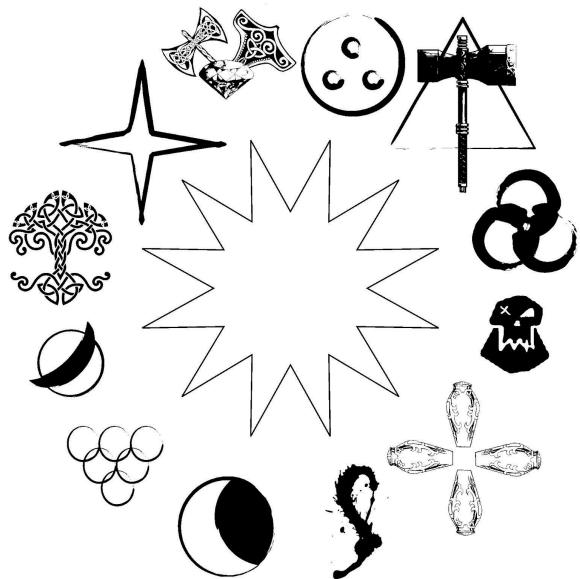


Filibert Lamequiche

Dieux indispensables et divinités éphémères



Vous êtes-vous jamais demandé ce qu'était un Dieu ?

Ou alors: Comment est-ce possible que plusieurs divinités partagent les mêmes domaines ou attributs ?

Ou même: Pourquoi les Dieux ont-ils quitté notre chère Tanah ?

Si ce genre de questions vous tiennent éveillé la nuit, cet ouvrage pourrait bien vous rendre le sommeil et sinon il vous permettra simplement de briller en société et peut-être même de rabattre le caquet de votre prêtre local qui sépare maladroitement Azar et Fortuna.

Avertissement:

Aucune des allégations, théories ou expressions d'avis de l'auteur ne pourra être confondue avec une quelconque volonté de blasphème, la classification et l'étude de la nature divine n'est en rien destinée à amoindrir l'importance de quelque divinités que ce soit. Croyants, fidèles et clercs, veillez donc à prendre les informations proposées dans cet ouvrage avec le détachement nécessaire à l'étude.

Chapitre premier:

Cosmogonie populaire et classique de la Mythologie

Au commencement, du Néant, vint l'idée.

Pensée par *Hilduin* le principe universel, cette idée prit corps de l'espace qui se nomma *Esuin*, entrelacée de sa destinée, sa soeur jumelle, *Anouk*, le temps.

Hilduin y imagina alors un solide, pierre inerte aux premiers instants, sur laquelle il souffla la vie si fort qu'elle se brisa en une infinité d'éclats. En s'ébignant, se percutant, dansant, s'agglomérant, s'attirant et se repoussant, ces fragments de pierre soufflés de vie manifestèrent ombres et lumières, heureux hasards de la création et catastrophes cosmiques, polarisant dorénavant le destin de toute ce qui existe dans l'alternance de l'ordre et du désordre, de petites choses qui brillent et d'ombres menaçantes manifestant *Azar* et *Fortuna*.

Les frères convoitèrent alors de faire une même parcelle égarée de la pierre pour son potentiel particulier, un rocher perdu parmi tant d'autres lui dessinant un céleste horizon: *Tanak*.

Car sur *Tanak* apparaissait un équilibre, deux forces aussi mortelles que fécondes. *Myrn* faisait jaillir la vie du sol, fendant jusqu'à la pierre pour prendre racine tandis que *Saumure* le cachait sous ses eaux, tapissant ses fonds de danses bercées par son rythme.

Gorgée de vie, Tanak, de ses pics à ses profondeurs, se voyait dessiner paysages d'excroissances et crevasse d'entrelacs, se formant et se tordant tant et si bien que la vie en vint à se détacher d'elle même, par fragments de poussière d'abord, puis par amas, jusqu'à prendre d'innombrable forme, s'amusant à changer et à repousser ses propres limites, créant des miracles aux prix d'erreurs grossière, Tcherno n'aurait plus jamais de cesse de forcer le changement, d'accidents en stratagèmes, d'exploits en aberrations.

De ceux qui habitaient Saumure, du froid au chaud, du doux au salé, jusqu'à ceux se nourrissant des pousses de Myrn, et même se nourrissant des autres, variants de pattes, de poils, d'écailles, de jour et de nuit, seuls ou en troupeaux, de tout ceux là émergea alors le règne des plus grands d'entre-eux: les **Dieux-animaux**.

Ainsi ceux des Dieux qui avait créé et avait été créé par ce monde, devant faune et flore furent émerveillés par le résultat de leurs croisements, incarnant alors leur conscience divine dans le corps qui y convenait le mieux, ils décidèrent de vivre ensemble dans ce grand Jardin qui était le leur puisqu'il était eux.

Pour ordonner les éruptions chaotiques de vie, rassembler ce qui était complémentaire et séparer ce qui était incompatible, choisir ce qui était beau et l'éloigner de ce qui en était destructeur, ils créèrent quatres enfants, quatres Faeries Primordiales:

Cyan, à l'instinct maternel, aurait la sagesse de protéger le vivant, tenant entre ses mains le destin.

