



LES RELIGIONS D'ILLIMUNE

Il n'existe pas d'athées dans le monde d'Illimune. Tant les dieux que les démons du passé s'y sont manifestés trop souvent et ont laissé trop de marques pour que même les plus fous osent nier leur existence. En échange, il existe aujourd'hui une panoplie de religions, dont les divinités se regroupent comme suit.

LES DIEUX CRÉATEURS

À l'origine, trois dieux bien plus puissants que les autres ont créé l'univers et le Monde :

- Chaos, le dieu de la Création et de la Destruction
- Mador, le dieu de l'Ordre
- Golgoth, le dieu de l'Équilibre

Mais dans les premières ères du Monde, Chaos et Mador se querellèrent et le premier finit par disperser l'essence du second aux quatre coins de la création. Quels étaient les motifs de cette querelle? Seule l'histoire ancienne – effacée de l'éducation populaire – possède cette réponse.

LE PANTHÉON DE L'ORDRE

Formé de 7 divinités, le panthéon de l'Ordre se range derrière le dieu créateur Golgoth et suit la vision commune des dieux de l'Équilibre et de l'Ordre, malgré l'absence du second.

Mis à part quelques disputes fraternelles, ce panthéon se démarque des autres regroupements de divinités par l'unité qui règne entre ses membres, ainsi que par la stabilité qu'ils apportent au monde des mortels. Avec l'appui de leurs fidèles, les dieux de ce panthéon constituent la principale opposition aux machinations des dieux de Chaos et la majorité des royaumes et empire actuels se sont bâtis autour de leur culte.

LE PANTHÉON DE CHAOS

Formé de 8 anciens démons défiés par Chaos, le panthéon de ce dernier suit majoritairement sa vision, mais sans l'unité qui caractérise le panthéon de l'Ordre.

En effet, les divinités de Chaos sont de nature plus égocentrique et, bien que la force et la parole de leur créateur ne soient pas remise en doute, chacun a tendance à passer son propre agenda avant celui du panthéon. En échange des conflits réguliers qui en découlent, ces dieux et déesses capricieux ont une capacité d'adaptation bien supérieure et provoquent des vagues de changement sur le monde comme nulle autre force ne sait le faire.



FICHE D'UNE RELIGION

Description

Un cours résumé de ce qui définit principalement la religion. Cette description donne une base aux nouveaux joueurs et aux moins connaisseurs pour jouer avec la religion, mais n'inclut que très peu de profondeur. Pour plus de détails sur chaque religion, consulter le wiki du monde d'Illimune (Terres-de-Belenos.com/Illimune).

Autres noms

Le ou les autres noms qu'un prêtre peut utiliser dans ses prières pour invoquer la puissance de sa divinité. Les noms qui ne figurent pas dans cette liste peuvent être utilisés en jeu ou dans une prière, mais ne satisfont pas le prérequis pour lancer un sort clérical (voir chapitre 11).

Symbole religieux

Le ou les noms donnés au symbole religieux de la déité. L'image du symbole lui-même peut être trouvée en filigrane au centre de la page. À noter que les variantes de celui-ci sont également acceptées en ce qui concerne les règles (ex. : pour lancer des sorts cléricaux). Dans le doute, écrivez à « Approbation@Terres-de-Belenos.com » pour faire valider votre choix.

Gentillet

Le nom que l'on donne aux fidèles de la divinité en question. Il est relativement fréquent que la population paysanne, moins éduquée, utilise un gentillet plus simple que celui utilisé par les membres du clergé et autres personnes éduquées. Les deux noms sont alors indiqués.

Grâce divine

Les religions de l'Ordre et de Chaos possèdent chacune un pouvoir, octroyé dès la création de certains personnages et pouvant être acquis par les autres via la compétence spéciale *Toucher divin*. Il représente les avantages reçus lorsqu'un prêtre octroie les faveurs de sa divinité à un allié.

Chaque pouvoir divin peut être utilisé 3 fois par GN en touchant une cible **autre que le personnage qui le possède** et en annonçant à voix haute la raison pour laquelle la cible reçoit cette bénédiction.

Préceptes

Chaque religion possède 3 ou 4 préceptes qui décrivent les dogmes les plus importants de celle-ci. Les prêtres doivent connaître et pouvoir enseigner ces préceptes. Ils doivent également en défendre au moins 2 de manière plus prononcée. C'est ce choix qui donne sa couleur à chaque congrégation.

Informations supplémentaires

Cette section donne des informations supplémentaires et importantes sur les races qui suivent ou ne suivent pas la religion décrite, ainsi que les endroits où elle est plus influente. Elle contient parfois quelques informations sur l'histoire d'une divinité lorsque les détails donnés sont connus de tous.



DIVINITÉS DE L'ORDRE

AYKA

Description

Celle qui jadis était la compagne de Galléon est aujourd'hui la Mère vengeresse. Ayka met de l'avant la nécessité de la rétribution et oblige à montrer la férocité dont peut faire preuve le vrai fidèle. Bien qu'elle soit une déesse de l'Ordre, ses préceptes tendent parfois vers des comportements difficilement acceptés par la majorité, ce qui fait d'elle un mouton noir dans le panthéon.

Autres noms : La Mère vengeresse, Grande Chasseresse.

Symbole religieux : La Chaîne et le Fouet.

Gentillet : Aykanite (clergé et érudits) ou Aykien (paysans)

Grâce divine : Le premier effet Torture que l'allié inflige en présence du prêtre devient un effet Vérité magique, avec tout ce que cela implique au niveau des résistances et des effets.

Préceptes

- I. **N'accepte aucun affront :** Tu es le bras divin de la justice et de la rétribution. Celui qui osera questionner ton existence devra être remis à l'ordre. Celui qui s'attaquera à ceux que tu chéris devra être poursuivi jusqu'à ce que vengeance soit accomplie.
- II. **Sois la lance de l'Ordre :** Tu seras mon divin combattant, car jamais les dieux de Chaos ou leurs engances ne devront être tolérés. Toute tactique est bonne à utiliser lors du combat contre les suivants des dieux de Chaos. Ta fureur brisera leurs lignes et transpercera leur cœur pour n'y laisser que frayeur. Va et frappe !
- III. **Accepte la souffrance :** Ne crains pas la souffrance. À chaque événement est associée une souffrance et seul celui qui l'accepte peut apprendre à l'éviter. Tire un enseignement de cette souffrance afin qu'elle soit le moteur de ta quête de justice et de vengeance. Après la vengeance, la sagesse est acquise.
- IV. **Pourchasse les engances de Kaalkhorn :** Plus que tout autre démon déifié, Kaalkhorn représente une menace à l'Ordre. Ses méthodes insidieuses et sournoises peuvent faire en sorte que même le plus fervent des déistes pourra, sans le savoir, œuvrer contre les siens. Il ne peut être permis que la colère du Panthéon soit détournée contre lui-même. Kaalkhorn doit être détruit.

Informations supplémentaires

- Tant les Humains que toutes les races de l'Ordre peuvent prier Ayka.
- Les Hommes-lézards la vénèrent comme étant l'une de leurs deux déités principales.
- À Bélénos, les aykanites proviennent pratiquement tous de l'Aurélius ou de Taurè Ilfirin, avec un petit nombre provenant de Champagnol. Ils sont tolérés au Trône de l'Est, mais sont interdits de tenir des lieux de culte. Le Conclave les chasse à vue.
- À l'étranger, les aykanites proviennent plus souvent d'Argyle, du Bastion, des îles de la Mer d'Urd ou encore des terres du Nord s'ils ne sont pas des Hommes-lézards. Ces derniers proviennent bien sûr des Marais de Katabuy.



GAEA

Description

Gaea est la déesse de la nature et elle s'incarne dans tous les éléments qui la composent, du plus petit insecte à la terre qui recouvre le monde entier, des aspects bénéfiques des plantes à la destruction apportée par les tremblements de terre et les tsunamis. Rares sont les dieux aussi présents qu'elle dans le monde des mortels. Elle représente également une neutralité quasi absolue, tel l'arbre qui se contente d'exister. Son principal ennemi est le dieu de Chaos Ottor-Kom qui cherche à dénaturer son œuvre. L'archétype du druide tel que vu dans d'autres jeux sera représenté à Bélénos par le prêtre de Gaea.

