

GRIMOIRE DU PANTHÉON DIVIN

Juin 2016



TABLE DES MATIÈRES

PARTIE 1. Le journal du bon croyant

1. Une vision différente	P.3
2. Les alignements	P.4
2.1 Introduction	P.4
2.2 Les dieux et leur alignement	P.4
2.3 La morale	P.5
2.4 L'éthique	P.5
3. La gestion des morts	P.6
4. Le chemin divin	P.7
4.1 Définition des suivants	P.7
4.2 La révélation	P.7

PARTIE 2. La liste des divinités

1. La création des dieux	P.9
2. Les dieux bons	P.11
3. Les dieux neutres	P.22
4. Les dieux mauvais	P.32

PARTIE 1

LE JOURNAL DU BON CROYANT

1. UNE VISION DIFFÉRENTE

« Je dois reconnaître que les dieux méritent bien l'importance qu'on leur accorde. Sans eux : catastrophes naturelles, désastres météorologiques, déséquilibres dans la chaîne alimentaire, mauvais rendement des champs et nombre d'autres calamités pourraient s'abattre sur nous. Par contre, mis à part leur rôle qui, à mes yeux, paraît essentiel à notre survie, je crois que les prières, les rituels et les sacrifices qu'on leur accorde n'ont pas leur raison d'être. Certes, les dieux ont besoin de notre soutien tout comme nous avons besoin du leur ; nous devons prier pour une averse ou pour une bonne récolte, pratiquer des rituels pour les implorer de soigner les malades, mais rien de plus. Pourquoi ériger des temples à leur effigie ? Pourquoi des prêtres sillonnent-ils villes et villages à la recherche de gens à convertir ?

Mais convertir à quoi ?

Certains répondront qu'ils veulent augmenter l'influence de leur dieu, d'autres qu'ils veulent gagner sa confiance. Mais à quoi bon ? Pourquoi prendre parti pour un dieu en particulier ? À mon avis, nous aurons tous besoin, au cours de notre existence, de l'appui de chaque dieu. Ainsi, nous prierons tous Élandaëril pour qu'il soigne un être cher tombé gravement malade, non implorerons tous Shourmish et Gaïa pour que les récoltes soient bonnes, Polior pour que la chasse soit fructueuse, Hyomel pour que la pêche rapporte plus que l'année dernière. Ou encore, nous supplierons Glouhipsa pour qu'un banquet soit plus grandiose que le précédent, nous fraterniserons avec Guergalagoth pour triompher d'un confrère qui nous a été déloyal, et j'en passe. Certains diront que s'ils s'identifient à un dieu plus qu'à un autre, c'est qu'ils ont besoin d'un point de repère, d'un phare dans la tempête, d'une main pour les guider. À ceux-ci je réponds qu'un c'est bien, mais que deux c'est mieux. Et que jamais deux sans trois.

Aussi, contrairement à la croyance populaire, je suis convaincu que les dieux ne puisent pas leur puissance dans les prières ou dans les rituels que leurs suivants réalisent. Je suis plutôt d'avis que les premiers dieux ont fait un pacte avec les éléments, soit le feu, l'eau, l'air et la terre, et que, par conséquent, ils se sont vu octroyer leur puissance. De ce fait, les dieux élémentaires, tout comme leurs descendants, puisent leurs pouvoirs dans ces pactes qui sont à la base même de leur accession au panthéon divin.

Ceci dit, il est vrai que le nombre de priants influence la puissance d'un dieu. Chaque priant d'un dieu représente une réserve de puissance dans laquelle ce-dernier est libre de puiser, car ce-dit priant porte en lui l'essence même de l'élément que son dieu représente. Bref, les priants agissent comme des réserves de mana. Ainsi, les prières n'influencent en rien la puissance d'un dieu. Elles ne représentent qu'une façon de solliciter son aide ou d'implorer sa clémence, mais rien de plus. »

Darkan, héraut de Pontmirail, maire de Razniak et Roi d'Elira, seigneur des peuples libres et protecteur du Royaume

2. LES ALIGNEMENTS

2.1 INTRODUCTION :

Avant tout, il est important de comprendre une chose : un dieu dit « *mauvais* » n'est pas uniquement « *mauvais* », tout comme un dieu « *loyal* » n'est pas uniquement « *loyal* ». Par exemple, un priant de Guergalagoth, un dieu chaotique mauvais (CM), pourrait choisir d'être chaotique mauvais (CM), chaotique neutre (CN) ou neutre mauvais (NM), mais pas d'être loyal bon (LB) ou encore loyal mauvais (LM). Bref, lorsqu'on regarde le tableau ci-dessous, seules les cases qui touchent la case de l'alignement du dieu peuvent être choisies.

Tableau I : Les alignements

Loyal bon (LB) « <i>croisé</i> »	Neutre bon (NB) « <i>bienfaiteur</i> »	Chaotique bon (CB) « <i>rebelle</i> »
Loyal neutre (LN) « <i>juge</i> »	Neutre vrai (NV) « <i>indécis</i> » ou « <i>arbitre</i> »	Chaotique neutre (CN) « <i>esprit libre</i> »
Loyal mauvais (LM) « <i>dominateur</i> »	Neutre mauvais (NM) « <i>malfaisant</i> »	Chaotique mauvais (CM) « <i>destructeur</i> »

NOTE : Le premier mot représente l'éthique, le deuxième, la morale.

2.2 LES DIEUX ET LEUR ALIGNEMENT :

Tableau II : Les dieux et leur alignement

Dieu	Alignement
Aérie	Chaotique bon
Gaïa	Neutre bon
Hyomel	Neutre bon
Élandaëril	Loyal bon
Ennorath	Neutre vrai
Vérassadia	Loyal neutre
Polior	Chaotique neutre
Shourmish	Neutre vrai
Glouhipsa	Neutre bon
Luna	Neutre vrai
Amogris	Loyal neutre
Nékron	Neutre mauvais
Guergalagoth	Chaotique mauvais
Valahadra	Loyal mauvais

2.3 LA MORALE :

Le bien et le mal sont des forces cosmiques qui s'affrontent.

- Si un personnage est **bon**, il aura tendance à vouloir aider les autres et la société en général. Les personnages d'alignement « *bon* » font passer l'intérêt collectif avant le leur, protègent la veuve et l'orphelin et font preuve d'altruisme. Un personnage peu attirant, un nécromancien par exemple, peut le faire dans le but d'aider la société : dans ce cas, il peut avoir un alignement bon, même si ses méthodes ne sont pas considérées comme correctes.
- Si un personnage est **neutre**, il se concentrera souvent sur ce qui le concerne directement. Les personnages neutres vis-à-vis du bien et du mal considèrent que ces deux notions sont les deux facettes d'une seule réalité : la nature, par exemple, agit sans jugement moral.
- Si un personnage est **mauvais**, il n'aura aucun scrupule quant au sort des autres, plaçant sa propre personne au-dessus de tout autre intérêt. Cela ne l'empêche pas de parfois se montrer utile pour d'autres personnes, du moment qu'il n'y a pas de danger pour lui.

2.4 L'ÉTHIQUE :

L'éthique symbolise le regard que le personnage porte aux lois et aux règles de la société. La loi et le chaos sont des forces cosmiques au même titre que le bien et le mal.

