

● ADDENTUM ● RELIGION

1. Introduction

Cet Addendum sur les religions du monde de Rayhana contient des informations nouvelles qui seront ultérieurement intégrées dans les prochaines mises à jour des différents Atlas et Codex.

Cet Addendum se propose de faire le point sur les pouvoirs obtenus par les différents serviteurs des ordres religieux au près de leur divinité comme récompense pour défendre ou suivre les préceptes de la religion ou comme symbole de leur pouvoir.

Cet Addendum proposera également les bases de ce qu'implique le suivi d'une vie religieuse et les dévotions qui y sont liées par exemple.

Pour l'instant seules les divinités dont il est déjà fait mention dans d'autres extensions seront détaillées.

Les pouvoirs seront décrits en termes de règles pour Advanced Athala et pour Rolemaster 2, mais reste bien évidemment adaptable à d'autres jeux. Ces pouvoirs devraient également pouvoir être accessibles à des non lanceurs de sort qui suivent une divinité, permettant ainsi à des personnes très dévôtes mais ne fonctionnant dans le principe des niveaux/grades de bénéficier de pouvoirs religieux au sein d'un ordre.

Copyright © 2000-2006. Rodolphe Vuattier

Développement : Rodolphe Vuattier

Athala, Advanced Athala, Rayhana, les extensions du monde et les images appartiennent à leurs auteurs respectifs, de même que Rolemaster. Aucune reprise, même partielle, de leurs créations n'est autorisée sans leur accord.

Pour Rolemaster, il existe plusieurs possibilités pour rendre le pouvoir dont peuvent disposer les serviteurs d'un dieu. Ces «gains» peuvent être soumis à un jet de dés (en fonction de l'Intuition et/ou Channeling) et à l'appréciation du Meneur de Jeu en fonction de la qualité de jeu du joueur et du bon suivi de l'idéologie du dieu et des règles/obligations/rituels :

- gain de PP pour la journée à utiliser sur les listes connues ou uniquement sur certaines (les plus en rapport avec la divinité). Environ 1 ou 2 D10 maxi ou établir une échelle de valeur en fonction de la qualité de jeu.
- et/ou gains de listes de sort ou de sortilèges en rapport avec la profession (par exemple : modification de la nature pour le druide, sorts de divination pour le devin, et en rapport avec la musique pour le barde). Ce gain peut être définitif aussi, le personnage apprenant «gratuitement» ce pouvoir lors de son apprentissage. Il devra alors utiliser ses propres PP pour l'alimenter.
- et/ou la possibilité d'utiliser certains sorts / jour, sans dépense de PP. Les sorts devront être en rapport avec la divinité et pourront provenir de listes que le joueur ne connaît pas forcément.

Il s'agit ici des gains qu'un bon prêcheur peut obtenir de sa divinité. Mais les mauvais prêcheurs peuvent quant à eux avoir un rappel à l'ordre de la part de leur divinité. Bien sûr, ils ne peuvent espérer avoir de «gains» mais en plus perdre une partie de leur pouvoir de base (moins de PP, interdiction d'utiliser certains sorts ou listes).

Pour Advanced Athala, une rune unique, symbole magique du pouvoir de la divinité, permet aux prêcheurs de faire montre du pouvoir divin. Cette rune vient s'ajouter aux runes constituant le sortilège, y apportant un plus. Les pouvoirs donnés sont en rapport avec la divinité avec une augmentation du pouvoir / effet / portée / durée en fonction du grade du prêcheur. Cette rune ne peut être apprise qu'au sein de l'ordre religion et demande de nombreuses années de pratique avant d'obtenir son plein pouvoir. Cette rune n'a de pouvoir que si elle est utilisée suivant les préceptes de la religion concernée. Par exemple, un membre d'une autre religion «copiant» la rune et l'incluant dans ses sortilèges ne verrait aucun effet se produire et pourrait même, pourquoi pas, encourir la «colère divine» ou celles de ses serviteurs.

2. Groupes religieux

Daïa : le Culte de la Nature

La présence proche des Varlan au début de l'éducation de l'homme oriente les croyances vers un esprit de la nature, proche des besoins de la vie courante comme l'agriculture, la fertilité... Daïa en varlan signifie «nature».

Pour les suivants de Daïa, la déesse est présente en toute chose et plus particulièrement dans la terre, les plantes et les animaux.

Daïa est une déesse peu exigeante, elle prône le respect de la vie et le bien. De ce fait, les classes sociales les plus basses y trouvent un mode de vie simple, pleinement compatible avec leur existence parfois difficile. Le peuple lui rend hommage dans sa vie de tous les jours, en remerciant pour ce que la déesse-mère a mis à leur disposition pour vivre.

La vie est une chose sacrée et pour ceux qui suivent cette religion, elle n'est qu'une étape dans l'existence. Cela implique que la mort ne soit pas perçue comme une fin, mais plutôt comme une continuité, une simple étape.

Pour les assister et les guider dans l'accomplissement de leur existence sur Rayhana et leur passage vers une autre sphère, des hommes, que l'on appelle des druides, détiennent le pouvoir de Daïa.

LA CROYANCE POPULAIRE

Daïa est la vie, la terre, les arbres et les animaux. Elle est le monde et vivre sur ce monde c'est vivre avec elle et la respecter. Elle nous donne naissance, nous nourrit, et nous accueille en son sein à notre mort pour accéder à un autre niveau d'existence.