Autres noms : Mère Nature, Gardienne du Cycle, Fléau des aberrations.

Symbole religieux : L'Arbre du Cycle.

Gentillet : Gaéen (clergé et érudits) ou Gaien (paysan).

Grâce divine : Un premier allié décédé perd 30 minutes du temps qu'il lui reste pour être ramené à la vie tandis qu'un second les gagne. Le personnage doit toucher les deux pour utiliser ce pouvoir.

Préceptes

- I. **Telle la terre tu seras :** Tu seras rigide, ferme et immuable. Seuls les siècles peuvent éroder ta dévotion et ton devoir. Tu seras ferme dans tes décisions et tu seras le sol fertile pour les priants. Tu ensemenceras mon culte dans la nature, tu prôneras sa richesse et le feras grandir tel un chêne en sol riche.
- II. **Telle la tempête, tu laveras les impuretés :** Face à chaque ennemi de la balance naturelle, face à chaque être cherchant à détruire l'existence même, ta colère n'aura d'égale que la puissance des vents et des mers. Les profanateurs, les nécromants et plus particulièrement les horreurs d'Ottor-Kom doivent être éradiqués.
- III. **Telles les saisons, le roulement du Cycle doit se perpétuer :** La vie et la mort se succèdent dans le royaume. Lorsque tu enlèves la vie, tu te dois de la redonner ailleurs sans discrimination, le cycle naturel doit perdurer. La destruction totale est à stopper et la préservation complète de toute forme de vie est à éviter, le roulement permet l'évolution et le changement, le changement est la vie. Détruis les horreurs brisant ce cycle : les morts-animés et les ravageurs de la nature.

Informations supplémentaires

- Tant les Humains que toutes les races de l'Ordre peuvent prier Gaea.
- Elle est particulièrement populaire chez les Elfes sylvestres (« sauvages »).
- Les Hommes-lézards la vénère comme étant l'une de leurs deux déités principales.
- À Bélénos, la plus grande part des gaéens viennent de Taurè Ilfirin ou de Champagnol, mais ils sont présents partout, sauf sur les terres du Conclave, où ils sont tués à vue. Il s'agit d'une déesse particulièrement populaire chez la paysannerie.
- À l'étranger, la Cour elfique, la Khalonie et les Terres des Brumes présentent les plus grandes concentrations de gaéens, mais ils sont encore un fois présents partout où les démonistes ne font pas la loi.



GALLÉON

Description

L'individualisme est le domaine de Galléon. Il demande incessamment à ses suivants de démontrer leur supériorité sur leurs ennemis, et même sur leurs voisins. Pour lui, seuls les plus forts peuvent faire évoluer les choses et, en mettant de l'avant cette perfection, il ne peut qu'améliorer la race humaine. Galléon ne demande pas nécessairement de ne prouver sa supériorité que par le fer; le verbe et la théologie sont des armes tout aussi tranchantes qu'une lame lorsque bien utilisés.

Autres noms : Père de l'Humanité, Seigneur des puissants.

Symbole religieux : Le Vaisseau étoilé.

Gentillet : Galléonite

Grâce divine : Dans la prochaine heure, un allié Humain peut infliger l'effet Projection sur son premier coup.

Préceptes

- I. *Fais-toi le champion de l'Humanité* :** L'Humanité est tout et sera toujours le tout. Sois fort, crée une élite, représente ta race et élèves-toi plus près de moi. Deviens l'exemple pour tes pairs et apporte la suprématie de l'Homme.
- II. *Vise la suprématie* :** L'Humain se doit de tout contrôler et de tout posséder. Le monde est sien. L'Humanité est la perfection et tu te dois d'en être l'incarnation. Tu travailleras toujours à son édification.
- III. *Incarne la Vérité* :** Tu excelleras de par mon patronage, tu seras le seul connaissant la Vérité sur l'avenir de l'Homme. Galléon est et sera toujours l'unique voie vers la grandeur. Démontre-le par ta supériorité, perfectionne-toi et fais éloge de tes prouesses au nom de Galléon.
- IV. *Je suis le seul Père de l'Humanité* :** Usire Aédon et ses fidèles peuvent prétendre le contraire, mais Je suis le seul véritable Seigneur de l'Humanité. Lorsqu' Usire n'était qu'un simple mortel, c'est moi qui vous offris sa protection et fis de vous les êtres forts que vous êtes aujourd'hui : maîtres de tous les Arts et seigneurs d'Ilлимune.

Informations supplémentaires

- Seuls les Humains prient Galléon et Galléon ne répond qu'à eux seuls, car il considère qu'il s'agit d'une race supérieure et se targue d'en avoir fait ce qu'ils sont aujourd'hui.
- Bien que Galléon conteste à Usire le titre de « Père de l'humanité », il ne les a pas créées. Il est simplement le premier dieu à s'être plus particulièrement voué à leur sort.
- À Bélénos, les galléonites viennent plus souvent du nord de l'Aurélius (là où se trouve la frontière avec le Royaume du Nord) ou de la pointe sud du même royaume (là où se trouve les hommes d'Amaury).
- À l'étranger, les galléonites sont plus souvent d'origine nordienne, et moins souvent d'origine impériale ou brumine, où ils se sentent souvent moins les bienvenus. Il en existe un bon nombre au Bastion également.



GOLGOTH

Description

Après s'être éloigné des mortels pour empêcher la domination de Chaos, Golgoth reste, depuis la création, celui qui maintient le fragile équilibre d'Illimune. Son jugement millénaire et absolu est certes critiqué mais a su préserver le Monde de la destruction causée par Chaos. Il ne faut pas s'y méprendre : Golgoth n'est pas un dieu qui croit en l'équilibre. La balance bouge et c'est normal. Chaque événement est dans l'ordre des choses. Golgoth n'offre son pouvoir qu'à de très rares mortels. Ses suivants ont tendance à être retirés et contemplatifs.

Autres noms : Le Grand Arbitre.

Symbole religieux : La Balance.

Gentillet : Golgothien (prononcé « -sien » ; clergé et érudits) ou Golgotien (« -tien » ; paysan).

Grâce divine : Aucun. Les Prêtres et les Clercs ne peuvent plus choisir de servir Golgoth. Ce concept appartient désormais aux Adeptes.

Préceptes

- I. **Sois l'incarnation de la neutralité :** Toute créature et toute croyance a un rôle à jouer dans la balance, par la vie ou par la mort, même si elle ne le sait pas. Chaos et ceux qui s'attaquent à la création existent aussi pour une raison même si leurs plans doivent être contrés.
- II. **La balance est universelle et vivante :** La création doit être préservée et, pour cela, il est inévitable et même souhaitable que la balance bouge sans atteindre un point de non-retour. La balance doit être vue de façon globale. Un seul événement ou un seul endroit n'est qu'un élément de cette balance. Pour la comprendre dans son ensemble, il faut imiter Golgoth : vivre en retrait du monde et l'observer de loin.
- III. **La patience de Golgoth est infinie :** Il faut laisser les choses bouger d'elles-mêmes et attendre le moment critique avant d'agir directement. La majorité des mortels ne vivront pas un tel moment, même une seule fois dans leur courte vie. Mais, lorsqu'il sera temps, la volonté de Golgoth sera accomplie et rien ne l'empêchera.

Informations supplémentaires

- Seules les Humains, les Elfes et les Nains peuvent devenir des fidèles de Golgoth.
- Il existe très peu de lieux où les golgothiens se rassemblent et ces derniers restent généralement très discrets quant à leur existence. Cela étant dit, les adeptes de Golgoth clament souvent avoir fait leurs études en l'un des lieux suivants :
 - L'abbaye du Zénith en Héodim, Aurélius.
 - La Grande bibliothèque de Golgotha dans les Monts-Rempart.



MAK'UDAR

Description

Dieu de la forge, de la droiture et du courage, Mak'Udar est aujourd'hui prié aux quatre coins d'Illimune. Son culte sans cesse grandissant attire les fidèles de toutes les cultures. Créateur des Nains, il a aujourd'hui ouvert ses bras à l'ensemble des civilisations du Monde. Ses valeurs : le travail honorable et bien fait, la protection des siens, le sens du devoir, ainsi que le fait de savoir bien se nettoyer le gosier avec une bonne bière après les efforts de la vie quotidienne. Mak'Udar se veut simple et solide comme la pierre et le fer. Aujourd'hui, il est autant vénéré par les soldats protecteurs que par les artisans et marchands fiers de leur art.