- Si un personnage est **loyal**, il fera en sorte de respecter au mieux toutes les règles qui lui sont imposées et de suivre la hiérarchie. Les personnages loyaux sont francs et honnêtes, ils respectent la parole donnée, l'ordre, la tradition, les règles et la hiérarchie.
- Si un personnage est **neutre**, il a tendance à considérer que ces deux forces sont nécessaires : le chaos est la force créatrice, mais sans la loi, il reste un bouillon informe. D'un autre côté, la loi permet de canaliser cette puissance brute et sauvage et d'apporter l'innovation, mais un excès de cette loi amène l'impossibilité d'évoluer et de s'adapter.
- Si un personnage est **chaotique**, il n'obéira qu'à ses propres règles. Elles peuvent toutefois lui dire de respecter celles en place : un personnage chaotique n'est pas asocial. Les personnages chaotiques sont des personnages épris de liberté, des individualistes ou encore des anarchistes.

3. LA GESTION DES MORTS

Chaque dieu a une gestion des morts de prédilection. Par exemple, lorsqu'un priant de Valahadra meurt, la famille du défunt honorera le mort différemment que s'il avait été un priant de Gaïa. Dans l'exemple précédent, le priant de Valahadra serait probablement incinéré alors que le priant de Gaïa serait probablement enterré.

Dans le tableau suivant, vous avez la gestion des morts la plus fréquente pour chacun des dieux. Il est important de souligner que, parfois, les gens ne suivent pas la coutume à la lettre.

Tableau III : La gestion des morts

Dieu	Gestion
Valahadra	Incinération par le feu.
Nékron	Aucune cérémonie.
Amogris	Grande cérémonie, puis crypte.
Hyomel	On fait partir le cadavre sur un bateau.
Élandaëril	Enterrement conventionnel. On fête la naissance, mais non la mort.
Guergalagoth	Un grand tournoi en l'honneur du défunt est organisé.
Polior	On laisse le cadavre dans la nature pour qu'il se fasse dévorer par des bêtes.
Gaïa	On enterre les cadavres et on met une pierre tombale.
Ennorath	La famille du défunt peut choisir la gestion qu'elle fera du cadavre qui lui appartient.
Luna	Enterrement nocturne. La famille du défunt va visiter le mort une fois par année un soir de pleine lune.
Shourmish	On enterre les cadavres et on plante un arbre à l'endroit où on mettrait habituellement une pierre tombale.
Glouhipsa	Grande fête en l'honneur du mort après une cérémonie et un enterrement conventionnel.
Aérie	On embellit les morts avant de les enterrer convenablement. On fait toujours une cérémonie en l'honneur du défunt.
Vérassadia	Procès après la mort afin de déterminer si le mort a mené une belle vie ou non. Si le mort a mené une belle vie, on l'entertera convenablement. Sinon, il sera condamné à se réincarner dans un autre corps afin de mériter son repos éternel.

4. LE CHEMIN DIVIN

4.1 DÉFINITION DES SUIVANTS :

4.1.1 *Le croyant :*

Le croyant sait que les dieux existent. Il leur témoigne du respect, car il sait qu'ils ont une raison d'être. Malgré tout, il n'adopte pas la voie d'un dieu en particulier. Il récite une prière à l'occasion et il adopte les valeurs et les mœurs qu'il souhaite adopter, souvent celles de sa famille et de ses amis.

4.1.2 *Le priant :*

Le priant adopte la voie d'un dieu dont il souhaite recevoir amour et reconnaissance. Il lui témoigne un respect sans égal, car il sait que sans lui, sa vie ne serait pas aussi agréable. Il récite souvent des prières et participe à des messes ou à des cérémonies données en son honneur. Le priant adopte les valeurs et les mœurs du dieu qu'il vénère, mais il se sent à l'aise de s'en écarter si la situation l'exige.

4.1.3 *Le fidèle :*

Le fidèle adopte la voie d'un dieu dont il souhaite recevoir amour et reconnaissance. Il lui témoigne un respect sans égal, car il sait que sans lui, sa vie ne serait pas aussi agréable. Il récite souvent des prières et participe à des messes ou à des cérémonies données en son honneur. Le fidèle adopte les valeurs et les mœurs du dieu qu'il vénère, mais, contrairement au priant, il se sentira mal à l'aise de déroger des préceptes de son dieu. S'il doit le faire, il le fera, mais il ira voir un supérieur et lui demandera pardon.

4.1.4 *Le fervent :*

Le fervent adopte la voie d'un dieu dont il partage ardemment toutes les valeurs et tous les préceptes. Il sera le premier à communiquer sa foi aux autres, surtout parce qu'il est passionné par l'œuvre de sa divinité. De plus, il cherche à répandre le bien-être parmi les autres suivants de son dieu.

4.1.5 *L'extrémiste :*

L'extrémiste adopte la voie d'un dieu en particulier. Tandis que le priant vise l'amour de son dieu, l'extrémiste, lui, sait qu'il est l' élu. Il n'en a aucun doute. Il recrée la réalité d'après ses seules convictions, ce qui lui donne un sentiment de toute-puissance. Aussi, il récite plusieurs prières par jour, donne des messes et fait des rituels en l'honneur du dieu qu'il vénère.

4.2 LA RÉVÉLATION :

Avant tout, il faut comprendre qu'on ne peut pas changer de dieu comme on change de sous-vêtements. Prier un dieu, c'est faire un investissement à long terme ; plus on vénère ladite divinité, plus on attire ses faveurs. Par contre, l'inverse est tout aussi plausible. Quelqu'un qui changerait de dieu à chaque semaine aurait beaucoup de difficultés à gagner la confiance d'un nouveau dieu, car il aurait une mauvaise réputation au sein du panthéon divin. Pour vous donner un exemple plus concret, un paladin ou un prêtre qui agirait de cette façon perdrait automatiquement tous ses pouvoirs (si les dieux n'ont pas confiance en vous, ils ne vous accordent pas leurs pouvoirs). Ceci dit, débutons. Il y a plusieurs façons, selon moi, de trouver quel dieu nous convient le mieux. Voici une brève description de chacune d'elles.

4.2.1 *Les amis :*

Très souvent, nos amis nous influencent, surtout quand ils possèdent une connaissance étendue sur un sujet que nous maîtrisons moins. De ce fait, il est très fréquent de voir un étranger au panthéon divin s'associer à un confrère qui prit déjà un dieu. Bref, c'est souvent plus facile de prier le même dieu qu'un ami quand on est encore novice à l'école de la théologie, car cela nous procure un certain sentiment d'appartenance, de sécurité.

Motivation(s) :

Prier le même dieu qu'un ami génère un sentiment de sécurité.

4.2.2 *La famille :*

Au même titre que les amis, notre famille nous influence. Si, par exemple, mes parents prient Hyomel depuis toujours, je serai plus enclin à le prier plus tard, à la seule condition que sa mémoire doit m'évoquer de beaux souvenirs. Dans le cas contraire, je serai plutôt porté à prier le dieu qui lui est opposé dans le panthéon divin : Valahadra, ou un dieu similaire. Dans les deux cas, je suis motivé par un sentiment de sécurité.

Motivation(s) :

Prier le même dieu que la famille génère un sentiment de sécurité.

4.2.3 *La révélation divine :*

Parfois, souvent le fruit d'une réflexion ou d'un événement quelconque, certaines personnes décident spontanément de vénérer une autre divinité. Ce type de bouleversement dans les modes de penser peut être qualifié de révélation divine. Une telle décision entraîne souvent de graves conséquences.

Motivation(s) :

Tout dépend de la situation. Les motivations proviennent des humains.