Les populations médiévales sont en règle générale peu instruites et la croyance en des êtres divins ou supérieurs leur permettent très souvent d'expliquer ce qu'ils ne peuvent comprendre. Par leur enseignement, les druides de Daïa tentent d'apporter plus de connaissance au peuple, ce qui profite à l'ensemble de la société plutôt qu'aux seuls instruits.

On remarque que les populations des villes sont moins attirées par Daïa, laissant plus de liberté au ghorisme pour s'installer. Les druides sont rares en ville, et seul les bardes ou encore les devins fréquentent plus volontiers les grandes agglomérations.

HIERARCHIE DRUIDIQUE

Il existe plusieurs catégories de druides dont les fonctions sont très différentes. Certains d'entre eux n'approchent que de très loin un rôle religieux, mais tous sont fortement intégrés dans la vie sociale et culturelle.

Tout d'abord on trouve le barde ou conteur, puis le devin et enfin le druide à proprement parler qui détient le pouvoir religieux.

Pour être druide, on doit le plus souvent passer par les stades précédents mais ce n'est pas une obligation. Ces stades sont plus

une fonction au sein de la société plutôt qu'une profession. En effet, un guerrier peut très bien être barde ou druide. Ses actions seront alors liées à sa fonction.

Note : Il est conseillé de ne pas autoriser la classe de druide aux personnages joueurs à moins que ceux-ci aient fait leurs preuves pendant de nombreuses années en temps que barde ou devin.

Dans chacune des trois fonctions, on retrouve une hiérarchie que lui est propre. Pour les bardes, il s'agit simplement de la renommée acquise grâce à son habileté de conteur, de musicien et de chanteur. La plupart des grands bardes sont non seulement connus et respectés par les bardes moins renommés mais aussi par le peuple.

Au sein de la société...

Le barde a un rôle de conteur, perpétuant et véhiculant une certaine idéologie de faits en rapport ou non avec Daïa. Grands voyageurs, ils sont le principal moyen de propagation de nouvelles pour le peuple et pour les nobles (en dehors des services de renseignement). On leur propose le gîte et le couvert en échange de leurs chants et de leurs histoires.

Le devin a un rôle de divinateur. Il est la personne vers qui on se tourne lorsque l'on veut savoir si une action amènera quelque chose de bien ou non. Le devin est souvent vu comme celui qui annonce le malheur. En fait, il ne fait que révéler la vérité. Il n'est pas nécessaire de posséder un pouvoir de prédiction pour être devin. Une personne possédant une bonne analyse de la situation et de l'expérience est tout à fait capable de dire ce que sera le futur. Seuls les plus puissants d'entre eux peuvent percer les brumes du temps et le révéler aux mortels.

Le druide a un rôle d'enseignant et d'homme de loi. Il rend la justice, éduque, conseille. On le retrouve à tous les niveaux de la société, auprès des paysans comme des nobles. Dans les régions où Daïa est encore présente, on les respecte pour leur sagesse et leurs jugements sont acceptés par tous. Ils sont le ciment de la société de Vervande. Hélas, ce ciment se désagrège face à l'avancée du ghorisme.

Les devins sont relativement rares car peu de gens disposent des capacités inhérentes à cette fonction. Ils vivent le plus souvent en ermites ou comme simples voyageurs. Ils possèdent tous un bâton de pèlerin en chêne étrangement tordu mais facilement reconnaissable permettant aux gens de les interpeller lorsqu'ils souhaitent faire appel à leurs services.

Les druides sont la catégorie la plus hiérarchisée. Un Grand Conclave formé de 9 druides choisis aux hasards parmi les druides du royaume choisissent un Grand Druid. Ces 10 personnages présideront à la destinée de la religion jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Une grande réunion est alors organisée pour choisir un nouveau conclave et un nouveau Grand Druid.

Pour les autres membres de l'ordre druidique, il existe une hiérarchie se basant sur l'ancienneté dans une fonction et sur le pouvoir de la personne.

RECRUTEMENT DES DRUIDES

N'est pas druide qui veut. Seules les hautes instances druidiques décident du moment pour ordonner un homme druide. Cela peut prendre de très nombreuses années, voir même ne jamais avoir lieu, telle est la loi de la nature.

En règle générale, les aspirants druide sont recrutés dans les deux autres catégories après de nombreuses années d'observation. Mais il

arrive aussi (bien que très rarement) que des personnes totalement étrangères au culte se voient proposer cette fonction. Elles possèdent alors d'importantes dispositions.

Pour le barde, il s'agit le plus souvent de personnes qui naturellement suivent les principes de la religion et qui cherchent à transmettre un certain nombre de connaissances aux autres. Un druide les a souvent guidé dans cette démarche suite à une rencontre.

Pour le devin, parfois un barde ou un druide montrant des dispositions spéciales, mais le plus souvent une personne au talent inné repéré par un autre membre de l'ordre et formé.

LE POUVOIR DRUIDIQUE

Une personne servant les préceptes de Daïa peut obtenir un certain nombre de pouvoir en rapport avec sa fonction. Il s'agit de runes spécifiques à chacune des trois fonctions et qui viennent appuyer leur savoir faire.