Autres noms : Le Grand Forgeron, le Forgeron des dieux, le Grand Patron.

Symbole religieux : Les Marteaux.

Gentillet : Makudari (clergé et érudits) ou Makudarien (paysan).

Grâce divine : L'allié fait un travail d'Artisan exceptionnel dans la prochaine heure, lui permettant de réparer le double des points d'armure, de produire deux recettes à la fois ou de renforcer automatiquement une porte lorsqu'il répare. Les coûts en éléments/plantes ne sont pas réduits.

Préceptes

- I. **Glorifie le travail bien fait :** Le travail bien fait est à glorifier. Chaque suivant se doit d'être prêt à mettre la main à la pâte, à savoir travailler et maîtriser un métier, aussi de base soit-il. Tu feras avancer la connaissance pratique. Tu développeras de nouvelles techniques pour améliorer la vie des races de l'Ordre.
- II. **Célèbre le bon travailleur :** Tu célèbreras un travail bien accompli. Une fête après une longue saison de travail ou un moment de repos bien mérité est toujours le bienvenu. Lorsqu'il est temps de fêter pour récompenser, tu te devras d'encourager cet esprit sans tomber dans les excès. Le bon travailleur a toujours droit à sa récompense.
- III. **Suis la tradition du Fer :** Tu te devras de savoir te défendre et d'être toujours prêt à prendre les armes lorsque l'Ordre doit être protégé. Tout objet autour de toi peut devenir une arme. Sache cela et défends-toi.
- IV. **Méfis-toi du célébrant sans mérite :** Celui qui festoie sans avoir mérité le fruit de son festin par le dur labeur n'est qu'un escroc qui profite de l'ordre établie sans honorer l'effort fourni par les autres pour le lui apporter. Les sibylliens sont souvent coupables de cet affront, mais ils ne sont pas les seuls. Rappelle-leur sans détour le sens des choses et assures-toi qu'ils atteignent ce mérite sans manigances.

Informations supplémentaires

- Dieu favori des Nains, Mak'Udar est également vénéré par les Humains et quelques rares Hommes-lézards.
- Les Elfes feront un effort pour le boudier, puisqu'il s'agit d'un « dieu nain » et les Chapardeurs restent indétournables du culte des Sibylles, ce qui ne fait pas bon ménage avec le 4^e précepte de Mak'Udar.
- À Bélénos, Mak'Udar est présent partout où les démonistes ne l'interdisent pas. Tout comme Gaea, il s'agit d'un dieu populaire chez la paysannerie.
- À l'étranger, plusieurs makudari viennent de l'Empire ou des royaumes plus à l'ouest. Cependant, la vaste majorité des Nains makudari viennent des Monts-Rempart.



LES SIBYLLES

Description

Regroupement de quatre déités mineures représentant l'art (le Ménestrel), le destin (le Voyageur), la fête (le Bon-vivant) et la prospérité (le Mécène), les Sibylles sont des voyageurs festifs formant une sorte de famille de divins nomades. Se déplaçant d'un domaine divin à un autre, elles font fi des conventions et aident leurs frères et sœurs du panthéon selon leurs propres idéaux. Malgré cet esprit fort axé sur le libertinage, les Sibylles vouent tout de même une haine sans borne à tout ce qui est maléfique, ces êtres étant la négation même de la beauté et de la joie.

Autres noms : Le Bon-Vivant, Le Mécène, Le Ménestrel, Le Voyageur.

Symbole religieux : Le Chapiteau : un cercle coupé en quatre parts colorées rouge, bleu, vert et or.

Gentillet : Sibyllin (clergé et érudits), Sybillien (paysan; noter l'inversion du I et du Y).

Grâce divine : Annule l'effet d'un Chant sur l'allié touché.

Préceptes

- I. **Propage l'art et l'esthétique :** Tu valoriseras les arts et la beauté en toute chose. Ta main, ta parole et ta personne seront toujours l'émissaire de l'harmonie. Combats avec ardeur toutes les engeances chaotiques, celles-ci étant le contraire de l'harmonie et de la joie en ce monde. L'évolution d'un peuple passe par la culture plutôt que par la peur.
- II. **Accepte le Destin et vis le Voyage :** Nous sommes tous des voyageurs qui traversons le passé, le présent et le futur. Le temps est une rivière fluctuante et imprévisible dont nous devons profiter à chaque instant. Peu importe le destin ou la liberté totale, chaque expérience doit être savourée. Suis tes propres règles, dompte le destin, va où bon te semble et fais ta propre chance.
- III. **Vise la richesse et la prospérité :** Il faut savoir s'enrichir et prospérer, le moins souvent au détriment d'honnêtes gens, surtout ceux protégeant l'art, la beauté et l'harmonie du monde. L'abus n'est pas une solution, peu importe la situation, et l'honnêteté est une valeur qui doit être réciproque.
- IV. **Chasse l'excès de tes pratiques :** Bien vivre ne signifie pas vivre dans l'excès. Sache faire la part des choses et équilibrer plaisir et bonheur. Tomber dans l'excès mène lentement, mais invariablement vers le chaos et la perte.

Informations supplémentaires

- Seule religion valide pour les Chapardeurs. Les Sibylles sont également vénérées par des Humains et certains Elfes des cités. Il existe quelques rares Nains sibyllins, mais ils sont alors ostracisés par leurs frères makudaris.
- Les sibyllins étant souvent nomades ou voyageurs de nature, il n'est pas surprenant d'en voir de toutes les provenances. Cela étant dit, les peuplades sibyllines les plus souvent présentes à Francourt sont :
 - Les citoyens de Blivek (généralement des Chapardeurs) et du Lavakhnir.
 - Les membres de l'organisation des Milles Voyageurs, principalement ceux provenant d'Andrave en Aurélius ou de Dorgon à l'étranger.
 - Les corps expéditionnaires champagnolais.
- Les plus téméraires proviennent parfois même de terres leur religion est interdite, où leur présence est cachée et protégée par ceux qui en ont les moyens.



SYLVA

Description

La déesse de la magie et de la connaissance prône l'harmonisation de la Toile magique, ainsi qu'une utilisation justifiée, altruiste, de celle-ci. Les abus de même que les excès la révoltent et elle cherche toujours à protéger et entretenir la Toile telle une mère protégeant son enfant. Elle valorise la connaissance, l'érudition et le raffinement des arts arcaniques. Ayant été jadis priée surtout par les Elfes, son amitié avec Gaea n'a d'égal que sa profonde haine pour Amaï'ra, qui a corrompu une partie de son peuple et lui oppose aujourd'hui sa vision machiavélique de la magie.

Autres noms : Grande Protectrice de la Toile, Patronne des mages.

Symbole religieux : Les Trois Flèches.

Gentillet : Sylvanite (clergé et érudits) ou Sylvanien (paysan).

Grâce divine : Permet le transfert d'un élément de magie entre deux alliés touchés qui utilisent le même type d'éléments (arcaniques ou cléricaux).

Préceptes

- I. ***Incarne Raison et Patience*** : L'impulsivité et la passion sont la perte de l'Ordre. L'irrationalité est pire que le mal, elle conduit au chaos et à la destruction. L'impulsivité est la mort de la raison, qui conduit alors vers le sombre chemin des viles passions. Tout est calculable et tout doit se calculer; rien n'est fortuit. Ne te presse point et réfléchis.
- II. ***Protège la Structure*** : L'Ordre est précieux, tout doit être structuré et bien géré. La désorganisation et l'anarchie sont les essences qui nourrissent Chaos. Tu devras combattre toutes parcelles de chaos et répandre la connaissance, car l'ignorance est l'outil qui permet aux simples d'être pervertis.
- III. ***L'Arcane est Ordre*** : L'Art doit protéger l'Ordre. Tu propageras l'Art comme étant un outil pour servir les peuples et la civilisation. Décourage les fous qui croient en être le maître et ne s'embarrasse point dans l'égoïsme.
- IV. ***Amaï'ra doit être détruite*** : Combats les filles et les fils de l'Égoïste Traïtresse, ainsi que son influence. Leur seule présence est une menace pour la Toile. Pourchasse-les où qu'ils se terrent et assure-toi que le chaos qu'ils engendrent disparaisse de la surface de monde.