4.2.4 *La communion divine :*

Phénomène très, très rare, mais pas impossible ; on parle ici de communion divine. En résumé, certaines personnes très spéciales peuvent être appelées par les dieux. Ainsi, persuadés, et avec raison, qu'ils ont eu une illumination divine, ces individus modifieront leurs croyances et leurs valeurs pour les adapter aux exigences de leur nouvelle divinité, celle qu'ils ont vu en « rêve ».

Motivation(s) :

Tout dépend de la situation. Les motivations proviennent des dieux.

PARTIE 2

LA LISTE DES DIVINITÉS

1. LA CRÉATION DES DIEUX

Il n'est pas connu des mortels ce qu'était le monde avant la Création. Existait-il, déjà, une multitude de plans lorsque le nôtre apparût, se glissant ainsi dans la toile de l'univers telle une nouvelle pièce d'un puzzle éternel?, ou est-ce que la création de notre monde engendra par le fait même tous les autres plans, comme autant de facettes à un même diamant ? Nul ne sait. Peut-être le savoir de ce mystère se cache-t-il dans l'esprit d'un dieu, ou est-il consigné dans un ouvrage de connaissances sacrées, perdu et oublié? Dans tous les cas, les informations connues sur le début des temps sont celles incluses dans ce tome, avec une liste exhaustive des dieux et leurs personnalités.

Pendant la Création, Hyomel, Père des dieux, s'allia avec chaque déesse du panthéon afin de former le monde tel qu'on le connaît. Son tempérament changeant lui permit d'avoir une histoire avec chacune d'elle. Sa première compagne fut Aérie avec qui il créa Élandaëril. Leur relation prit fin lorsque Valahadra, jalouse d'Aérie, séduisit Hyomel pour créer Guergalagoth. Puis, Hyomel s'allia ensuite avec Gaia. On vit alors la création du Monde et la création d'Ennorath, déesse qui donna son nom aux terres des mortels.

Pour souligner la naissance de cette nouvelle déesse, les dieux majeurs lui firent des cadeaux. Hyomel lui offrit l'eau qui parcourt le monde et abreuve les êtres vivants. Il en parsema la surface de la Terre ce qui créa de nombreux lacs, fleuves, rivières et océans. À la suite de toutes ces créations, Hyomel prit un temps où il serait libre et où il profiterait d'une forme humaine pour connaître les peuples vivant en Ennorath. Hyomel offrit aux peuples d'Ennorath le don de la Curiosité : la capacité à résoudre les mystères et découvrir, sans cesse, de nouvelles choses ; le pouvoir de se surpasser pour aller au-delà des horizons.

À la naissance d'Ennorath, sa fille, Gaia lui offrit un sol sur lequel les créatures pourraient marcher, creuser, se reposer et duquel ils tireraient la nourriture nécessaire à leur survie. Elle créa aussi la chaîne alimentaire ainsi que toutes les créatures qui la constituent. Gaia offrit le don de l'ingénierie aux peuples intelligents ; le pouvoir d'évoluer en tant que société et de perfectionner les nombreux domaines de connaissances qu'ils possèdent.

Aérie donna le souffle de vie aux créations des autres. Elle offrit une protection aux créatures vivantes sur Ennorath avec les nuages et l'air ambiant. Elle offrit le ciel à quelques-unes des créatures qu'elle préférerait. Aux créatures vivantes, elle offrit le don des Arts et de la Beauté, la capacité de perfectionner tout ce qu'ils font et d'apprécier le travail d'autrui, ainsi que le pouvoir de pratiquer des activités seulement pour le plaisir.

Valahadra, quant à elle, créa les peuples nocturnes et les peuples souterrains. Les Elfes noirs sont la création ultime de Valahadra et de Guergalagoth. Valahadra répandit son feu sur les terres, créant la peur chez les vivants et les déserts dans le sillon de ses flammes. Aux créatures vivantes, elle offrit le don du désir : la convoitise au fond de chacun qui nous pousse à vouloir être plus fort que notre voisin; le pouvoir de se motiver soi-même pour aller chercher ce que l'on veut ; cette force qui nous fait oublier la peur du danger qu'il y a de saboter les plans d'autrui, afin que les nôtres soient les meilleurs.

C'est un peu après la Création qu'apparurent Shourmish et Polior. Avec le travail commun et la quantité incommensurable d'énergie que mirent en œuvre Hyomel, Gaia, Aérie et Valahadra pour bâtir un royaume à Ennorath, le résultat fut formidable, mais il manquait pourtant quelque chose. En réponse à ce désir de parfaire leur œuvre et grâce à la force investie par chacun des dieux dans les terres d'Ennorath, Shourmish prit forme, et parsema le monde de fleurs, d'arbres et de tous les autres types de végétaux, tandis que Polior surgit et prit la gouverne de tous les animaux sauvages. Polior offrit aux races intelligentes le don de l'instinct, la possibilité pour tout un chacun de garder un contact avec leur passé sauvage. Shourmish, quant à elle, fit cadeau à tous les peuples des quatre saisons : le cycle du renouveau originel.

Une fois la Création achevée, Ennorath prit du temps avec chacun des dieux l'ayant vu naître. C'est ce qui l'amena à créer une fille avec Élandaëril et, dans l'esprit de la balance, une autre avec Guergalagoth. À mesure que le temps passait, elle vit que le conflit entre les deux dieux ne s'apaisait pas malgré la fille qu'elle leur avait donnée, car celles-ci n'avaient pas hérité des intentions pacifiques de leur mère. Considérant que ses deux progénitures ne faisaient qu'ajouter des protagonistes à la bataille, Ennorath porta un coup aux deux dieux simultanément : elle unit la fille d'Élandaëril et celle de Guergalagoth en une seule et même entité, qui prit le nom de Luna. Sa dualité sombre et lumineuse en fait une déesse changeante et mystérieuse, et pour cela Ennorath lui offrit comme domaine la Lune et ses différents visages, ainsi que les astres qui l'entourent. Luna est pourquoi les hommes lèvent la tête vers le ciel et entrevoient leur existence avec espoir.

Vérassadia fut créée par Élandaëril peu après le début de son combat contre le mal et les ténèbres. Il sentait que sa lumière ne serait pas assez, qu'il lui fallait des compagnons à guider dans la bataille. Il usa donc de sa puissance afin d'engendrer Vérassadia, faisant d'elle une extension de sa Lumière. Il lui délégua les domaines vertueux de la Justice et de la Protection, afin qu'il puisse lui-même continuer sa lutte éternelle l'esprit tranquille, sachant qu'il y avait quelqu'un qui veillait sur les innocents et les non-combattants en apportant de justes décisions.

Dans son désir incessant d'une puissance plus grande, il s'imposa rapidement à Valahadra que Guergalagoth, son fils et son mari, était le plus puissant des dieux. Elle entreprit donc de le convaincre qu'à deux, ils pourraient créer une entité digne d'être à leurs côtés dans le panthéon maléfique. Ils créèrent donc un nouveau dieu en combinant leur puissance, mais celui-ci ne rejoignit pas ses créateurs tel que prévu : Guergalagoth et Valahadra engendrèrent Amogris. Il prit comme domaine le royaume des morts et se mit à régner sur les âmes y entrant. Il se devait de rester neutre afin de juger de manière égale et sans préférence les trépassés entrant dans son antre, et ne rejoignit donc pas ses parents.