Cette force magique provient de Daïa elle-même qui se trouve présente en toute chose, les animaux, les plantes, les rochers et les êtres vivants.

LES LIEUX SACRES

Il existe de nombreux lieux reconnus comme sacrés par les suivants de Daïa un peu partout en Vervande. Ce peut être une simple clairière, un promontoire rocheux ou même une grotte. Ce sont des lieux de paix où la magie de Daïa y est très présente. Mais il y en a un qui les surpasse tous : Dren'daes.

Dren'daes «le Cœur de la Nature» : ce site est exceptionnel pour de nombreuses raisons. Sur le plan magique, il s'agit de l'endroit à partir duquel l'énergie de Daïa se répand dans la nature. Son énergie y est presque palpable. C'est également un lieu d'une grande beauté caché dans l'immense forêt de Maëliand en Theonesse.

Seuls, les druides peuvent y venir et sont à même de découvrir ce lieu hautement protégé. En effet, la nature elle-même semble garder cet endroit magique. Les chemins apparaissent et disparaissent, les animaux vous surveillent, les plantes peuvent ralentir votre progression. Et l'esprit de la forêt veille...

Plus récemment, certains lieux de culte naturels sont parfois délaissés pour des constructions et des bâtiments pouvant s'apparenter à des églises, à des chapelles ou à des monastères. La parole des religieux qu'on y rencontre amène une vision quelque peu différente de Daïa mais reste inchangée dans ces grandes lignes. On les rencontre principalement près des grosses villes. Les druides qu'on y rencontre sont devenus plus sédentaires que leurs compatriotes qui arpentent la campagne.

LES FETES

Il existe un certain nombre de fêtes qui sont célébrées par la population ou même uniquement par les druides.

Il s'agit principalement des différentes phases de la lune et l'arrivée des saisons, ou plus simplement des moissons, une bonne pêche, une chasse mais aussi une naissance, un mariage... Pour ceux qui vénèrent Daïa, la présence d'un druide est un symbole heureux.

PERSONNALITES

??? les 9 membres du Grand Conclave, l'Esprit Protecteur de Dren'daes, quelques druides, quelques bardes, quelques devins...

DAIA CONTRE GHORISME

Depuis quelques années, la cohabitation entre ces deux religions a considérablement évoluée et est amenée à se modifier encore dans les années à venir.

Pergis a décidé que les serviteurs de Daïa étaient des hérétiques qui doivent être exterminés pour ne laisser place qu'à la seule véritable religion : la leur. Les troupes de Ghor détruisent tous les symboles de Daïa et toutes personnes qui tenteraient de s'opposer à leurs actions. Les Druides sont les premières cibles mais tout sympathisant ou apparenté peut également être l'objet de leurs attaques.

Les serviteurs de Daïa n'ont pas un comportement aussi expéditif. Ils respectent la vie et tentent de s'opposer à l'avancée du ghorisme par des actions décisives et en essayant de montrer que les gens se trompent en voulant suivre les préceptes de Ghor.

De part leur source de magie, les deux religions se retrouvent normalement opposées. Malheureusement, il faut dire que les forces dont disposent les prêtres de Ghor sont pour l'instant bien plus importantes que celles des druides de Daïa.

Daïa est également associée à la nature, l'agriculture, la fertilité... même si, localement, un autre esprit peut prendre le relais.

Le ghorisme ne tolère aucune autre religion qui pourrait porter atteinte à son dieu. Les serviteurs des autres religions sont perçus comme des hérétiques qu'il faut ramener dans le droit chemin, par la force si nécessaire.

Focus : La Nature

Symbole : aucun en particulier ou tout objet symbolisant la nature

Culture (Localisation des Temples) : pour la majorité en pleine nature, dans des lieux symbolisant le mieux la nature (près d'un chêne, d'une source...). Depuis peu, on peut voir des lieux dédiés à Daïa dans les villes (autels, églises...), mais ils restent encore rares et font dans la sobriété. Dren'daes est le centre de cette religion en Vervande.

Alliés : toutes religions aux principes tolérants respectant l'idéologie de Daïa.

Ennemis : Ghorisme (ouvertement), et généralement toutes religions pronant la destruction de la vie.

Adorateurs : principalement les populations rurales quelque soit leur milieu social. Et par extension, toute autre personne ayant une affinité pour l'idéologie.

Clergé : druide / barde / devin (voir *Au sein de la société...*). Presque uniquement constitué d'hommes. Les femmes sont très rares.

Bénéfices pour les membres : Les serviteurs de Daïa bénéficient de la connaissance et de l'érudition des autres membres, amenant un haut niveau d'éducation au sein de l'ordre. Cela peut être des connaissances en histoire, géographie, lois, mathématique, astrologie et connaissances de la nature (herbes médicinales, faunes, flores...) et bien d'autres encore.

Pour Rolemaster, les listes de sorts disponibles sont les suivantes par exemple : Devin (Lois du Temps / Vision Bénite / Liaisons Temporelles / Visions Spirituelles / Visions du Passé / Visions du Futur...) ; Druides (Listes de l'Animiste / Listes du Ranger / Voies de la Nature...) ; Barde (Détections Transcendentes / Apaisement des Esprits...).

