaucoup plus enviable que de rejoindre le Repos.

Les prêtres d’Aartheros sont des prêtres guerriers, qui parcourent l’Outreterre à la recherche d’ennemis à affronter, de citadelles à conquérir et de trésors à ramener et offrir au Dieu de la Nuit. Il n’existe pas de temple dédié à Aartheros mais les lieux où se sont déroulées de grandes batailles sont parfois considérés comme sacrés pour les adorateurs du dieu guerrier.

#### Les Dieux de l’Eclipse (communs aux deux)

Bien qu’ennemis, les Dagbloed et les Nagbloed ont une culture commune, et un panthéon commun. Ces divinités existaient bien avant la Déesse du Soleil et le Dieu de la Nuit en tant que divinités mineures accompagnant la Divinité Primordiale.

Divinité	Alignement	Province	Domaines suggérés	Symbole courant
Nepheran	TN	Equilibre, stagnation et changement	Twilight, Light, Grave	Un soleil couchant
Elvater	LN	Artisans et érudits	Forge, Knowledge	
Alsei	CG	Farces et humour	Trickery	Un jeu de dés
Sirvella	LG	Famille, confort et mariage	Life, Light, Twilight	Une pomme et une branche de pommier en fleur
Le Défiguré	NE	Trahison, vengeance et avarice	War, Trickery, Death	Un masque sans expression fissuré au milieu

En plus de ces panthéons, les Dagbloed honorent également des divinités peu connues de civilisations disparues ou déclinantes afin de garder une trace de ces cultures. Ils vénèrent particulièrement Bahamut, le dieu des dragons métalliques qui a également disparu lors de la Brûlure. Ils considèrent que le sacrifice des dragons métalliques leur a permis de voir leurs erreurs et de devenir un peuple plus vertueux, et continuent à honorer et remercier Bahamut pour cela.

## Les Sayanaki et les Denarii

Les origines des sayanaki et des denarii ont été depuis longtemps oubliées et leurs mythes fondateurs perdus, mais aucun des deux peuples ne semble particulièrement désireux de découvrir cette facette perdue de leur culture.

Un des rares points communs entre les Denarii et les Sayanaki est leur dédain pour la plupart des religions. Ceci remonte à leur histoire commune sur leur ancien plan d'existence, à l'époque où ils vénéraient les mêmes dieux et vivaient ensemble, dans une relative neutralité à défaut de vivre en harmonie. Les Anciens Dieux, dont le nom a été perdu au fil du temps, étaient des maîtres également cruels et sévères envers les deux peuples, qui étaient quasiment réduits en esclavage sous le prétexte d'être protégés des dangers du monde extérieur. Après des millénaires de servitude, les Sayanaki sont parvenus à se soulever et à tuer leurs maîtres, dirigés par un guerrier dont descend aujourd'hui la Reine Osseuse. Après avoir libéré les deux peuples de leurs dieux, les Sayanaki ont cherché à soumettre les Denarii à leur propre volonté, ce qui a conduit ces derniers à se révolter à leur tour, sous les ordres d'un sorcier qui passa un pacte avec un démon pour libérer son peuple. Depuis, l'animosité entre les Denarii et les Sayanaki n'a pas cessée, chacun voyant l'autre comme une menace à éliminer ou à soumettre.

Malgré leur aversion pour tout genre de dieux distants qui se permettent de dicter la conduite de leur fidèle, les Denarii et les Sayanaki sont pour la plupart respectueux et fidèles envers leur divinité respective. La Reine Osseuse et le Roi Invocateur sont nés en tant que simples mortels, mais ont acquis leur statut divin en protégeant leurs peuples de la fureur des dragons métalliques, et vivent encore parmi eux pour les guider en toute chose et assurer qu'ils obtiendront un jour la supériorité qui leur est due.

### La Reine Osseuse

Alignement	Province	Domaines suggérés	Symbole courant
LN	Divinité primaire des Sayanaki	Bone, Grave, Trickery	Un crâne de dragon

Souveraine et Déesse des Sayanaki, le nom véritable de la Reine Osseuse n'est connu que d'elle seule et des plus importants membres de la Garde Royale.