Longtemps, Amogris convoita la déesse Vérassadia, mais celle-ci se déroba toujours au dieu des morts, refusant ses avances. Un jour, après une autre tentative infructueuse de séduction, Amogris en eut assez. Nul ne sait comment il s'y prit, même Vérassadia n'as jamais voulu raconter quel stratagème il utilisa lors de cette rencontre, mais elle clama haut et fort avoir été dupée. Pendant une nuit, donc, le cœur noir d'Amogris réussit à avoir le cœur pur de Vérassadia. De cette brève union on vit naître Nékrone le dieu de la trahison. Par la suite, Vérassadia refusa d'adresser la parole à Amogris, déclarant que Nékrone était un dieu à la hauteur de leur brève relation. À partir de ce moment, elle se contenta de juger les vivants, tandis qu'Amogris jugeait les morts ; leurs domaines fondamentalement distincts assurant la déesse d'avoir à faire au dieu le moins souvent possible.

Finalement, avec l'avènement de l'humanité vint celui de Glouhipsa. Déesse des mémoires et des célébrations, il est dit qu'elle apparut dès que les humains tinrent pour la première fois un banquet, et qu'il lui fallut environ un siècle avant qu'elle n'atteigne la puissance nécessaire pour devenir une divinité, forte de cent ans de la mémoire collective des hommes.

HYOMEL

DIEU DES EAUX ET DE L'ARGENT

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Hyomel s'entend avec tous les dieux un jour ou l'autre. Ce sont les autres dieux qui ne s'accordent pas avec lui. Hyomel est un dieu légèrement hautain, parce qu'il est la première (et la seule) divinité masculine à laquelle chaque déesse a fait un enfant. Ce simple fait lui donne une énorme confiance en lui, une confiance qui l'amène souvent à se créer des ennuis. La plupart du temps, il ne voit même pas qu'il s'est mis dans le pétrin, car les autres dieux et déesses viennent à son secours, ou alors parce que sa nature changeante lui permet de s'adapter à la situation. Aussi, Hyomel est un voyageur. Il fut le premier dieu à prendre une forme humaine pour voyager sur les terres d'Ennorath et connaître les peuples qui y vivent.

Domaines : Eau, argent, changement

Classes suggérées : Marchand, prêtre, multi-classage

Alignement : Neutre bon

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Hyomel est souvent quelqu'un de bon à qui il est difficile de faire confiance, pas parce qu'il a de sombres desseins ou parce qu'il est un traître, mais plutôt parce qu'il change facilement d'idée, par lui-même ou avec l'argent.

Le **fidèle** d'Hyomel aura comme défi de voyager, de voir le bout des rivières. Il est avide d'expérience et aime apprendre par la pratique.

L'**extrémiste** d'Hyomel combat pour la liberté. Il est malsain de vouloir contenir l'eau, de l'empêcher de pousser ses ruisseaux. Il faut simplement détourner les malfaiteurs de leur objectif de destruction et non les emprisonner.

3. PRÉCEPTES

Prends des risques : on apprend de nos erreurs. Ainsi, plus on prend de risques, plus on a de chances de faire des erreurs, donc plus il est possible d'apprendre.

Voyage : vois de nouveaux horizons, de nouvelles personnes et de nouveaux objets. Ils t'apporteront de nouvelles expériences.

Économie et commerce : l'argent mène le monde. Pour voyager ou faire de nouvelles acquisitions, il faut de l'argent. Plus tu auras d'argent, plus les portes s'ouvriront à toi.

GAIA

DÉESSE DE LA TERRE-MÈRE ET DE LA CONNAISSANCE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Gaia est la déesse de la raison et des faits. Ses réalisations durant la Création du monde sont notamment la naissance d'Ennorath, la déesse du monde ambiant, la création des peuples terrestres qu'elle peaufina au meilleur de ses connaissances et l'écriture d'une Encyclopédie complète des Terres d'Ennorath. Gaia est une déesse intelligente qui se base sur les faits. Elle n'est jamais hâtive dans ses décisions et attendra toujours d'avoir toutes les versions d'une histoire avant de prendre un camp ou une décision. Les dieux comme Aérie et Glouhipsa ont beaucoup de difficulté avec la logique froide de Gaïa et ses décisions immuables.

Domaines : Terre, connaissance, ingénierie

Classes suggérées : Mage, prêtre, druide

Alignement : Neutre bon

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Gaïa est une personne qui nécessite beaucoup d'informations pour fonctionner. Il ne se fie pas aux racontars et aux rumeurs.

Le **fidèle** de Gaïa est un érudit qui accumule les connaissances et les livres. Il traîne souvent ses connaissances avec lui et est toujours prêt à échanger avec un autre érudit.

L'**extrémiste** de Gaïa défend la valeur de la connaissance. Il protégera l'érudit face au guerrier. Sa lame est son dernier recours; il essaiera de convaincre le malfaiteur avant de l'attaquer.

3. PRÉCEPTES

Connaissances : cherche constamment à apprendre. Lis des livres, aborde les gens de savoir, assiste aux rituels et aux entraînements. Bien connaître un sujet permet de mieux le maîtriser.

Logique : si tu doutes de quelque chose, considère le faux jusqu'à ce qu'il soit impossible de prouver le contraire. Les fausses informations sont le poison de la connaissance. Confirme toujours tes sources avant d'opérer.

Enseignement : ne garde pas de savoir égoïste. Montre ce que tu connais à ceux qui t'entourent. Toutefois, fais attention de ne pas répandre le poison à travers la connaissance.

AÉRIE

DÉESSE DE L'AIR ET DE LA BEAUTÉ

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Aérie est la déesse des Fées et du ciel et ses caprices. Aérie et Hyomel furent le couple le plus durable du panthéon divin. Elle est la mère d'Élandaëril, le dieu de la lumière, et elle est la mère des peuples féeriques. Durant la Création, Aérie était un support moral pour les autres dieux. Elle était celle qui donnait une petite tape dans le dos pour les bons coups et celle qui donnait le commentaire constructif pour améliorer un projet. Aérie est une déesse simple et naïve qui prend la vie à la légère. Elle aspire à rire et à découvrir la beauté du monde. Elle adore la compagnie de Glouhipsa et d'Hyomel. Par contre, les dieux comme Amogris et Luna sont trop compliqués pour elle, elle n'apprécie pas discuter avec eux.

Domaine : Air, beauté, art

Classes suggérées : Barde, clerc, marchand

Alignement : Chaotique bon

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Aérie est une personne qui aime rire et apprécier la beauté. Il est très positif et qui critique de façon constructive le travail d'autrui.

Le **fidèle** d'Aérie opte pour un système de récompense lorsqu'il veut aider quelqu'un. La contemplation de la beauté et la pratique des arts constituent son lot quotidien.

L'**extrémiste** d'Aérie protège la valeur de la beauté et des arts. Quiconque porte atteinte à ce que le fanatique considère comme l'œuvre d'une personne est un criminel qui doit être réprimandé. Encore une fois, le fanatique optera pour une approche critique positive pour appréhender le malfaiteur.

3. PRÉCEPTES

Beauté artistique : Trouve ton art (chant, dessin, cuisine, combat, etc.). Une fois que tu l'as trouvé, montre sa beauté aux autres. Prends toutes les chances de prouver sa beauté aux autres.

Muse : Il y a toujours place à l'amélioration, pour les autres et pour toi. Démontre un sens critique envers les autres et aide-les à trouver leur art.

Liberté : Tous et chacun sont libres de vivre, de croire et de s'exprimer. Veille à ce que personne n'entrave cette liberté.