Sur le plan de la magie pour Advanced Athala, la Rune de Daïa permet de

Restrictions / Règles / Obligations : respect de la vie même celle d'un ennemi lorsqu'il n'y a pas de légitime défense. Respect de la nature et des choses en général. La violence n'étant jamais la meilleure solution, le dialogue est privilégié en général.

Habits : Bure sombre le plus souvent pour les devins. Pour les bardes, vêtements pratiques de voyages ou suivant les goûts de chacun. Robe blanche pour les druides principalement durant les cérémonies.

Structure : il n'en existe pas pour les devins et les bardes, seuls leur talent compte. Pour les druides, il existe un Grand Conclave formé de 9 druides et d'un Grand Druides. Les autres druides étant «classés» par leur ancienneté et leurs talents.

Dates importantes : les phases de la lune, les saisons, les moissons, les naissances, les morts...

Résumé de l'idéologie :

Buts : vivre en harmonie avec la nature.

Rituels : prières, hommages et offrandes Certaines cérémonies plus secrètes ont principalement lieu la nuit.

Autres activités : Les druides ont un grand rôle dans l'éducation des populations, pour la transmission des connaissances.

Ghor : Le culte Sombre

La religion de Ghor n'est qu'une façade. Le fils de Darkossanth, Vynnar Draman, manipule les esprits, dans le but d'acquiescer plus de pouvoir et de libérer son père de sa prison glacée. Il a créé ce culte de toute pièce mais le pouvoir des prêtres provient bien de Darkossanth. Seuls les prêtres les plus puissants sont au courant de la supercherie et vénèrent le Dieu Noir de leur plein gré. Pour les autres membres de cette église, ils sont persuadés de défendre une bonne cause, pour un monde meilleur, face aux hérétiques des autres religions.

LA CROYANCE POPULAIRE

En règles générales, les populations médiévales sont peu instruites et sont donc très enclin à croire au surnaturel et aux puissances occultes. Le ghorisme joue de cette crainte de façon à obtenir le dévouement des populations. Dans leurs sermons, les prêtres mettent en garde le peuple contre des actions qui pourraient déplaire à Ghor, les privant d'une vie meilleure dans l'au-delà et les menaçant de diverses afflictions ou malchances dans cette vie terrestre.

Et donc pour beaucoup, croire en Ghor n'est pas croire en ce que la vie pourrait apporter de meilleur mais surtout permettre qu'elle ne soit pas pire que ce qu'elle est, en laissant à d'autres divinités la possibilité de diriger leur humble vie.

Mais le Ghorisme ne fait pas que menacer, il promet aussi beaucoup à ses serviteurs et ses croyants qui le suivent et le soutiennent : richesse, prospérité, bonheur et vie meilleure dans l'au-delà...

Aux yeux du peuple, Ghor apparaît comme un dieu exigeant, qu'il faut craindre si l'on ne suit pas les messages de ses serviteurs, les prêtres et les paladins noirs. Mais pour tous ceux qui suivent sa doctrine, les promesses d'une vie meilleure sont nombreuses, et ne restent pas toujours des promesses...

HIERARCHIE

La hiérarchie au sein de l'Eglise de Ghor suit l'évolution de Ghor du stade de Banni à celui d'Elu. Les termes de l'ancienne langue de Ghor pour les Six Stades de la Renaissance de Ghor donnent les différents titres obtenus au

Au commencement ...

« ... Ghor se prit d'affection pour les peuples de Rayhana. Dans un esprit de partage, il voulut leur accorder les pouvoirs que lui et ses frères possédaient. Mais Les Autres prirent peur pour leur suprématie et ils se ligèrent contre Ghor et le bannir. Ils le bannirent à partager la vie de ceux qu'il aimait temps.... »

Ghor Le Banni (46656) - Esrak

« ... Privé de ses pouvoirs, Ghor vécu parmi les humains apprenant à faire de ses mains ce qu'autrefois ses pouvoirs lui permettaient de réaliser en un instant, s'émerveillant du savoir, de l'intelligence et de la persévérance que les humains pouvaient développer pour simplement vivre ou survivre aux difficultés du monde dans lesquels les Autres les laissaient.... »

Ghor l'Errant (7776) - Ultor

« ... Ghor n'avait pu donner son pouvoir aux peuples de Rayhana. Et lui maintenant, le sans pouvoir, recevait d'eux ce que lui n'avait pu leur donner. Il apprenait des peuples de Rayhana mais ne pouvait leur donner en retour que ce qu'eux même lui donnaient. Ghor se fit errant, portant les connaissances des uns et des autres à ceux qui en avaient le plus besoin, partageant son savoir, les guidant... »

Ghor Le Novice - La'ordank

« ... sa venue signifiée prospérité, et le nom de Ghor fut souvent prononcé pour conjurer la fatalité et le désespoir des peuples de Rayhana... » « ... Et les peuples de Rayhana lui donnèrent ainsi le plus beau de tous les dons, celui de reprendre les pouvoirs qui étaient siens, en croyant en lui, lui insufflant leurs espoirs et lui permettant de reconquérir ce que les Autres lui avaient volés, de reprendre ce qui lui appartenait et ce qui appartenait ainsi aux peuples de Rayhana... »

Ghor L'Initié - Drask

« ... Il devint leur guide, les menant vers des terres fertiles et les protégeant de leurs ennemis, ... »