Informations supplémentaires

- L'une des deux déesses principales des Elfes, Sylva est particulièrement priée par la noblesse, les érudits et les mages.
- Aucun Nain ne prie Sylva :
 - Il s'agit à leurs yeux d'une déesse elfique qu'ils boudent déjà pour cette seule raison.
 - Les relations entre Sylva et Mak'Udar sont parfois tendues concernant l'usage de la connaissance et de la magie versus celui du métal et des armes.
- À Bélénos, les sylvanites se concentrent principalement en Taurè Ilfirin et en Aurélius, mais restent suffisamment nombreux dans le Trône de l'Est, où ils sont acceptés tant que leur culte reste discret. Ils sont cependant mis à mort dans le Conclave impérial.
- À l'étranger, les sylvanites viennent d'abord de la Cour elfique, du Bastion et de Dorgon. Ils peuvent également venir de l'Empire s'ils sont Elfes.



USIRE

Description

Lumière du peuple, Usire Aédon incarne la Bonté et le Pardon, voulant toujours guider l’humanité vers une meilleure existence. S’imprégnant des valeurs de feu Vault, il incarne aussi la Loyauté et l’Honneur, que ce soit à la guerre ou ailleurs. Malgré son incessant conflit avec Galléon, il reste un dieu unificateur et père de l’idée d’une race humaine unie et forte dans l’adversité.

Autres noms : L’Aédon, Père de l’Humanité, Lumière du peuple.

Symbole religieux : Le Chêne rouge ou la Croix de Lumière.

Gentillet : Aédonite (clergé et érudit) ou Usirien (paysan, sauf s’il vient de l’Empire)

Grâce divine : L’allié est guéri de 4 PV et de l’effet de Zombification.

Préceptes

- I. **Usire est l’incarnation du Bien :** Tu ne prendras jamais la défense d’une créature maléfique, ni de l’être qui travaille contre l’unification et la communauté. Combats les ennemis perfides et individualistes. Seule l’unification permettra à l’Homme de grandir.
- II. **La Voix d’Usire est Pardon :** Tu offriras le salut à ton adversaire, surtout s’il est humain. Donne-lui l’occasion de se rendre ou de se repentir sans tomber dans la naïveté aveugle. Illumine la communauté de ta piété et de ton pardon, mais jamais à ses dépens.
- III. **La Lumière d’Usire rassemble tous les Hommes :** Tu aideras ton prochain. L’Homme doit être protégé, tant et aussi longtemps que celui-ci travaille pour le bien de la communauté. S’il faillit à cette tâche, deviens ma Voix.
- IV. **L’Amour d’Usire touche tous les Hommes :** Contrairement à Galléon, Usire pardonne et aime l’entière de l’Humanité et non seulement les plus forts individus. Triste et indigne est le père qui n’aime que la moitié de ses enfants. Usire ne fut peut-être pas le premier dieu des Humains, mais il est certes le seul qui leur soit authentique.

Informations supplémentaires

- Bien qu’Usire se considère comme « le dieu de l’Humanité » et qu’ainsi la majorité de ses fidèles soit des Humains, il accepte les Elfes et les Nains qui souhaitent devenir leurs alliés dans son éternel combat contre le mal.
- Usire se prononce « U-ssir » et non « U-zir ». Utiliser le second met en valeur un manque d’éducation qui ne mènera personne au bucher, mais fera sourciller le bon fidèle.
- À Bélénos, les aédonites viennent plus souvent de l’Aurélius.
- Notez que les aédonites du nord de l’Aurélius ont la particularité d’haïr les loups-garous et de les voir comme des monstres vu leur passé sanglant avec ceux-ci. Cela les place souvent en conflit avec les ilfirinois et les gaéens en général.
- À l’étranger, la majorité des aédonites viennent de l’Empire, situé directement à l’ouest de Bélénos. Celui-ci est le premier siège de cette religion en plus d’être le voisin de plus peuplé. On retrouve ensuite une bonne proportion d’aédonites sur les terres du Bastion, ainsi qu’en Confédération urdienne.



DIVINITÉS DE CHAOS

AMAÏ'RA

Description

Créée par Mador, Amaï'ra trahit ses frères et sœurs pour rejoindre les troupes de Chaos voilà plusieurs millénaires. Plusieurs Elfes la suivirent, créant ainsi la race des Amaï. Son comportement est changeant et arrogant, comme ses fidèles. La Reine des ténèbres cherchera toujours à étendre son influence, gardant ses ennemis sur leurs gardes. Son culte étant matriarcal, elle est aussi la patronne des sorcières, oracles et autres femmes arcanistes.

Autres noms : Dame des Mystères, Maîtresse de la Toile, Reine des ténèbres.

Symbole religieux : La Toile runique.

Gentillet : Amaran (Elfes et érudits), Amarin (paysan) ou Amaï (Amaï).

Grâce divine : Pendant la prochaine heure, l'allié est immunisé au prochain effet Commandement ne provenant pas d'un Amaï.

Préceptes

- I. **Abandonne-toi à tes pulsions :** Telle la sombre Toile tu te dois d'être passionné, d'écouter tes pulsions internes. La magie vibre en toi. Écoute sa douce mélodie. Laisse-toi bercer par celle-ci et ravage tes ennemis avec sa terrible puissance. Développe ton Art afin d'en devenir le seul maître.
- II. **Enveloppe-toi de mystère :** Tisse ta propre toile d'intrigues et de mystères. Entretiens cette aura de secrets et utilise tes connaissances pour contrôler ton environnement. Chéris-les égoïstement et ne dévoile que ce qui te sera profitable plus tard. Sache quand maintenir ce voile et quand le laisser tomber afin de maximiser ton pouvoir.
- III. **Sois de glace devant tes ennemis :** Enveloppe-toi d'obscurité, embrasse sa froideur et utilise-la pour commettre tes actes. Frappe tes ennemis sans que personne ne le sache, sois une ombre aussi silencieuse que la plus douce des brises nocturnes. Sache quand discuter et quand frapper afin de contrôler tes adversaires.
- IV. **La magie est source de toute force :** La toile est un ensemble de fins fils invisibles et infinis pouvant soumettre l'ennemi le plus fort. La magie est l'outil de l'intelligent : la force infinie surpassant et commandant celle bestiale et physique.

Informations supplémentaires

- Déesse favorite des Amaï, ces derniers gardent jalousement les rennes de son culte et considèrent que le terme « Amaï » désigne à la fois leur race, ainsi que les véritables fidèles d'Amaï'ra. Et bien qu'il soit également permis à quelques Humains et Orcs privilégiés de la vénérer, ceux-ci ne méritent pas vraiment Sa grâce et sont traités comme des esclaves de qualité plutôt que comme de véritables fidèles.
- Les Hommes-rats ne prient jamais Amaï'ra.
- Les fidèles d'Amaï'ra viennent presque exclusivement des royaumes souterrains ou du Conclave Impérial en Bélénos.



CHAOS

Description

Chaos est l'ombre destructrice planant au-dessus d'Illimune et de l'univers tout entier. Il est difficile de comprendre les aspirations profondes de Chaos, ce dieu originel étant aussi ancien que puissant. Toutefois, on sait de lui qu'il est l'image même de la destruction et de la création, cherchant à détruire ce qui est et à créer ce qui n'est pas. Inévitablement, son retour serait donc synonyme d'apocalypse. Heureusement, depuis son dernier éveil, Golgoth le maîtrise activement, l'empêchant de mettre à bien ses ambitions nihilistes.

Autres noms : Le Créateur, Père des Démons, Maître du Changement.

Symbole religieux : La Roue du Changement.

Gentillet : Chaossien.

Grâce divine : Aucun. Les Prêtres et les Clercs ne peuvent plus choisir de servir Chaos. Ce concept appartient désormais aux Adeptes.

Préceptes

- I. **L'Ordre doit être brisé :** L'Ordre, de sa simple existence, est l'affront ultime. Il doit donc être éliminé. La Création actuelle doit être détruite de même que tous ses enfants. Sois le vaisseau de cette hécatombe apocalyptique; ceci est mon principal désir.
- II. **La Roue doit tourner :** Le Chaos est la base de la création. Il faut faire émerger les idées de demain dès maintenant. Elles remplaceront l'Ordre actuel et feront en sorte que la roue tourne sans cesse.
- III. **Accepte ta fin :** Exister pour exister est futile et sans intérêt. Tout ce qui existe et existera disparaîtra éventuellement. Il est inutile de garder une quelconque attache, car elle n'est que temporaire et précaire. La Fin est toujours plus proche que le Commencement.