ELANDAERIL

DIEU DU BIEN ET DE LA LUMIÈRE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Élandaëril est le dieu de la lumière, de la bonté pure et de la vie. Autrefois, il était aussi le dieu de la justice, mais il décida de reléguer ce travail à Vérassadia. Élandaëril insuffle la vie en toute chose et s'assure que tous vivent jusqu'au moment de leur mort, quand Amogris viendra les chercher. Élandaëril est le seul dieu auquel Amogris accorde le droit de sauver un mort, car il est celui qui a donné la vie au départ. Ainsi, contrairement à ce qu'on pourrait croire, les deux divinités ne sont pas en conflits. Par contre, Élandaëril et Guergalagoth sont des ennemis jurés qui se confrontent sans cesse dans le panthéon divin. Si Guergalagoth est le général des armées du mal, Élandaëril, lui, est le général des armées du bien. Guergalagoth prend plaisir à infliger des souffrances aux autres et Élandaëril l'apaise. Malgré tout son pouvoir, il ne peut pas rivaliser avec Guergalagoth, il doit donc compter sur l'aide de toutes les autres divinités afin de protéger la vie.

Domaines : Lumière, bien, vie

Classes suggérées : Prêtre, paladin, guerrier

Alignement : Loyal bon

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Élandaëril est un être plein de bonté, qui cherchera toujours à aider ceux qui l'entourent. Il ne refusera jamais son aide à quelqu'un qui en a de besoin, sans pour autant laisser les autres abuser de sa bonne volonté.

Le **fervent** d'Élandaëril se trouvera toujours sur le champ de bataille : pas nécessairement pour combattre, mais toujours pour aider les blessés. Peu importe qui s'effondre au combat, celui-ci pourra compter sur un fanatique de la lumière pour lui porter secours, même s'il est dans le camp adverse. Malgré tout, ce n'est pas toujours une bonne idée de s'opposer à un fanatique d'Élandaëril, car il met tout son cœur dans sa lutte pour le triomphe de la lumière, et épaulera ses camarades avec tous les moyens à sa disposition.

L'**extrémiste** d'Élandaëril combat contre le mal partout où il passe. Il est le soldat d'une armée lumineuse et sa quête n'aura de cesse que lorsque la lumière brillera sur toute la Création et que les sbires du mal seront tous terrassés. Autant dire que c'est une mission sans fin, mais le paladin s'y investit corps et âme, et avec une volonté de fer, il parcourt le monde afin de terrasser un monstre ici, vaincre une armée de morts-vivants là; bref, tout ce qui pourra restaurer un peu de lumière sur les terres d'Ennorath.

3. PRÉCEPTES

Don de la vie : tout le monde mérite de vivre. En aucun cas tu ne peux retirer la vie d'un être vivant, seul Amogris a ce pouvoir. Si tu vois un mourant, fait tout ce qui est en ton pouvoir pour l'aider.

Soldat du bien : fait la guerre aux fidèles de la noirceur et aux engeances du mal. Démons, Morts-vivants et autres abominations baigneront dans ta lumière divine et seront purifiés au nom d'Élandaëril.

Figure de proue : dans les temps sombres, tes paroles guideront ceux qui ont perdus leur foi. Comme un phare, guide les âmes tourmentées dans les eaux troubles afin qu'elles retrouvent leur vraie place.

VERRASSADIA

DÉESSE DE LA JUSTICE ET DE LA PROTECTION

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Vérassadia est la fille d'Élandaëril. Elle est la déesse de la justice, de la protection et de la vertu. Elle est le bras armé de son père et son devoir est de protéger les innocents et de châtier les coupables. Jamais elle ne punira un individu qui ne le mérite pas, et jamais elle ne le ferait sans preuves irréfutables. Elle restera impartiale tant et aussi longtemps qu'aucune raison ne l'obligera à dégainer son épée. Son ennemi juré est Nékrôn qui sème le désordre, la félonie et la malhonnêteté. Elle croit que tous doivent suivre un exemple de vertu et ne jamais faillir. Elle aide son père à combattre Guergalagoth et ses laquais et elle prodigue courage et volonté à tous ceux qui sont suffisamment droits pour se tenir à ses côtés. Armé de son bouclier, elle ne laissera jamais tomber ceux qui sont dans le besoin.

Domaines : Protection, justice, vertu

Classes suggérées : Paladin, guerrier

Alignement : Loyal neutre

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Vérassadia est quelqu'un qui n'enfreindra jamais les lois et qui travaillera honnêtement pour gagner sa vie. Il aidera son prochain en temps difficile et s'en remet toujours aux autorités en cas de besoin.

Le **fervent** de Vérassadia pourrait servir de juge qui trancherait à savoir si quelqu'un est coupable ou non d'un certain crime. Bref, le priant de Vérassadia se fixera des objectifs et fera tout ce qui est en son pouvoir pour les atteindre.

L'**extrémiste** de Vérassadia est un personnage plaçant la vertu de la loi et de l'ordre au-dessus de tout autre principe. Il défendra les villageois en stoppant le crime partout où son œil averti peut le déceler.

3. PRÉCEPTES

Défense et protection : organise la défense de ton camp. Un bouclier solide, une volonté de fer et un moral d'acier viendront à bout des ennemis les plus coriaces.

Âme vertueuse : ne t'éloigne pas des fondements du bien. Justice, prudence, courage et tempérance sont ton code d'honneur. Ne les oublie jamais.

Équité : on a ce qu'on mérite. Quelqu'un qui travail fort sans se plaindre mérite la fortune. Quelqu'un qui paresse mérite la famine. Quelqu'un qui mène une vie malhonnête mérite la prison.

GLOUHIPSA

DÉESSE DES CÉLÉBRATIONS ET DES MÉMOIRES

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Glouhipsa est une déesse unique dans le panthéon d'Ennorath. Elle est la seule à être née de la foi de ses fidèles. Les dieux majeurs l'ont accepté parmi eux avec de grandes festivités. Les peuples d'Ennorath, en créant une déesse, acceptaient indirectement le panthéon d'Ennorath. Ils leur offraient une partie d'eux sous forme d'une jeune déesse. Glouhipsa gouverne la mémoire des Hommes parce que c'est ce qui les caractérisent le mieux; ça et leur soif d'alcool infini.

Domaines : Festivité, mémoire, moment présent

Classes suggérées : Barde, marchand, prêtre

Alignement : Neutre bon

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **suisant** de Glouhipsa est l'homme moyen. Il travail, dort et boit convenablement. Il se remémore son propre anniversaire et celui de ses amis auxquels il tient. Il célèbre les grandes fêtes et connaît les grandes lignes de l'histoire.

Le **priant** de Glouhipsa est très festif. Axé sur les festivités et l'alcool, il est rare de le voir sans une bouteille d'alcool dans les mains ou à la ceinture. Son sanctuaire est une taverne et son devoir est de trouver une bonne raison de fêter. Il adore raconter ses aventures et les contes classiques. Il connaît très bien les grandes fêtes et connaît plusieurs fêtes mineures.

Le **fervent** de Glouhipsa tient un journal très détaillé de ses aventures. Il connaît les dates de l'histoire par cœur et transmet à tous les légendes et les aventures qui rendent ces dates si importantes. Plus sobre que le priant, il sait comment aller chercher les gens pour les célébrations. Ses prières sont des souvenirs et ses messes sont des extases de joie et de plaisir. Le voir seul ou triste est signe d'un terrible souvenir.

3. PRÉCEPTES

Célébrations quotidiennes : chaque jour mérite d'être fêté dignement. Si aujourd'hui n'est pas fête, célèbre simplement le moment présent et le fait que de ton entourage est avec toi.