Plus qu'une déesse, la Reine Osseuse se voit comme une souveraine et une mère pour son peuple. Si son règne est parfois sévère, ce n'est que par nécessité pour contenir l'énergie débordante de ses enfants parfois désobéissants. Ses actes que certains considèrent parfois comme cruels ou insensés ne sont qu'en réponse à des circonstances qui l'exigent. Son peuple mérite de dominer ce monde, et peut-être d'autres, et elle seule est capable de mener cet objectif à bien, même si cela requiert des sacrifices. De ses fidèles, elle n'exige que l'obéissance aux ordres qu'elle donne, et de mettre à profit leur énergie et leur créativité inépuisable pour améliorer les conditions de vie des Sayanaki. Elle ne décourage pas l'innovation, mais elle ne tolère pas l'inutilité.

Bien que dotée de pouvoirs divins, la Reine Osseuse en fait rarement usage, et préfère laisser les clercs et les paladins à son service agir en son nom. Cependant, elle se rend souvent en personne sur le champ de bataille pour diriger ses troupes et goûter à l'excitation du combat sans avoir recours à ses pouvoirs divins.

La Reine Osseuse se déplace rarement sans un ou deux membres de la Garde Royale, qui sont ses serviteurs les plus dévoués. Des guerriers sans pareille dont la force viendrait de dragons ou similaires créatures, entièrement fidèles à la Reine et lui obéissant sans hésiter. En retour, la Reine

Osseuse les regarde avec bienveillance comme ses enfants favoris, et récompense leur loyauté par une indulgence qu'elle n'accorde que rarement au reste de son peuple.

Les prêtres de la reine osseuse s'occupent des affaires quotidiennes de la ville. Ce sont des gouverneurs, le corps administratif, les juges. Ils n'offrent que peu de guidance spirituelle. Ils peuvent aussi être des émissaires et des diplomates au service de la Reine, qui commence à s'ouvrir plus aux autres royaumes, aussi bien à l'Ouest qu'à l'Est du continent.

Après les Grandes Guerres, la Reine Osseuse s'est pendant quelques années radoucie dans son attitude envers les denarii, notamment après son mariage avec l'un des fils du Roi Invocateur. Cette union et la naissance de leur enfant, étaient une lueur d'espoir pour les deux peuples... Jusqu'à ce que la Reine Osseuse ne décide de répudier son époux et d'ordonner sa mise à mort ainsi que celle de leur enfant, et de redoubler de cruauté dans son traitement des denarii.

#### *Le Roi Invocateur*

Alignement	Province	Domaines suggérés	Symbole courant
CE	Divinité primaire des Denarii	Arcana, Knowledge, War	Un œil dans une bouche couverte de dents

Le Roi Invocateur, autrefois connu sous le nom de Karth, est le dieu des denarii. Après son ascension au rang de divinité, il a passé un pacte avec un Seigneur Démoniaque dont lui seul connaît l'identité.

Si la Reine Osseuse se veut être une reine et une mère pour les Sayanaki, le Roi Invocateur profite pleinement de son statut de Dieu, et se décrit comme tel pour le reste de son peuple. Il exige des offrandes, des rites d'adoration, des prières, et n'hésite pas à envoyer une horde de démons mineurs pour punir une communauté qu'il juge trop peu fervente. Il n'est pas leur roi, malgré le nom qui lui est donné : les Denarii sont libres de s'organiser comme ils le souhaitent. Son objectif n'est pas d'offrir une meilleure vie à son peuple ; il est là pour les guider vers une victoire totale sur les Sayanaki et rien de plus. En période de guerre, il commande aux troupes depuis son palais, se rendant rarement lui-même sur le champ de bataille. En période de paix, il parcourt les territoires occupés par son peuple, s'adonnant à tous les plaisirs que la vie a à offrir. Ses nombreux enfants occupent souvent des places de choix dans les armées Denarii ou tentent de diriger eux-même leur peuple. Cependant, quand il est question d'affaires militaires, le Roi Invocateur n'accepte pas d'être contredit et entre souvent en confrontation avec ses enfants lorsque ceux-ci ne sont pas d'accord avec ses méthodes. De fait, les enfants du Roi Invocateur sont responsables de nombreuses tentatives d'assassinat envers le dieu – toutes sans succès.