Informations supplémentaires

- Les Humains, ainsi que toutes les races maléfiques peuvent vénérer Chaos.
- De par leur nature et leur mission, les grands regroupements de chaossiens de l'Illimune ouest se gardent généralement de se faire connaître publiquement. Certaines organisations particulièrement puissantes s'assurent d'ailleurs que ceux qui dérogent à cette règle rencontrent une fin tragique.
- À Bélénos, les chaossiens peuvent venir d'absolument partout. Il existe davantage d'institutions poussant la Mission du Père Créateur au Trône de l'Est et à Prospérance, mais celles-ci ont une vilaine manie de s'infiltrer où bon leur semble.
- À l'étranger, les disciples de Chaos ont la même tendance à l'omniprésence, mais leur seul grand empire connu est le Mor'khar, situé autour de la Faille dans les Steppes désolées.



DAGOTH

Description

Dagoth le conquérant, créateur d'empires et de royaumes, était un mortel autrefois. Il s'est élevé au rang de dieu de Chaos en accomplissant l'exploit de traverser la faille du Mor'khar. Désormais présent au panthéon, il impose sa volonté aux mortels. Il s'agit d'un dieu fier qui ne laisse personne remettre en cause sa légitimité : « Personne ne peut te dicter l'étendue de ta grandeur. Affronte les meilleurs pour en devenir l'un des leurs ».

Autres noms : Le Conquérant, Fléau des Empires.

Symbole religieux : Les Griffes noires.

Gentillet : Dagothien (prononcé « -sien » ; clergé et érudits) ou Dagozien (« -tien » ; paysan).

Grâce divine : L'allié touché peut utiliser une Faveur ducale de n'importe que Duché comme si elle provenait d'un Duché de son choix. Il est important de noter l'usage de ce pouvoir lorsque la Faveur est déposée dans une boîte aux lettres.

Préceptes

- I. **Crée ton empire :** Tu devras mettre ta vie au service de l'édification d'un empire. Les grandes civilisations marquent l'histoire et fixent leur propre moralité. Tu dois fédérer tes ennemis à ton autorité pour atteindre la grandeur.
- II. **Les grands risques amènent de grandes récompenses :** C'est ceux qui prennent le plus de risques qui courent le plus de chance d'obtenir ce qu'ils veulent. Sois un de ceux-là : n'hésite pas à risquer tout ce que tu possèdes, incluant ta vie, pour obtenir mieux.
- III. **Si ton visage ne te permet pas d'atteindre tes objectifs, crées-en d'autres :** Il ne faut jamais hésiter à changer d'apparence si les besoins s'en font sentir. Le déguisement est l'un des outils principaux de la manipulation. La manipulation est la meilleure arme contre les faibles.
- IV. **Une histoire n'est complète que si on en voit la fin :** Tout ce que tu œuvres à construire et à mettre en place doit être en mesure de se terminer de ton vivant. Contempler la finalité brutale des choses sera ton sentiment d'accomplissement ultime.

Informations supplémentaires

- Les Humains, ainsi que toutes les races maléfiques peuvent vénérer Dagoth.
- À Bélénos, les Croisés de Dagoth habitant sur les terres de Trône de l'Est représentent la majorité des dagothiens.
- À l'étranger, l'entièreté des dagothiens viennent du Mor'khar.



GODTAKK

Description

Godtakk est l'incarnation de la force brute sans nuance. Il pousse un enseignement tout simple : le fort dicte les lois. Pour lui, les sociétés organisées ne sont que des moyens permettant aux faibles de se mettre ensemble pour voler les forts. Par leurs règles, les états nivellent par le bas. Pire, elles sont un cancer pour leurs membres, qu'elles transforment en individus amorphes et lâches. L'anarchie est la seule voie permettant de garder le chaos nécessaire pour que naisse la grandeur et la force réelle.

Autres noms : Le Roi Sanglant, Le Libérateur.

Symbole religieux : Le Crâne de la Bête.

Gentillet : Godtakar (clergé et érudits) ou Godtakien (paysan).

Grâce divine : L'allié est immunisé contre les effets Faiblesse dans la prochaine heure.

Préceptes

- I. **La puissance par la force et la violence :** Entretiens ton potentiel. Sois toujours le plus fort et le plus dominant. Laisse aller ta rage et elle nourrira ton corps, le rendant prêt au combat. Sois mon chien de guerre et fait trembler les vastes terres. La parole, les conversations et la diplomatie ne servent à rien. Elles sont pour les mous et les faibles. Tordre un bras ou casser une mâchoire est toujours plus rapide et direct.
- II. **Sois un seigneur de la destruction :** L'anarchie doit régner. Il faut détruire les alliances, les empires et l'ordre. L'anarchie permet l'entretien de la force. Tant que l'anarchie règne, chacun est son propre maître.
- III. **La liberté est vertu suprême :** Soit un individu souverain. N'obéis qu'à tes propres règles, sois l'empereur absolu de ton corps, de ton âme et de ton destin.

Informations supplémentaires

- Les Humains, ainsi que toutes les races maléfiques peuvent vénérer Godtakk.
- Les godtakars viennent plus rarement des cités et plus souvent de morceaux de terres sur lesquels ils peuvent régner en maître malgré les rois et empereurs démonistes en place.
- À Bélénos, les fidèles de Godtakk sont divisés entre les campagnes du Trône de l'Est et les terres du Conclave.
- À l'étranger, la majorité viennent des Steppes désolées, mais leur nombre au Mhor'kar n'est pas négligeable et certains se cachent aisément parmi les Nordiens.



KAALKHORN

Description

Kaalkhorn est le dieu de ceux qui poussent trop loin l'individualisme de Galléon. Ses vaniteux suivants recherchent gloire et pouvoir avant tout. Pour eux, une vie n'a de sens que si elle imprime sa marque durablement sur ce monde, quelle qu'en soit la manière. Il est également connu comme étant le Prince des mensonges et de la duperie, regroupant sous cette bannière les plus fins stratèges de la prise de pouvoir et du coup d'état. Kaalkhorn est souvent représenté par un chevalier vêtu de noir.

Autres noms : Le Sombre Prince, le Tyran.

Symbole religieux : La Porte ou le Prisme.

Gentillet : Kaalkhornien.

Grâce divine : Pendant 1 heure, l'allié devient immunisé à l'effet Vérité forcée.

Préceptes

- I. **Sois l'élite des élites :** Tu seras droit et fier car tu es mon élu. Toi seul peux entrevoir l'avenir et la grandeur possible d'un groupe, d'un peuple, d'une nation. Oblige-les à devenir ce qu'ils doivent, peu importe les sacrifices nécessaires. Pousse-les dans une gloire que tu chevaucheras sans partage.
- II. **La terreur, l'épée des tyrans :** Le pouvoir s'obtient par la peur et le désespoir. Un ennemi sans espoir, brisé et dénué de volonté n'est qu'une marionnette qui attend tes ordres. Inspire la peur, contrôle et obtiens la gloire qui est tienne, démontre ta supériorité et prouve-moi ta valeur.
- III. **Sois le visage de la grandeur :** Tu es magnifique, sache le prouver à tous. Tu montreras toujours le visage de l'élite et de la suprématie. Tu seras le plus grand et le plus fourbe à tes heures. Garde toujours deux visages: le calme, montrant le devoir et la rationalité du Chevalier noir, et la langue fourchue, manipulatrice et mielleuse du Serpent.
- IV. **Plutôt la mort que l'anonymat :** Préserve ta vie de tout sauf de ta gloire. Une vie chantée 100 fois vaut 100 fois 100 vies oubliées. Les empires tuent parfois leurs souverains, mais vénèrent toujours leur créateur.