Moment présent : ne regrette pas hier, n'espère pas demain. Aujourd'hui et maintenant sont bien trop courts pour les ignorer.

Journal de bord : souviens-toi ; chaque journée de fête souligne un événement du passé. Célèbre d'abord pour ces événements et transmet aux autres les histoires de ces jours uniques. Lorsqu'un événement important survient, sois le premier à transmettre son histoire et à fêter son passage.

SHOURMISH

DÉESSE DE LA FLORE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Shourmish, aussi appelé Mère Nature, est la déesse de la flore en Ennorath. Elle règne également sur les poisons. Shourmish est une déesse pacifique qui ne cherche pas à créer de conflits, mais si la forêt est en danger, elle n'hésitera pas à utiliser ses poisons pour semer la mort parmi les envahisseurs. Elle est la sœur jumelle de Polior et possède une relation symbiotique avec celui-ci, car, tout comme les animaux ne peuvent vivre sans la forêt, Polior ne peut vivre sans sa sœur. Shourmish régie aussi les cycles du monde physique, c'est à dire les saisons, le temps, l'eau, etc. Pour Shourmish, la mort ne signifie qu'un nouveau commencement.

Domaines : Flore, cycle, pacifisme

Classes suggérées : Druide, rôdeur, marchand

Alignement : Neutre vrai

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Shourmish sera un cultivateur qui prendra soin de son champ ou de son potager, car il lui apporte des bienfaits essentiels à sa survie. Il ne s'attaquera jamais à la forêt dans le but de la détruire, mais va en récolter les ressources.

Le **fervent** de Shourmish vit en harmonie avec la flore et la protège de son mieux. Il en récolte les ressources, mais seulement ce qui lui est nécessaire, car il croit que nous devons prendre seulement ce que la nature nous donne. Les villes sont pour lui un endroit malsain et la forêt, le lieu naturel où les gens doivent vivre.

L'**extrémiste** de Shourmish se dévouera corps et âme à la protection de la flore et vouera une haine totale envers les habitants des villes. Ses journées seront utilisées afin de soigner la forêt et s'assurer de son bien-être. Le paladin se convertira très souvent à l'art de la magie druidique afin de mieux servir sa divinité.

3. PRÉCEPTES

Cycle éternel : le cycle de la vie, le cycle des saisons, le cycle de l'eau, etc. Tout ce qui est perdu revient ou est remplacé. Ne t'en fait pas, une perte amène un gain. Destruction n'est jamais sans création. Bref, rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.

Gardien forestier : les plantes ne peuvent pas se défendre toutes seules. Offre entretien et protection aux plantes de ton entourage. S'il faut qu'elles soient détruites, replante les ailleurs ou entretiens les de façon domestique.

Pacifisme : tu n'as pas besoin d'en venir au sang pour régler un conflit. Assis-toi paisiblement et discute avec ton opposant. S'il veut en venir aux coups, sois sûr qu'il n'y ait aucun autre moyen de régler le conflit avant de dégainer tes armes.

ENNORATH

DÉESSE DU MONDE ET DE L'HARMONIE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Ennorath est la déesse qui règne sur le panthéon divin. Elle est la création des quatre dieux élémentaux : Hyomel, Valahadra, Gaïa et Aérie. Son pouvoir ne surpassant pas celui de tous les dieux réunis, elle parvient néanmoins à garder l'ordre dans le chaos éternel entre les dieux du bien et du mal. Sa mission consiste à empêcher les divinités d'intervenir de façon trop drastique dans l'univers des mortels. Loin d'être sans failles, Ennorath tente toujours de garder la balance entre le bon et le mauvais, mais surtout à arriver à ce que les deux côté fassent des compromis. La neutralité et l'impartialité sans faute dont Ennorath fait preuve a su gagner le respect des autres divinités. Malgré tout, Ennorath n'est pas sans ennemis. Le Néant lui livre une bataille sans merci afin de détruire la création des dieux, donc Ennorath elle-même.

Domaines : Harmonie, Ennorath (monde matériel), neutralité

Classes suggérées : Prêtre, guerrier

Alignement : Neutre vrai

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Ennorath comprend qu'il existe une multitude de voies sur lesquelles il peut s'engager. Il tente de suivre la sienne, sans s'engager dans des conflits.

Le **fervent** d'Ennorath restera toujours en dehors des affrontements entre les groupes divins, et, sans en venir aux armes, tentera de faire venir les deux parties à une entente ne pénalisant aucun des deux côtés.

L'**extrémiste** d'Ennorath est le compagnon de tous et de personne à la fois. Il portera toujours, lors des batailles, son aide au côté le plus faible ou le moins nombreux, qu'importe la divinité en cause, car il doit toujours y avoir une balance. Il prendra place aux côtés d'une personne pour un combat, mais le lendemain prêterà main forte à ses adversaires. Il discutera toujours avant de prendre les armes et s'assura de minimiser les pertes humaines, de son côté comme de l'autre.

3. PRÉCEPTES

Plans divins : les dieux ne se mêlent pas des affaires des mortels. Un priant ne servira sa divinité que dans les conflits divins, son nom sera scander seulement lorsque les forces mortelles ne feront plus le poids. Tu n'utiliseras mon pouvoir que lorsqu'il y aura bris de cette loi.

Neutre vrai : choisir un camp influence la balance. Reste neutre jusqu'à ce que tu n'aies plus le choix. Ne choisit pas un camp pour des raisons personnelles, mais bien pour renforcer le clan le plus faible.

Ouverture d'esprit : transcende le bien et le mal. Guide les priants vers les bonnes voies de leur dieu. Lumière n'existe pas sans Ombres. Bien n'existe pas sans Mal. Paix n'existe pas sans Guerre. Pour exister, une chose, un concept ou une personne doit avoir un opposé.

LUNA

DÉESSE DE LA LUNE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Luna est une déesse qui n'est pas née par amour, mais par nécessité. Ennorath croyait qu'en donnant une fille à Élandaëril et Guergalagoth, ceux-ci cesseraient leurs conflits, leur croisade et leur guerre. Au contraire, ils l'ont éduqué chacun à leur manière et lui ont montré leur côté du conflit divin. Devant tant de connaissances et déchirée par l'amour qu'elle portait aux deux dieux qui lui avaient tout appris, Luna décida de s'exiler dans le ciel, ne touchant plus aux conflits terrestres, mais gardant un œil sur cette guerre, influençant les hommes pour qu'ils puissent faire la meilleure décision de leur chemin de vie, ce qu'elle ne put pas faire. Elle est très jalouse de Vérassadia et Amogris qui eux ont encore l'amour de ses deux pères

Domaines : Nuit, choix, mystère

Classes suggérées : Prêtre, mage, multi-classage

Alignement : Neutre vrai

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Luna est un rêveur. Plus nocturne que la moyenne, il se questionne sur les possibilités que la vie lui offre et s' imagine souvent dans un futur lointain, ou alors il se questionne sur les changements qu'il y aurait dans sa vie s'il avait agi autrement dans un moment clé de sa vie. Il aime les énigmes et aime partager son opinion. Il aime beaucoup venir en aide à ses proches.

Le **fervent** de Luna est une étoile qui guide les âmes troublées. Souvent vu comme un oracle, un sage ou un philosophe, il offre ses conseils et ses visions à qui veut bien de son aide. Il adore étudier les astres, leur course céleste et l'influence qu'ils ont sur le monde terrestre.