Ghor Le Clairvoyant - Sar'Kan

« ... Ghor su que son destin ne serait plus au près de ceux qui l'avaient accueilli. Porté par la foi de son Peuple, Ghor n'était plus le Banni, le sans pouvoir, mais bien de nouveau l'un des Autres ou plutôt l'Unique face aux Autres. Les Autres le craignaient de nouveau. Ne pouvant le détruire et ne souhaitant pas le bannir de nouveau sur Rayhana, ils voulurent le forcer à renier son peuple et à revenir auprès d'eux, mais ils ne réussirent. Et par trahison, ils l'emprisonnèrent... »

Ghor l'Elu - K'Vask

« ... mais de sa prison, Ghor tente toujours de veiller sur ceux qu'il considèrent comme son peuple et... » « ... bercé par le chant de ses fidèles, leur insufflant sa force, pour lutter contre les ténèbres que les Autres tentent de jeter sur les yeux grands ouverts de ses enfants... » « ... et lorsque les ténèbres se déchireront, les fidèles pourront le libérer d'une seule et immense clameur et saluer leur Sauveur... »

sein de l'Eglise.

Les Six Stades indiquent également le nombre de religieux possédant ce titre. Il existe 6 K'Vask, 36 Sar'Kan, 216 Drask, 1296 La'ordank, etc., le principe voulant qu'il y ait 46656 Esrak (probablement invérifiable).

Ces grades sont représentatifs de la place de chacun au sein de l'Eglise (mais pas forcément en terme de niveau pour le jeu). Ils sont utilisés comme des titres par leurs subordonnés. Ex : le K'Vask de Loine est Zenod Ruj. Xaneon Umek est un Sar'Kan.

Les serviteurs ou simples soldats n'ont pas de rang particulier au sein de l'Eglise.

Il existe deux fonctions principales et différentes dans cette religion : les prêtres et les paladins.

Les prêtres répandent la parole de Ghor et veillent à l'application des lois établies par les grandes instances de la religion. Les K'Vask sont en charge les régions les plus importantes, planifiant, au nom de Vynnar Draman et de Ghor, l'expansion de l'Eglise de Ghor. Leurs ordres et pouvoirs sont ensuite relayés par les Sar'Kan sous leurs ordres et ainsi de suite.

Seuls les six K'Vask et quelques rares Sar'Kan parmi les plus puissants et les plus dévoués sont réellement conscients du côté maléfique de leur religion. Leur puissance leur permet de se camoufler aux yeux de tous et de conserver un rôle public et une image propre. Le K'Vask de Vervande a ainsi été l'un des conseillers du roi pendant de nombreuses années. Les K'Vask ont le titre de Grand Prêtre de l'Eglise de Ghor aux yeux de tous.

Les Paladins Noirs sont la force armée de l'Eglise, défendant les valeurs du Ghorisme coûte que coûte. Comme pour les prêtres les Paladins peuvent prétendre à l'un des six titres du pouvoir au sein de l'Eglise. Il n'existe actuellement qu'un seul paladin K'Vask et beaucoup sont des Esrak.

Note : A moins de vouloir faire une campagne mettant en scène un groupe complet de serviteurs de Ghor, il est déconseillé de permettre à un joueur de tenir un rôle de prêtre de Ghor ou un paladin noir au sein d'un groupe car il ne devra accepter aucune autre religion et s'opposera systématiquement à tous les serviteurs de Daïa. Il utilisera la dénonciation avec grand plaisir s'il

n'est pas de taille à résoudre le problème lui-même. Mais cela peut aussi être un personnage qui souhaite renier son affiliation à Ghor et chercher un nouveau dieu. Bien sûr, il n'aura alors plus accès aux runes de Darkossanth et sera recherché par tous ses anciens frères d'armes pour être châtié.

RECRUTEMENT

Compte tenu de l'implantation encore récente de la religion dans les autres régions d'Esteral, tous les prêtres sont originaires de Pergis pour l'instant. C'est également le cas pour les Paladins Noirs mais quelques exceptions commencent à apparaître, les perspectives de carrière semblant attirer de jeunes fanatiques.

LE POUVOIR DE GHOR

L'énergie magique des Prêtres et des paladins de Ghor provient de Darkossanth lui-même et de toutes les sources de mal existantes, même si peu d'entre eux le savent. La création du Jaark Primordial a permis d'augmenter le transfert d'énergie et de l'attiser. Les sources du mal sont nombreuses. Tout être humain possède une part de mal en lui ne demandant qu'à grandir. Les zones fortement peuplées sont un formidable réservoir d'énergie maléfique pour eux. Au contraire, les zones de nature les affaiblissent, les amenant tout naturellement à déclarer la guerre aux serviteurs de Daïa. Les démons, qui sont eux-mêmes des concentrations maléfiques, peuvent également leur servir de focus.

Seuls les prêtres et les paladins ont accès à des runes particulières. La plupart d'entre eux sont très affectés mentalement par l'utilisation de cette puissance.

LES LIEUX SACRES

Il n'existe aucun site profondément voué à Ghor (et donc à Darkossanth) sur le territoire de Vervande. Le plus proche se situe sur les îles Kharigon. Il s'agit du Jaark Primordial. Vygner Draman projette cependant la création d'un Jaark en Vervande de façon à relayer le pouvoir de Darkossanth.