Informations supplémentaires

- Les Humains, ainsi que toutes les races maléfiques peuvent vénérer Kaalkhorn.
- Possédant quelques préceptes similaires, Dagoth et Kaalkhorn se disputent plusieurs fidèles parmi ceux qui recherchent la grandeur et le trône. Ils se vouent présentement une guerre de séduction sans merci auprès des démonistes.
- Les aykanites cherchent souvent activement et avec zèle les kaalkhorniens plus que tout autre démoniste. Ces derniers ont donc tendance à les garder à plus grande distance.
- À Bélénos, la majorité des fidèles de Kaalkhorn viennent du Conclave impérial, où il s'agit de l'une des principales divinités. Ces terres accueillent d'importants groupes de kaalkhorniens, tels les Nakamuras, ainsi que les Zaratans.
- À l'étranger, les puissants ayant vendu leur âme à Kaalkhorn se font plus discrets. Le Mor'khar reste un lieu évident pour en trouver, mais il se trouve relativement loin de Bélénos. Autrement, plusieurs s'établiront en Empire, où le culte d'Ayka n'est présentement que toléré.



KHALII

Description

Khalii est la personnification de l'excès. Avec l'accumulation des pouvoirs qu'elle a obtenus et par le toucher de Chaos, elle plane entre les délires luxurieux, une once de folie et une lucidité alarmante. Elle est la mère des vices et des marchands amoraux.

Autres noms : La Grande Maîtresse, Reine de l'Excès, Mère des vices.

Symbole religieux : L'Œil sanglant.

Gentillet : Khaliens.

Grâce divine : Le prochain sort de *Charme personne* de l'allié ignore les résistances de sa cible peu importe leur niveau de puissance, à l'exception des pouvoirs légendaires.

Préceptes

- I. **La Vertu est la mère de tous les vices :** Toute vertu peut devenir un vice si on encourage l'excès. Tente les mortels vers cette voie. Ton rôle est d'être le médium, de séduire et de tenter les autres à vivre dans la luxure, les excès et de toujours chercher à aller plus loin dans la déchéance.
- II. **Entretiens le délire salvateur :** Entretiens un état d'euphorie et de délire qui peut se développer dans l'esprit de chacun. Submerge leurs sens des délectations de ce monde et de tes paroles. Rends-les dépendants de cet état et tu pourras en faire tes pantins tant qu'ils seront hors de leurs moyens.
- III. **Le succès dans l'opulence :** Ne fais pas qu'accumuler la richesse, sers-t'en pour briller de mille feux comme un soleil d'or pur. Toujours répète-toi : le succès est gage de justesse, la mesure de ta valeur.
- IV. **Tous sont esclaves :** Tous, nous sommes reliés par des chaînes invisibles. Pour jouir un tant soit peu d'une certaine liberté, le fort se doit de garder pour lui une bonne allonge, qu'il ne peut gagner qu'en limitant les plus faibles. Par cette vérité, servitude et esclavage sont inévitables : de quel droit le faible mériterait-il d'entraver les plaisirs du fort?

Informations supplémentaires

- Seconde divinité la plus priée des Amaï, Khalii peut être vénérée par les Humains ou n'importe quelle race maléfique.
- À Bélénos, les khaliens viennent principalement du Trône de l'Est, où l'on retrouve le Palais de velours, considéré comme étant le siège de la religion.
- Leur situation au Conclave impérial y est tendue depuis que les dirigeants du Palais ont publiquement décrété qu'aucun Amaï ne serait refusé parmi leurs rangs. Or, les intérêts amaï étant fortement représentés au Conclave, ceux-ci acceptent difficilement qu'un des leurs ne vénère pas Amaï'ra et visent à le faire amèrement regretter aux khaliens.
- À l'étranger, l'un des plus grands havres de khaliens est le Lavakhnir, où les forces sibyllines et khalliennes contrôlent la grande majorité du gouvernement et des marchés. Autrement, plusieurs khaliens viennent également de la Confédération urdienne et de Khalonnie.



NOCTAVE

Description

La Mort est l'Ordre par excellence. La nécromancie est l'arme du gardien de cet Ordre. Noctave recherche l'élite dans la mort : des morts-vivants intelligents et élitistes. Noctave est donc très différent de son prédécesseur Mortis par le fait qu'il ne cherche pas nécessairement à lever une horde grouillante et gémissante, mais bien à engendrer le mort-vivant parfait. Il cherche toujours à avoir une ascendance sur la mort elle-même, souhaitant établir un empire éternel et immuable où le pouvoir nécromant serait maître. Il désire ainsi unifier les plus puissants des vivants dans la mort, les condamnant à le servir dans les tourments et la soumission pour l'éternité.

Symbole religieux : Le Diamant de la perfection.

Gentillet : Noctavien.

Grâce divine : Octroie deux usages de *Contrôle des morts-vivants* à l'allié, qui les perd à la fin du GN.

Préceptes

- I. **La Mort est l'Ordre et la Perfection :** La Mort va au-delà de la nécromancie. Les êtres faibles et ignares ne peuvent pas le comprendre. C'est à toi de les éduquer sur la froideur du baiser de l'outre-tombe, car les forts comprennent ce qu'est la Mort et l'utilisent à leur fin pour arriver à leur apogée : le pouvoir ultime par l'éternité.
- II. **Amant de la Mort :** Tu te dois d'être le marionnettiste des plus puissantes forces de la Mort. Tu dois vivre avec celle-ci et la chérir comme ta plus fidèle amie. Tu pourras y arriver par la compréhension absolue de la nécromancie ou grâce à l'élite morte-vivante. Tu pousseras toujours plus loin ta compréhension du dernier voyage vers l'éternité.
- III. **L'union par la mort :** La vie n'est que division et chaos. Il faut unir dans la Mort l'ensemble des êtres de ce monde afin que, dans une communauté parfaite et ordonnée, tous servent ceux qui comprennent l'ultime Vérité. Traque les vivants, libère-les de leur vie et fais-en des sujets de l'Ultime Maître afin qu'éternellement ils le servent.
- IV. **La compassion par la mort :** La mort est une délivrance, la seule solution durable aux vies misérables, à la peur ou à la faiblesse. Donne-la en mon nom à ceux qui aspirent au soulagement suprême. Donne-la également à ceux qui méritent ce soulagement mais n'osent pas l'implorer.

Informations supplémentaires

- Les Humain, ainsi que toutes les races maléfiques peuvent vénérer Noctave.
- Noctave est le seul dieu de son panthéon à s'opposer à la vision de son créateur. Sa situation ne lui permettant pas de nuire à celui-ci, il ne fera en échange rien pour aider ses desseins, un monde de changement rapides allant à l'encontre de ses buts.
- Noctave et Ottor-Kom sont en conflit direct quant au sort des âmes. Ottor-Kom souhaitant s'approprier et dévorer chacune d'entre elles, toute âme qui lui est interdite par la nécromancie l'enrage profondément.
- À Bélénos, les disciples de Noctave viennent principalement du Conclave impérial, où l'on retrouve les meilleurs instituts pour apprendre les arts nécromantiques et où une bonne part des armées et des serviteurs sont constitués de morts-vivants.
- À l'étranger, l'Empire mène un combat acharné contre les noctavien. Ceux-ci ont donc tendance à se replier dans les terres du Nord et en Khalonnie, où l'Empire a moins d'influence.



OTTOR-KOM

Description

Surnommé le dévoreur d'âmes, Ottor-Kom s'oppose frontalement à Gaea et à son cycle de la nature. Pour lui, ce monde est tombé dans une spirale de déchéance depuis trop longtemps pour espérer une guérison. La majorité des races pensantes ou non créées par les dieux sont éteintes depuis longtemps et les dieux de Mador sont incapables de les remplacer.

Ottor-Kom désire rebâtir un monde plus dense, plus vivant. Un monde sain. Et, pour cela, il doit briser le Cycle, ce qui apporte ses suivants à exacerber toutes les tares qu'ils dénoncent. Après tout, achever un malade n'est-il pas un acte de charité ?

Autres noms : Le Grand Dévoreur.

Symbole religieux : Le Sombre totem

Gentillet : Ottorkomite (érudits) ou Ottor-komiens (paysans)

Grâce divine : L'âme de l'allié appartient à Ottor-Kom pendant 1 heure. Pendant ce temps, il n'est pas possible de parler à l'esprit de l'allié (*Parler aux esprits*), d'emprisonner son âme (*Vol d'âme*, *Emprisonnement*) ou de l'affecter d'une nouvelle Malédiction (les existantes persistent).