L'**extrémiste** de Luna est le miroir d'argent qui fixe la vie autour de lui. Il examine l'influence des événements sur son peuple et prédit les différents chemins qui peut en résulter. Il sont souvent très aimé des conseils politiques et sont souvent solliciter avant une grande décision comme une union commerciale, une déclaration de guerre ou une construction majeure.

3. PRÉCEPTES

Espoir et rêves : ne perd jamais cette petite lumière qui te guide. L'espoir te mèneras où tu veux. Saches toutefois que ce n'est pas l'espoir qui te portera vers ton but, mais bien toi qui porteras l'espoir vers tes rêves.

Déesse des choix : connais bien toutes les conséquences de tes actes. Tant que tu les acceptes, je serais derrière toi pour approuver tes choix. De plus, sois sûr de toutes les options qui s'offrent à toi avant de fait un choix.

Mère des cinq Lunes : chaque situation nécessite une approche différente. Mets-toi dans la peau des autres pour mieux les comprendre et ainsi choisir la meilleure approche.

POLIOR

DIEU DE LA FAUNE ET DE L'INSTINCT

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Polior est le frère jumeau de Shourmish. Il représente toutes les créatures vivantes du monde d'Ennorath. Insectes, mammifères, poissons, oiseaux et bien plus encore vivent sous son influence. Il est le représentant des esprits de chaque espèce. Il s'assure du bien-être de chacun de ces esprits et s'assure aussi que l'harmonie entre chaque créature et son esprit respectif soit respectée. De plus, Polior a appris aux animaux qu'il est bien plus facile de survivre si tout le monde travaille ensemble ; c'est pourquoi la plupart des animaux se retrouvent en meute ou en troupeau. Cet enseignement marque encore les humains qui, instinctivement, se regroupent pour vivre ensemble. Contrairement à sa sœur, Polior est très agressif : il suit son instinct et n'hésitera pas à se battre pour protéger son territoire. Considéré comme un des dieux les plus puissants, même Guergalagoth hésite à s'en prendre à lui. Malgré tout, prenez garde de ne pas l'offusquer, car une fois en combat, Polior déchaîne sa rage sur tout ce qui l'entoure : tous deviennent ses proies.

Domaine : Faune, instinct, esprits

Classes suggérées : Druide

Alignement : Chaotique neutre

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Polior pourrait être un guerrier mettant la camaraderie au-devant de ses propres besoins. Il pourrait aussi être un éleveur qui prend soin de son troupeau, ou encore, un chasseur traquant à l'aide de son instinct.

Le **fervent** de Polior peut être un druide qui protège un territoire habité par d'innombrables animaux. Il vivra en accord avec les esprits, les écouterá et leur fera des offrandes afin d'obtenir leur bénédiction.

L'**extrémiste** de Polior vivra loin des villes et tentera de revenir à l'état animal, c'est-à-dire qu'il voudra agir comme l'un d'entre eux. Il pourrait aussi être le chef d'un clan ou d'une famille, et il travaillerait à protéger et subvenir aux besoins de celle-ci jusqu'à sa mort. Les animaux sont tous des résidents de notre monde et ont droit à la vie tout comme toutes les races intelligentes, donc jamais il ne fera de mal aux créatures du monde et tentera de vivre en harmonie avec eux.

3. PRÉCEPTES

Nature sauvage : avant d'être Homme, tu étais Animal. Les animaux sont bien plus vieux que les peuples intelligents. Respecte-les comme tes aînés. Regarde leur style de vie et apprend à les imiter. S'il te faut les tuer pour survivre, soit sûr de bien honorer leur esprit comme tu honorerais l'esprit de tes frères.

Esprit de meute : seul contre la nature, ta mort sera certaine. Allie-toi avec les tiens, le nombre fait la puissance. Toutefois, n'oublie pas qu'une chaîne est aussi forte que son maillon le plus faible. Il faut aider les plus faibles à devenir plus fort et ainsi devenir tous plus fort.

Instincts primaux : ton cœur et ta tête seront ta perte. Pour survivre, tu dois écouter tes cinq sens. Ceux qui raisonnent et qui pensent sont faibles et trop lents. Ceux qui écoutent leurs émotions sont influençables et couards. Ton instinct, lui seul, te fera agir rapidement et sans doute.

AMOGRIS

DIEU DES MORTS

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Amogris est le fils de Guergalagoth et Valahadra, il gère le domaine des morts et les limbes. Au début des temps, Amogris, adoptant des penchants paternels, tuait et détruisait toute vie sur son passage. Les dieux, alarmés par le taux de mortalité aussi élevé chez les mortels, durent réagir. Ils bannirent Amogris dans son propre plan et demandèrent conseil à Ennorath. Celle-ci savait qu'Amogris faisait bien le travail qu'elle lui avait demandé, ainsi, il fallait simplement le ternir en laisse, lui imposer un quota. Il fut donc décidé contre son gré, qu'Amogris devrait travailler avec Élandaëril pour accomplir son œuvre divine.

Domaine : Mort, jugement, passé

Classes suggérées : Prêtre, paladin

Alignement : Loyal neutre

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Amogris s'assure que les morts qu'il croise sur les champs de batailles reçoivent les rites funéraires qu'ils méritent, que ce soit un enterrement et une veillée, ou une crémation et un banquet.

Le **fervent** d'Amogris se retrouve souvent dans les métiers d'embaumeur, de croquemort ou de gardien de cimetière. Tous ces emplois permettent au fervent de s'assurer que les morts restent bel et bien morts, et que la transition de l'âme vers le domaine d'Amogris se fasse en toute sérénité.

L'**extrémiste** d'Amogris fait du combat contre la nécromancie sa quête principale. Il voyage de ville en ville et d'un continent à l'autre afin de traquer et d'exposer au jugement d'Amogris les mages noirs et les liches. Après de multiples campagnes, il finit bien souvent, au paroxysme de sa puissance, par entreprendre un périple vers les Îles du Mordos, un voyage dont il ne reviendra pas.

3. PRÉCEPTES

Sentence : si tu dois envoyer un opposant dans mon royaume, soit sûr et certains qu'il reconnaisse ses crimes avant de l'achever. Au-delà de la mort, cet homme ne pourra plus comprendre pourquoi il est mort. Vante les mérites du champion, énonce la condamnation du criminel.

Paix mortuaire : un mort ne doit pas se relever. Combat les nécromanciens et leurs mort-vivants ; ceux qui profanent les tombes et enferment les âmes des défunts. De plus, rend un dernier hommage aux tourmentés qui rôdent encore en Ennorath pour les renvoyer au royaume d'Amogris.

Guerrier sans crainte : va au combat sans avoir peur de la mort. Fait naître la crainte dans les yeux de ton ennemi. Amogris lui-même t'appellera dans son royaume lorsque ton temps en Ennorath sera terminé. D'ici là, tu n'auras pas à avoir peur de la mort.

VALAHADRA

DÉESSE DU FEU ET DE LA LUXURE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Valahadra est la déesse mère des Elfes noirs en plus d'être la maîtresse des charmes. Elle eut une relation de courte durée avec Hyomel, qui produisit Guergalagoth ; dieu de la souffrance et de la noirceur. Convoitant la jeunesse et le pouvoir, elle s'unit avec son fils pour engendrer un nouveau fils : Amogris, le juge des morts. Depuis, Valahadra se tient dans l'ombre du pouvoir et toujours dans les bonnes grâces de tous les dieux. Valahadra est une déesse avide de puissance. Elle adore manipuler les gens et jouer avec leur esprit. Personne ne peut savoir de quel côté elle se trouve lorsqu'il y a conflit entre les dieux, mais bien souvent, c'est elle qui est à la source du problème. Elle est du côté du mal dans le panthéon pour être avec son fils Guergalagoth, le plus puissant des dieux. De plus, la déesse est considérée comme mauvaise car, si ses plans échouent, la destruction s'en suit toujours peu après.