Certains lieux servent cependant de lieux de culte et de cérémonie où les prêtres exhortent les populations à venir se recueillir pour expier leurs péchés, il s'agit de temples ou d'églises, plus ou moins grands. Beaucoup sont en construction dans les régions maintenant sous dominance de l'Eglise de Ghor.

Les plus beaux temples sont à Ississe et à Balisse. Ces deux temples possèdent chacun un exemplaire original du Grand Livre de La Foi Sainte.

LES FETES & CEREMONIES

Les cérémonies sont cependant nombreuses, elles permettent ainsi aux prêtres de l'ordre d'inculquer un certain nombre de préceptes aux peuples pour mieux le contrôler. Il est très mal vu de manquer ces cérémonies mais on peut se rattraper en donnant des offrandes (l'or étant très bien accepté). Suivant les prêtres en charge des régions, il peut y en avoir plusieurs par semaine ou même par jour.

Une grande cérémonie se déroule au début de chaque nouvelle année, dans le but de symboliser le temps passer par Ghor au sein des peuples de Rayhana, le rapprochant ainsi à chaque fois vers un retour à sa pleine force. Six cérémonies pour les six stades de la Renaissance de Ghor ont également lieu chaque mois (soit une tout les sept jours).

PERSONNALITES

???... des prêtres et des paladins noirs...

Focus : Ghor (en secret Darkossanth)

Symbole : un horizon courbe derrière lequel se lève une étoile

Culture (Localisation des Temples) : en ville presque exclusivement. Des temples et églises dédiés à la puissance de Ghor. Dans les plus grandes villes ces bâtiments peuvent être gigantesques avec les lieux de cultes, les locaux pour les religieux, les troupes...

Alliés : aucun.

Ennemis : Daïa et la plupart des autres religions

Adorateurs : une grande majorité de la population de Pergis. Commence à rencontrer de nombreux adeptes en Vervande et Orlan.

Clergé : Paladins Noirs / Prêtres de Ghor. Uniquement des hommes.

Bénéfices pour les membres : Peu, beaucoup de promesses sont faites aux membres des basses classes mais ils en voient rarement les bénéfices. Au contraire, les membres de la haute hiérarchie de l'ordre obtiennent de nombreuses richesses. Seuls les plus puissants Paladins et Prêtres peuvent obtenir des bénéfices magiques de leur divinité, le plus souvent des possibilités d'invocation de démons. Sur le plan de la magie, la Rune de Ghor permet de

Restrictions / Règles / Obligations : imposer la vision de Ghor. Respect de la hiérarchie et soumission.

Habits : Cape de couleur blanche, rouge ou noire pour les différents grades de paladins, avec le plus souvent chemise de maille et surcôt noir. Tenues noires ou écarlate pour les prêtres.

Structure : Les Paladins noirs sont avant tout une armée et sont donc très hiérarchisés. Pour les prêtres, cela dépend surtout de leur dévotion à Ghor. Les plus puissants étant ceux qui connaissent la véritable identité de leur dieu.

Dates Importantes : Premier jour de l'année, les jours 1,8,15,22,29 et 36 de chaque mois.

Résumé de l'idéologie : Ghor est le seul vrai dieu

Buts : répandre l'idéologie et la suprématie de Ghor.

Rituels : prières, hommages, offrandes et sacrifices.

Autres activités : Les Paladins Noirs sont une armée de conquête.

3. Autres Religions

Daïa est très tolérante envers les autres dieux ou religions, laissant à tout le monde le droit de choisir. Elle reste cependant la principale religion au cours des quelques siècles d'existence de la civilisation humaine. Comme expliqué dans le Codex, les autres divinités ont la même origine que Daïa ou Darkossanth, seul le nombre d'esprits qui les constituent est moins important. Et de ce fait, leur zone d'influence et/ou leur pouvoir est moins important.

Ces dieux sont pour la plupart vénérés dans des lieux moins «naturels» que pour Daïa, comme des églises, des couvents, des monastères et autres lieux de cultes.

Voici quelques-unes des divinités que l'on peut rencontrer en Vervande. Certaines pourraient mettre apparaître dans d'autres régions sous une forme ou un nom différent :

Arkan : Dieu de la Guerre

Très souvent invoqué pour porter chance en combat, sa préférence va aux ordres guerriers comme les chevaliers de Theonesse. Ses prêtres sont également présent lors des constructions de machines de guerre et de forteresses. On dit qu'Arkan aurait lui même aidé à la construction de la Forteresse de Han, certaines constructions semblant défier les techniques employés même par les nains. Les pouvoirs qu'ils confèrent à ses serviteurs sont des aides au combat (défense et attaque), des sorts de soin après la bataille...

Focus : Combat / Guerre / Constructions associées / Bravoure / Force...

Symbole : des armes (le plus souvent l'épée et le marteau de guerre)

Culture (Localisation des Temples) : là où on peut en avoir besoin, dans les châteaux, sur le champ de bataille. Le plus souvent un autel ou une chapelle spartiate.

Alliés : divinités du «bien».

Ennemis : divinités du «mal»

Adorateurs : des groupes pour qui les armes représentent un moyen d'expression, une façon de prouver sa bravoure.

Clergé : Paladins et prêtres guerriers.