Préceptes

- I. **Le cycle des morts :** Je suis l'ultime abysse des trépassés. Je suis le dévoreur, le transformateur. Le cycle de la mort est trop lent ; tu te dois de l'accélérer en m'offrant les âmes de ceux qui ignorent la vérité.
- II. **La grande tribu :** Tous les mortels font partie d'une seule et même tribu. Qu'ils le veuillent ou non, tous finiront par me nourrir. Réunis-les, de gré ou de force. Tu es le gardien des traditions tribales de ta partie de ce vaste monde. Protège ces traditions, répands-les et honore ceux mourant au combat pour ma gloire. Au final, tous me serviront, que ce soit dans la vie ou dans la mort.
- III. **Perturbateur du Cycle :** Le Cycle de la nature est trop structuré, organisé, simplifié. Accélère sa dégénérescence par tous les moyens possibles pour que je puisse le remplacer par un ordre nouveau où la vie sera renouvelée dans un chaos salvateur.
- IV. **Le respect de la mort :** La mort doit garder son caractère sacré et ses secrets. Traque tous ceux qui tentent d'y soustraire corps, âmes, secrets et magies.

Informations supplémentaires

- Outre les Humains, Ottor-Kom est vénéré par les Orcs, les Gobelins, les Hommes-rats et les Gnolls. Aucun Amaï ne s'autoriserait à vénérer un dieu qui lui interdit des secrets.
- Les autorités religieuses ottorkomites sont très dispersées et peu d'entre elles font l'unanimité. Cette situation vient partiellement du fait qu'il s'agit principalement d'une religion orque à l'origine, mais également du fait que la compétition y est féroce.
- À Bélénos, on les retrouve principalement sur les terres du Trône de l'Est, mais à Champagnol, dans les endroits où les milices ont de la difficulté à les extirper de leurs terres. Ils ne sont cependant les bienvenus sur les terres du Conclave que s'ils ne causent pas de trouble avec l'élite noctavienne.
- À l'étranger, la majorité des ottorkomites viennent des Steppes désolées ou de Terra Gazaar, avec un petit nombre provenant du Nord et de la Confédération urdienne.



TOYASH

Description

Des flammes de la mort de Goldo, Toyash émergea. Il est impossible de savoir s'il s'agit du même dieu transformé ou d'un autre qui l'aurait consommé mais, dès sa naissance, elle prit place dans la forge infernale de son ancêtre et continua son œuvre. Maintenant déesse, toujours baignée de flammes, le feu est son arme, son outil et l'esclave de sa volonté. Vénérer Toyash, c'est utiliser son don du feu pour créer les plus grands chefs d'œuvre d'ingéniosité ou pour implorer ses pouvoirs. Toyash ne veut pas de brutes parmi ses priants, seuls ceux animés d'une curiosité passionnée et d'une volonté à toute épreuve méritent son approbation.

Autres noms : Maîtresse des flammes.

Symbole religieux : L'Engrenage enflammé.

Gentillet : Toyashi ou Toyassien (selon les goûts). Toyashien (pour insulter).

Grâce divine : Pendant 1 heure, l'allié devient immunisé au prochain effet Peur ou Terreur chaque fois qu'il reçoit des dégâts de Feu.

Préceptes

- I. **Tout sera consommé :** La puissance du feu n'est limitée que par ton intelligence et ta curiosité. Telle la flamme, tu dois tout consommer, tout expérimenter et tout apprendre. Tu domineras tes ennemis par ton ingéniosité sans limite et ton intelligence. Tes échecs ne t'arrêteront pas et tu travailleras sans cesse jusqu'à atteindre tes buts.
- II. **Sois toujours prêt :** Il est inutile de s'enflammer si c'est pour échouer immédiatement. La préparation est la science de la victoire. La flamme, l'explosion et l'acier sont tes outils et tu feras tout pour les exploiter afin de créer les armes de demain. Face à toutes les épreuves, tu auras un plan pour tourner les choses en ta faveur.
- III. **Vis tel le feu :** Une fois sa proie consommée, le feu ne regarde plus les restes calcinés et continue vers l'avant selon sa volonté dévorante. De même, chacune de tes décisions se doit d'être empreinte de passion et de détermination jusqu'au bout.
- IV. **La complexité comme sécurité :** La meilleure création est celle que tu es le seul à maîtriser. Ne sois pas le bâtisseur de l'objet de ta perte.

Informations supplémentaires

- Les Humain, ainsi que toutes les races maléfiques peuvent vénérer Toyash.
- À Bélénos, la grande majorité des disciples de Toyash viennent du Trône de l'Est, où plusieurs seigneurs leur fournissent une multitude de ressources pour faire avancer leurs projets. On les retrouve ensuite, bien sûr, sur les terres du Conclave, où ils sont acceptés sans problème.
- À l'étranger, la majorité des disciples viennent de Terra Gazaar, où plusieurs Goblins ont accepté cette divinité après la disparition de Goldo, du Lavakhnir, où leur commerce d'esclaves est florissant, et du Mor'khar.



AUTRES RELIGIONS

LE SPIRITISME

Description

Il existe une multitude de religions différentes et indépendantes qui vénèrent les Esprits en Illimune, qu'il s'agisse du culte que les Nordiens vouent à leurs ancêtres, de la multitude de traditions hétéroclites véhiculées par une tribu d'Orcs ou une autre, ou encore des premiers préceptes spirités apportés par les Elfes sauvages aux autres races. Peu importe leur origine, ces religions impliquent toutes une communication entre les vivants et les morts, où les shamans se font soit les médiateurs, soit les maîtres des Esprits dans la poursuite d'un idéal commun.

Il est important de comprendre que même s'il existe quelques cultes voués aux esprits animaux ou végétaux, la grande majorité des religions spirités se concentre plutôt vers l'esprits des personnes ayant vécu avant eux (les « Esprits »). Car bien que le débat sur l'existence des premiers persiste, il est bien connu que seuls les seconds peuvent accorder pouvoirs et réponses aux shamans.

Peu importe les bases du culte, il est également important de savoir qu'aucune religion spiritée ne considère les Esprits comme étant au-dessus des dieux. D'ailleurs, plusieurs fidèles de ces religions suivront également une déité appartenant à l'un des panthéons, mais il n'est pas non plus rare de voir des shamans se vouer entièrement à la cause des Esprits sans volonté de se préoccuper des affaires divines.

Les spirités de l'Ordre et de Chaos

Bien que les religions spirités puissent a priori sembler neutres face au conflit divin opposant les panthéons de l'Ordre et de Chaos, la réalité est toute autre. En fait, qu'ils le fassent consciemment ou non, la manière dont les shamans invoque le pouvoir des Esprits a un impact sur l'ordre naturel des choses, qui prévoit que l'esprit d'un défunt soit laissé en paix suffisamment longtemps pour atteindre son « paradis ». Or, chaque fois qu'un shaman cible un Esprit pour en obtenir les grâces, il bouscule cet ordre et, s'il insiste suffisamment, peut inciter un Esprit à vouloir revenir vers le monde des mortels. Chaque Esprit éveillé de cette manière sert au final les desseins de Chaos.

Pour cette raison, les shamans s'alignant davantage avec les forces de l'Ordre ont appris à adresser leurs prières vers une famille complète d'Esprits chaque fois qu'ils désirent obtenir leur. De cette manière, chaque Esprit ciblé ne reçoit qu'une fraction de l'énergie de l'appel et retrouve rapidement la paix. Pour les shamans n'ayant aucun scrupule à cet égard ou s'alignant carrément avec les forces de Chaos, c'est tout le contraire. Appeler un seul Esprit, souvent par son nom propre, promet une récompense plus facile et un contrôle plus direct. Le fait que ce genre de pratique puisse mener à la possession par l'un des Esprit invoqué ne leur fait pas peur et peut même faire partie de leur plan.



Les lois du spiritisme

On les appelle des « lois », mais ce sont davantage des lignes de conduite que chacun est libre de suivre ou non dans leurs relations avec les Esprits. Si la majorité des religions spirites en respectent deux ou trois, très rares sont celles qui réussissent à les respecter toutes. C'est d'ailleurs ce qui donne la grande variété de cultes que l'on observe en Illimune.