Domaines : Feu, vices, destruction

Classes suggérées : Roublard, prêtre, barde

Alignement : Loyal mauvais

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Valahadra est quelqu'un qui utilise la manipulation pour avancer dans la vie, agissant souvent comme espion d'un côté pour mieux le détruire après.

Le **fervent** de Valahadra est quelqu'un de fourbe et patient, qui se lie d'amitié avec ses ennemis pour mieux profiter de leur chute lorsqu'ils seront trahis. Il adore aussi voir les tortures mentales qu'une personne endure lorsqu'on lui ment ou lorsqu'on profite d'elle.

L'**extrémiste** de Valahadra est l'ami de tous. Bien qu'il trahisse souvent ses amis, l'extrémiste de Valahadra a des paroles si douces qu'il est très difficile de lui résister.

3. PRÉCEPTES

Envie et colère : ce que tu veux devient à toi. Obtient l'objet de tes désirs par tous les moyens possibles. S'il t'est impossible de l'avoir, alors personne d'autre ne pourra l'avoir.

Plaisirs du vice : plonge ton entourage dans un monde rempli de péchés en les poussant à prendre plaisirs de leur vices. Colère, gourmandise, paresse, envie, avarice, orgueil et luxure. Même le plus vertueux aura une faiblesse pour un plaisir.

Respect matriarcal : respecte la femme devant toi ou respecte la femme que tu es. Ce sont les femmes qui ont le pouvoir d'enfanter, donc le pouvoir de la vie. Sans elles, tu ne serais rien.

GUERGALAGOTH

DIEU DES SOUFFRANCES ET DE L'OMBRE

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



Guergalagoth est, sans contredis, le plus puissant des dieux du Panthéon. Il tient tête, à lui seul, à toutes les divinités du bien tout en étant l'unique (véritable) dieu du mal. À sa naissance, Guergalagoth observa le monde. Il y vu le mal, caché dans le cœur des hommes. Dans sa curiosité enfantine, il conclut un pacte avec celui-ci. Tant que Guergalagoth consentirait à entretenir le mal dans le cœur des hommes, celui-ci s'assurait de la toute-puissance de son protégé. Ainsi, la puissance de Guergalagoth naît des malheurs et de la méchanceté des peuples terrestres et abyssaux. Tant que les peuples ressentiront la tentation, les vices et l'égoïsme, Guergalagoth restera le plus puissant des dieux.

Domaines : Ténèbres, abysses et démons, souffrances

Classes suggérées : Prêtre, mage, paladin, guerrier

Alignement : Chaotique mauvais

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Guergalagoth sera constamment en recherche d'une position de pouvoir dans sa communauté. Sans toujours user de meurtre et de coercition, il sera très à l'aise d'utiliser une multitude de méthodes brutales afin de se sécuriser une place au sommet.

Le **fervent** de Guergalagoth ne cachera jamais son allégeance envers le dieu des ténèbres. Il clamera haut et fort le nom de son maître, et le simple fait de clamer la toute-puissance de son dieu le rend plus puissant. Il n'est pas rare que même les serviteurs du bien les plus tenaces laissent tranquille un fervent, simplement parce qu'il fait preuve d'une assurance implacable.

L'**extrémiste** de Guergalagoth est un serviteur du mal. La ligne est mince entre lui et les serviteurs abyssaux du dieu des ténèbres. Il proclame la suprématie de la souffrance et du royaume des ombres, accumulant toujours plus de puissance afin de tenir tête aux forces de la lumière qui tentent de l'éradiquer. Il n'est pas rare qu'un extrémiste de Guergalagoth se retrouve mêlé avec des démons majeurs dans sa quête de pouvoir, allant même jusqu'à perdre son âme dans le processus.

3. PRÉCEPTES

Pouvoir absolu : recherche le pouvoir et la force. Démontre que tu es le meilleur dans ce que tu fais. Ne divise pas ton potentiel sur plusieurs champs de compétences : n'en optimise qu'un seul et prouve aux autres que tu le maîtrise mieux que quiconque. Une fois la perfection atteinte, tu pourras améliorer un autre champ de compétences.

Souffrance partagée : comprend la souffrance que les autres ressentent devant toi. Ressent toi aussi les douleurs et les ressentiments de la vie. De plus, rappelle-toi qu'une personne morte n'est plus témoin de ton pouvoir absolu.

Hiérarchie : terrasse les supérieurs, ignore les inférieurs. Sur l'échelle du pouvoir, le seul moyen de progresser est de terrasser les plus forts que soi. Ne t'occupe que des inférieurs qui veulent te terrasser.

NEKRON

DIEU DE LA TRAHISON ET DES MORTS-VIVANTS

1. DESCRIPTION SOMMAIRE



N'ayant pas la puissance de Guergalagoth, l'aspirant au poste de maître des ténèbres, Nékrone, utilise les morts-vivants pour constituer ses forces. Il est passé maître dans l'art de créer un conflit sans que les autres dieux se rendent compte qu'il en est la cause, et de les regarder se rejeter la faute les uns sur les autres. Il est toujours le premier à changer de plan lorsque cela améliore sa position, qu'importe ceux qu'il pourrait laisser avec des problèmes sur les bras.

Domaines : Mensonge, trahison, vol, tricherie, arnaque et moquerie

Classes suggérées : Roublard, barde, prêtre

Alignement : Neutre mauvais

2. MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Nékrone est un farceur. Il aime prendre ses compagnons au dépourvu et adore tester son art de la tromperie. On le prendra comme un clown, un acteur ou un comédien. Il hésitera à s'identifier comme un priant de Nékrone, car il comprend que les gens éprouvent une certaine haine envers son dieu. Si le priant est confronté à ses mensonges, il n'hésitera pas se dénoncer et dévoiler la vérité.

Le **fervent** de Nékrone est un maître du déguisement et de la déception. Il pille les routes commerciales, vole le foyer des riches et saccage les messages politiques. Le fervent déteste l'autorité de l'état. Il agira souvent dans une guilde avec des confrères, apprenant à ses dépens qu'il ne faut pas donner sa confiance à tous.

L'**extrémiste** de Nékrone est un traître dont la renommée est aussi grande que la prime de sa capture. Il agit seul et dans l'ombre, semant le doute et la zizanie partout où il passe. Il assassine ceux qui se dressent sur son chemin, ou qui s'opposent à son devoir divin. Pour lui, une personne n'est qu'un porte-monnaie ambulant ou un pion quelconque pour Nékrone.

3. PRÉCEPTES

Première trahison : trahir avant d'être trahi. Agit lorsque ta cible s'y attend le moins, agit lorsque tu ne t'en attendrais pas toi-même. Les gens qui t'entourent ne sont pas dignes de confiance, toi seul connais vraiment tes idées et tes méthodes.

Joueur de tour : tu n'as pas besoin de chercher à blesser les gens pour montrer ton pouvoir. Dissimule la vérité sans mentir, déplace les objets sans les voler. Joue des tours pour t'amuser et enrager tes ennemis.

Hiérarchie : terrasse les supérieurs, ignore les inférieurs. Sur l'échelle du pouvoir, le seul moyen de progresser est de terrasser les plus forts que soi. Ne t'occupe que des inférieurs qui veulent te terrasser.