Bénéfices pour les membres : La gloire et la reconnaissance de ses pairs pour les hauts faits d'armes accomplis. Si des pouvoirs supplémentaires sont proposés, ils seront en rapport avec les combats ou les soins.

Restrictions / Règles / Obligations : suivre les codes d'honneur, dédier des offrandes ou des combats à Arkan.

Urkan : Dieu de la Terre (Dieu de Pierre)

Apparenté comme l'esprit frère d'Arkan, il n'est que peu vénéré en Vervande sauf auprès des tailleurs de pierre, des joailliers et affiliés, ainsi que dans les régions d'exploitation minière. Il est le dieu presque unique du peuple nain, les plus aptes à travailler les richesses de la terre et de la pierre, en dehors de ceux de Thurnagar.

Focus : Terre / Pierre

Symbole : un pic rocheux

Culture (Localisation des Temples) : dans les cités naines.

Alliés : aucun.

Ennemis : aucun

Adorateurs : presque exclusivement les nains de Dîmgul et Andiruil.

Clergé : Prêtres.

Bénéfices pour les membres : Pouvoir politique.

İo : Dieu des Océans

Les océans ont toujours fascinés les hommes, que ce soit par leur immensité ou par la peur qu'ils inspirent aux pauvres marins perdus sur leurs eaux. Les navigateurs craignent ses colères dévastatrices et saluent le poisson qu'il leur donne. İo a un caractère aussi changeant que le temps, et les pêcheurs n'oublient jamais de lui rendre hommage de peur de le mettre en colère. Leurs vies sont entre ses mains. La légende veut qu'il sommeille le plus souvent au fond des abysses océaniques, les tempêtes n'étant que le résultat de son sommeil agité

ou de ses combats contre des créatures des grandes profondeurs. Il n'existe pas véritablement de culte voué à İo, mais les pêcheurs et les marins sont de fervents croyants, très superstitieux, alimentant son pouvoir sans qu'il ne soit nécessaire d'en faire une religion. De petits chapelles sont cependant construites sur les rivages, pour lui rendre hommage. Les pouvoirs qu'ils confèrent à ses serviteurs sont en rapport avec la navigation. Il est vénéré presque exclusivement sur les côtes.

Focus : La Mer / Océan

Symbole : une vague déferlante, animaux marins...

Culture (Localisation des Temples) : dans tous les ports, parfois simplement un autel sur la jetée, ou une alcove sur les navires, des emplacements de pierre sur les hauteurs des falaises...

Adorateurs : tous les pêcheurs et marins, du simple mousse aux capitaines. Et toutes personnes pour qui l'océan joue un rôle dans sa vie.

Clergé : Peu nombreux déclarés comme tel, souvent de vieux marins qui racontent des histoires, entre la réalité et la légende et qui entretiennent les lieux de culte.

Thinaïs : Dieu de la Fête

Tous comme İo, aucun culte n'existe véritablement avec une hiérarchie habituellement rencontré dans un ordre religieux sauf peut être dans les grandes villes. On invoque Thinaïs lors de cérémonies pour que la nourriture, la musique et le vin soient bons, et que la fête profite à chacun. Cet esprit pourrait paraître secondaire, mais il n'en a pas moins présent dans beaucoup d'occasions en parallèle avec les autres divinités ; lors des fêtes qui suivent une victoire au combat, une pêche miraculeuse, la réalisation d'une œuvre, d'une transaction fructueuse...

Focus : les célébrations

Symbole :

Culture (Localisation des Temples) : souvent une statue dans un lieu de culte dédié à une autre divinité.

Gueldan : Dieu du Commerce

On l'invoque pour faire une bonne affaire / transaction. Il est prit à témoin pour valider les accords d'une transaction et aucun marchand digne de ce nom ne souhaite aller contre de tels accords ne souhaitant pas voir ses affaires s'effondrer. Il est bien sûr le saint patron des guildes marchands et de tous les commerçants.

Focus : Commerce et lieux associés (places de marchés...)

Symbole : une bourse pleine d'or

Culture (Localisation des Temples) : un autel lui est dédié dans toutes les guildes dignes de ce nom. Sur les places de marché, nombreuses de ses statues sont prises à témoin pour valider les transactions.

Esis : Déesse des Plaisirs

Esprit secondaire, elle est parfois aussi présente que Thinaïs et pour les mêmes occasions. C'est la sainte patronne des maisons de joies (en clair les bordels).

Les Esprits de Clans

A Thurnagar, chez les nains, la religion est peu présente et se résume le plus souvent à une prière aux saints patrons de chaque clan. Certains esprits proches des pensées des nains peuvent réussir à se manifester auprès des nains les plus doués, pour leur donner une parcelle de leur pouvoir et créer des objets encore plus fabuleux.

Les nains de Thûrnagar respectent les religions extérieures (comme celle de Daia) mais ne les suivent pas. Ils ne feront rien d'irrespectueux envers des religions autres que la leur. Ils se contenteront de l'ignorer la plupart du temps ou de lui reconnaître une certaine utilité.

Il n'est pas dans leur nature d'accepter de dépendre d'elles comme c'est le cas pour les humains. Sur ce point, ils ont une vision très terre à terre et une religion ne doit pas être là pour imposer une doctrine mais uniquement pour seconder l'individu dans sa tâche.