Après la fin des Grandes Guerres, le Roi Invocateur a disparu d'Anesir. Certains racontent que la Reine Osseuse l'a tué, d'autres murmurent qu'il s'est enfui, humilié par sa défaite et la défection massive des démons qui soutenaient les Denarii. Les théories sont nombreuses, mais la seule certitude est qu'il n'a plus été aperçu depuis la fin des guerres, et que les communautés qui se sont détournées de lui et ont arrêté de l'honorer n'ont pas été punies. Il existe encore quelques clercs à son service, mais ceux-ci admettent qu'ils ont de plus en plus de mal à puiser dans leur pouvoir divin, et l'organisation de l'église s'est peu à peu délitée. Pour beaucoup de Denarii, le Roi Invocateur est un dieu déchu qui a abandonné son peuple dans le besoin et dont peu espèrent encore le retour.

## Les Animae

Les mythes fondateurs des animae varient grandement d'un clan à l'autre, mais ils semblent tous s'accorder sur un point : ils sont nés par la volonté de la déesse Kamria, qu'ils considèrent comme l'enfant de la terre elle-même. Les légendes quant aux origines de la déesse sont nombreuses et variées, mais tous la reconnaissent comme la mère des premiers animae, qui leur aurait donné naissance pour avoir des compagnons de jeu en parcourant la forêt. Bien sûr, chaque clan affirme que leurs ancêtres font partie des premiers animae, mais il est difficile de prouver la véracité de ces affirmations.

### *Kamria, Déesse des Serpents*

Alignement	Province	Domaines suggérés	Symbole courant
CN	Divinité primaire des Animae, chasse, serpents, maladie	Nature, Trickery, Death	Une biche blanche à six yeux

Les animae n'envisagent pas la religion comme beaucoup d'autres races. Kamria n'est ni leur maîtresse, ni leur protectrice, et ils ne lui doivent ni déférence ni adoration. Pour les animae, Kamria est égale, une grande sœur et une amie. Ils ne prient pas pour ses faveurs et ne cherchent pas à découvrir sa volonté, ni à lui obéir, mais ils lui laissent toujours une part d'une proie et une place à leur table. Lors d'une chasse, un anima dépose parfois quelques pointes de flèches au pied d'un arbre en l'honneur de Kamria ; le même rituel est observé pour honorer un ami absent qui aurait dû prendre part à la chasse.

En retour, une biche blanche apparaît parfois pour signaler à un groupe de chasseur la présence de gibier, ou un serpent disparaît au milieu de buissons gorgés de baies et de fruits. Kamria sait que les animae n'ont pas besoin de plus qu'une petite aide occasionnelle. Cependant, si un groupe d'individus tente de faire du mal à un clan d'animae, il n'est pas rare de le voir décimé par une terrible maladie, signe de la colère de Kamria.

Les prêtres de Kamria sont excessivement rares, et bien souvent appartiennent à des clans dont la culture est influencée par des échanges avec d'autres civilisations. Les druides animae sont considérés comme étant les plus proches de Kamria, étant, comme elle, des protecteurs de la forêt et du clan.

Si Kamria est la seule divinité dont ils connaissent le nom, les animae considèrent également que chaque chose est habitée par un esprit de nature divine. Avant de traverser une rivière, un anima demandera la permission à la divinité qui l'habite, ou remerciera un arbre de laisser son clan s'installer entre ses branches. Pour honorer ces esprits, les animae plantent parfois quelques graines au pied d'un arbre ou d'un rocher, sur les rives d'une rivière... Une rivière dont les rives sont décorées d'une rangée de fleurs colorées est peut-être particulièrement dangereuse, ou regorge de poissons, ou est peut-être la source d'eau d'un clan installé non loin. Un voyageur habitué à explorer les territoires de animae apprendra à reconnaître ces signes et à ouvrir l'œil très attentivement en les voyant.