Les lois sont :

- I. La loi de l'adoration :** L'union avec les Esprits passe certes par la prière, mais davantage par les actes. Les actes que vous effectuez auront un grand impact sur les Esprits qui vous entourent. Écoutez attentivement leurs besoins et honorez leurs volontés.
- II. La loi de liberté :** Le libre arbitre est sacré et l'oppression de l'esprit est un crime. Tu te feras gardien de l'esprit contre toute forme d'oppression, que ce soient des sortilèges ou encore l'alcool. L'esprit doit rester en pleine possession de ses moyens en tout temps.
- III. La loi de l'épanouissement :** Les efforts conduisent à l'évolution personnelle et au progrès. Tu te pousseras vers un continu épanouissement de l'esprit afin d'atteindre la plénitude.
- IV. La loi de la mort :** Tout corps retournera à la terre et tout esprit rejoindra l'autre monde. Pour atteindre leur place définitive dans le monde divin, chaque Esprit doit recevoir suffisamment de repos. Leur interdire celui-ci provoque leur colère.
- V. La loi de la souffrance :** Les catastrophes provoquent la souffrance de l'esprit, mais stimulent le progrès quand il est trop lent. N'ai pas peur de te faire violence si cela mène ton esprit vers de nouveaux horizons.
- VI. La loi de l'équilibre :** Rien ne vient du néant. Tout est un équilibre d'évolution. Lorsque les choses se brisent, vous êtes souvent la meilleure personne pour rectifier la situation. Appliquez la force inverse à tout changement trop radical.
- VII. La loi de la servitude :** Bien que le monde des Esprits leur appartient, le pouvoir qui en émane est à la disposition de tous. Tu n'as pas à demander la permission à un Esprit pour lui emprunter ses pouvoirs. Ta propre moralité doit servir de compas à ce pouvoir.

Notons que le monde des Esprits est en constant changement, ce qui veut dire que ces lois sont sujet à changer avec le temps.



LA PHILOSOPHIE ADEMOS

La philosophie Ademos est unique en son genre par le fait qu'elle se place en opposition avec tous les dieux, peu importe leur nature et le panthéon auquel ils appartiennent. Le cœur de ses croyances tient sur deux principes centraux :

- Les dieux sont des parasites qui ont besoin des mortels pour se maintenir et leur offre des pouvoirs pour les garder en laisse.
- Chaque mortel est capable de produire ses propres miracles en apprenant à utiliser sa force intérieure.

Les adeptes de celle-ci ne sont pas nécessairement tous des zélotes qui combattent sans cesse les fidèles des dieux. Cependant, si certains croient que le combat contre les dieux peut être gagné passivement en attendant patiemment que chacun ouvre les yeux et rejoigne la cause, d'autres croient fermement qu'il faut agir avant qu'il ne soit trop tard. Quoiqu'il en soit, les Ademos n'ont aucun scrupule à s'allier avec un camp de déistes ou de démonistes pour en combattre un autre. Tant que l'influence globale des dieux s'en trouve réduit, l'intérêt des mortels est servi.

DIVINITÉS DISPARUES

Au cours de l'histoire d'Illimune, plusieurs divinités – incluant dieux, démons et grands esprits – ont trouvés leur fin aux mains de leurs semblables. Les congrégations religieuses qui suivaient leur vision et leurs préceptes ayant depuis disparu elles aussi, ces divinités ne sont pas énumérées ici.

Il est possible pour un personnage de trouver de l'information sur ces religions en cherchant certains **documents rares**. S'il le souhaite, il peut même se faire le gardien des mémoires de l'une de ces déités déchues. Ce faisant, il est tout de même important de garder deux principes en tête :

- Les divinités disparues n'octroient **jamais** aucun sort ni aucun pouvoir.
- Les autres religions tolèrent ce genre de pratique tant que ceux-ci restent peu nombreux et qu'ils honorent ces déités mortes sans essayer de faire renaître leur religion. Le contraire nuirait aux divinités actuelles, ce qu'aucun panthéon ne croit souhaitable.

CRÉER UNE NOUVELLE DIVINITÉ

Vu les implications sur l'entièreté du monde de jeu, il est aujourd'hui excessivement rare qu'une nouvelle déité soit créée depuis l'initiative d'un joueur. Croire et travailler fort n'est simplement pas suffisant pour mettre un dieu au monde. Si vous entreprenez ce genre de projet, soyez conscient que les efforts à fournir seront épiques et que les chances d'échecs sont particulièrement grandes. Cela dit, si votre objectif se limite à animer le terrain par cette idée, vous êtes encouragés à la poursuivre.

Cela ne s'applique qu'aux dieux réels dans le monde de jeu. Inventer un nouvel Esprit ou encore créer une fausse divinité pour votre tribu barbare sans éducation et sans contact avec le reste du monde ne requiert rien de particulier. Gardez simplement en tête que l'existence des dieux n'est remise en doute nulle part dans les terres civilisées d'Illimune et que leurs noms ne diffèrent pas d'un pays à l'autre. Si vous inventez un faux dieu, vous incarnez soit des gens particulièrement déconnectés ou vivant un moment de folie. En ce qui concerne les Esprits, il en existe une multitude et, tant que vous ne les élevez pas au niveau des dieux, vous pouvez en créer autant qu'il vous en faut.

Pour toute question concernant ce sujet, contactez « Organisation@Terres-de-Belenos.com ».



CONGRÉGATIONS

Les congrégations sont des regroupements de religieux qui mettent en force les mêmes valeurs et défendent plus particulièrement les mêmes préceptes d'une religion. Il en existe pour toutes les religions, que celles-ci soient de l'Ordre, de Chaos, spirités ou Ademos. Certaines resteront minuscules et ne feront jamais les annales de l'histoire, tandis que d'autres pourront être portées jusqu'à la grandeur et la gloire, devenant ainsi des pièces influentes du paysage politique bélénois.

CRÉATION D'UNE CONGRÉGATION

Lorsqu'un joueur incarne un personnage religieux, il lui est demandé de choisir deux (2) préceptes qu'il voudra défendre avec plus de ferveur parmi ceux de sa religion. Ce choix teintera souvent l'enseignement qu'il procure à son groupe et créera donc des alignements et des oppositions entre les groupes d'une même religion.

Une congrégation naît lorsqu'au moins deux groupes officiels (voir chapitre 15) suivant la même religion défendent plus particulièrement les deux mêmes préceptes et s'entendent pour créer celle-ci. Ils lui donnent alors un nom officiel et pourront vouloir faire notarié cet acte pour la postérité.

Sans autre action, la congrégation devient alors « officielle » sur le terrain, mais ne sert qu'à celui-ci. Aucune influence supplémentaire hors de Francourt ne lui sera accordé. Si l'acte est notarié, la scénarisation sera adaptée à sa présence lorsque possible et pertinent, mais c'est tout.

Pour créer une congrégation qui peut influencer davantage l'univers de jeu, il faut en faire une « Institution ». Les règles de création de celles-ci sont détaillées au chapitre 15 et ont été largement simplifiées depuis leur apparition. Notez qu'il vous faudrait choisir un groupe pour être « maître » de ladite Institution et donc, qu'un jeu politique s'installera probablement entre vos joueurs. Si ce type de jeu ne vous intéresse pas, il vous faudra donc trouver un allié qui veuille le faire pour vous.

Une fois l'Institution créée pour votre congrégation, il suffit de la faire grandir normalement.

Congrégation Ademos

Les Ademos sont particuliers dans la création de leurs congrégations. Leur religion est nouvelle et ne possède que deux principes très généraux. À mesure que cette religion se définira – au travers des actions des joueurs et de l'évolution de l'histoire – elle pourra avoir des préceptes plus détaillés.

Pour cette raison, les Ademos possèdent un sauf-conduit dans la création de leurs congrégations : la règle leur demandant de défendre les mêmes préceptes ne s'appliquent pas à eux. Ils ont tout de même besoin de deux groupes distincts la supportant et le reste du processus reste le même.

AVANTAGES

Les avantages de créer et faire vivre une congrégation sont purement narratifs et offrent autrement les mêmes avantages que les Institutions. Elles peuvent cependant grandir au-delà de ce stade.

DISSOLUTION D'UNE CONGRÉGATION

Une congrégation se dissout s'il ne reste qu'un seul groupe officiel la supportant, incluant les groupes retraités. L'Institution ne disparaît pas, mais change alors de nom pour illustrer la situation.

Il n'est pas possible pour le groupe « maître » de l'Institution de la dissoudre. Il ne peut que la céder.