Un certain nombre d'esprits qui ne se sont pas incarnés dans les temps anciens ont choisi de se lier aux nains de Thûrnagar. Peu puissants, leurs apparitions ou leurs manifestations sont rares, mais cela fut suffisant pour que les nains de Thûrnagar les choisissent comme saint patron et les associent à leurs travaux et à leur clans. Les nains les appellent les Esprits de Clans.

Les Trois Puissances : Feu Glace Pierre

Cependant, trois esprits plus puissants que les autres se sont démarqués sous les pics glacés de Thûrnagar et sont reconnus par n'importe quel clan. Il s'agit des Esprits du Feu, de la Glace et de la Pierre aussi appelés les Trois Puissances. Une véritable religion s'est construite autour de ces trois puissances opposées et complémentaires.

Les prêtres nains sont très rares mais très respectés. Ils se sont montrés capables d'entrer en contact avec ces esprits et par là même en recevoir une part de pouvoir. Le rôle de ces prêtres est avant tout d'accompagner les nains dans leur dernière demeure au moment de leur mort et permettre à l'esprit du mourant de rejoindre les Esprits de Clans ou les Trois Puissances. La plus grande crainte des nains est que leur esprit ne puisse se joindre à celui de leurs ancêtres.

Focus : Feu Glace Pierre

Symbole : couleur orange/rouge, couleur blanc / bleu, couleur grise / marron. avec la forme du triangle comme symbole le plus souvent représenté et qui apparait dans beaucoup de constructions naines de Thurnagar.

Culture (Localisation des Temples) : dans chaque fort.

Adorateurs : toute la population de Thûrnagar rend hommage aux Trois Puissances, à des degrés différents.

Bénéfices pour les membres : Pouvoirs politique et religieux.

Habits : Habits de couleur (voir symbole), avec objets en rapport (gemmes...).

Esprit Troll des Montagnes du Nord

Chaque tribu possède une sorte de shaman, sans réel pouvoir si ce n'est celui d'inspirer la crainte à la plupart des trolls en agitant toutes sortes de menaces divines. Certains de ces shamans ont pu ainsi obtenir un semblant de pouvoir de décision dans les tribus.

Chargés d'enseigner les connaissances dans les temps anciens, leur rôle s'est petit à petit modifié. Ce sont eux qui sont à l'origine des croyances actuelles, déformant, oubliant ou modifiant les paroles que leurs ancêtres leur avaient transmises.

Les trolls n'ont que peu de croyance. Mais elles prennent toutes racines

dans leur passé et toutes en relation avec la Larme de Dragons. Les chambres abritant cette pierre et les draconides endormis sont les seuls lieux sacrés pour eux. Aucun troll ne se risquera là sans l'aval des shamans, car pour eux il s'agit de la demeure de leur dieu et seul un mort ou un shaman peut y pénétrer.

Les shamans conservent les crânes de leur mort et les déposent dans la grotte de la Larme de Dragon pour que leur «divinité» veille dessus. Ils s'agit de la seule véritable superstition qui peut influencer leur vie. Pour le reste, ils ne s'embarrassent d'aucun principe.

La grande hall renfermant la pierre est un sanctuaire. Des milliers de crânes s'empilent et s'alignent le long des murs formant une formidable nécropole. La crainte et le respect de ce lieu font qu'il s'agit du seul endroit représentatif de la culture troll du temps des Technomages. Les constructions n'y ont eu qu'à subir les assauts du temps.

Autres religions maléfiques

Darkossanth (Ghor) n'est pas la seule religion maléfique (evil). Il existe d'autres esprits tout aussi nuisible que lui (ou même pire) et imbû de mauvaises intentions. Il est simplement le plus connu de tous. Les millénaires qui se sont écoulés depuis la «formation» des esprits ont vu de nombreuses divinités maléfiques apparaître et tenter de subjuguier les populations qui voulaient croire en eux. Qu'il se fut agit d'hommes primitifs ou autres races peuplant Rayhana, leurs serviteurs ont la plupart du temps périé en exerçant leur culte (guerres, sacrifices rituels...). Les populations étant également bien moins nombreuses et donc moins susceptibles d'étendre ces cultes à de nombreux fidèles.

Mais ces esprits démoniaques existent toujours pour la plupart, parfois simplement «en sommeil», attendant de nouveaux fidèles qui raviveront leur puissance, ou bien leur culte perdure toujours mais dans le plus grand des secrets. Beaucoup d'actes horribles pourraient leur être attribués pour peu que des personnes avisées aient vent de leur existence.

Conclusion

Les exemples peuvent être nombreux, il peut exister un dieu ou simplement un esprit pour une simple source descendant de la colline alimentant un village isolé et que les habitants vénèrent pour ce qu'il leur apporte.

Souvent des dieux mineurs sans réels pouvoirs, il s'agit plus de superstition que de réel dévotion. Il s'agit le plus souvent de conjurer le mauvais sort en y faisant appel et après tout cela ne coûte pas grand chose.

Chaque divinité à ses propres pouvoirs, et les bénéfices qu'elles peuvent apporter à leurs serviteurs sont variables dépendant principalement de leur dévotion et de leur capacité à influencer le monde qui les entoure.

Isisse, la ville au mille temples, est le meilleur exemple de la multitude d'esprits vivants sur Rayhana.