Aspharoth, à l'ambition, serait l'excellence, l'innovateur aux idées impensables, tenant entre ses mains le changement

Fuschia, à la joie de vivre, aurait toujours une raison à la fête, tenant entre ses mains bonheurs et beautés

Souffre, à la mémoire, serait le gardien du lien entre les choses, tenant entre ses mains l'esprit du vivant

Affairé dès leur premier instant à leur noble tâche, ces Faeries Primordiales orchestraient ensemble l'équilibre de ce monde prenant soin de faunes et flores, laissant à chacun avoir sa place et trouvant pour chacun le meilleur endroit, permettant à chacun de changer sans jamais oublié, de grandir sans s'effondrer et de mourir pour renaître encore. Mais malgré leur grand pouvoir, de tant de travail était né le besoin d'aide, alors, naturellement d'autres faeries naquirent de leurs efforts, chacun plus petite et unique et pourtant toute ayant émané d'eux. Si certaines prenaient leur tâches très au sérieux, beaucoup surtout découvraient leur jeune vie, le jeu frivole, les rires innocents et même la farce. Devenant ainsi le premier peuple totalement conscient de Tanak qui, bien que lié aux Dieux, n'en n'étaient pas directement la création et donc avait son propre destin et les Dieux, bienveillants, s'en amusaient.

L'une des tâches des Faeries Primordiales était également de retrouver et de rassembler les éclats de la pierre sur laquelle Hilduin avait soufflé la vie et qui contenait en elles encore assez de vif que pour être appelée "pierre de vie" car elles contenait le potentiel de nouvelles créations. Aspharoth bien plus encore que les autres s'affairait à cette tâche, voulant mériter les faveurs des dieux, plutôt que de ramener les pierres dès qu'il les trouvait se m'y à les garder ayant dans l'idée qu'une bonne récolte impressionnerait les Dieux. Mais à si bien faire, son sac en était devenu trop lourd alors il l'enterra pour que personne ne lui vole son mérite. Reprenant sa route, il finit par en remplir un suivant, qu'il finit par enterrer lui aussi, et puis un autre et ensuite encore autant, enivré par ses récoltes fructueuses.

Mais ce qu'ignorait Aspharoth, c'est que dans l'un de ses sacs enterré, s'était mêlé aux pierres de vie, une simple graine. Avec le temps passé au contact des pierres de vie, à l'abri sous la terre, la graine changea de nature au fur et à mesure qu'elle poussait. Sans que personne ne le remarque, la pousse prit le temps de devenir un arbre, et au fil de saison, l'arbre finit par enfanté un fruit. Aeniel Sylvas, l'arbre de vie, donnait ainsi naissance à Oraniel, divine première née des elfes. Et nombreux furent les autres enfants

ensuite, qui eux même firent des enfants. Le peuple primitif des elfes, se mit à tisser le vif venu des pierres pour en utiliser le pouvoir selon leur desseins. Lorsqu'Oraniel se présenta aux autres dieux comme leur égal ils l'accueillirent comme tel malgré leur étonnement. Le peuple des faeries devint l'ami du peuple des elfes et bien que suivant leur dieu-mère Oraniel, ils servirent également diligemment les autres dieux.

Aspharoth, ayant continué sa tâche, n'avait aucune idée de la naissance des elfes. Lui avait suivi les filons de pierres de vie jusqu'à creuser la plus haute montagne et à s'engouffrer dans son ventre pour y découvrir ce qui était probablement la plus grosse pierre de vie qui devait exister sur Tanak, l'une de ces pics transperçant la montagnes jusqu'à son sommet. Depuis sa découverte il n'avait eu de cesse de s'enfoncer toujours plus profond pour en trouver l'origine, si bien qu'épuisé, il finit par s'endormir sur l'un de ses énormes tas de pierres de vie ramassées le long de sa descente. Rêvant ainsi des siècles durant des miroitements des pierres précieuses et cristaux qui l'entouraient,

A son réveil, il mit du temps à comprendre où il se trouvait. Allongé dans un lit de pierre, au centre d'une gigantesque salle voutée aux colonnades impressionnantes, encaissé de pierres précieuses savamment taillées, il ne comprenait pas. Puis son regard se posa sur un être assis sur un trône taillé en Pierre de Vie. La créature avait le visage couvert de poils et sa peau était brillante et dure. Il lui dit alors qu'il était **Grimm** le seigneur de la Terre du Dessous, dieu nain et qu'il accueillait avec plaisir dans le royaume des nains.

Le seigneur Grimm relata les quatre siècles qui s'étaient écoulés. Aspharoth apprit ainsi que les nains étaient nés de la roche sans qu'ils sachent à quoi cela était dû, peut être des échos de ses rêves dans le ventre de la montagne. Et que les nains avaient écouté les murmures d'Aspharoth dans son sommeil, souhaitant trouver toujours plus de pierre, alors les nains avaient construit machines et outils, perfectionnant leur savoir faire, creusant pour satisfaire la Faerie endormie. Mais en creusant toujours plus bas, les nains avaient découverts

la Mer de Lave et les Dragons et n'avaient su quoi faire depuis. Alors Aspharoth descendit par lui-même voir les Dragons, leur puissance et leur indépendance des Dieux le rendit jaloux alors il convainc les nains de s'en prendre à eux. Du sang des dragons qui avait éclaboussé les creux humides et fongiques qui précèdent la Mer de Lave naquirent les peaux-vertes, malhabile et belliqueux, Aspharoth ne put immédiatement les contrôler et ils entrèrent en guerre avec les Nains, donnant naissance à **Garlock** dans le sang des batailles. Les Nains mené par Grimm et ses descendants, parvinrent à repousser les orcs vers la surface et Aspharoth commença à comprendre qu'avec les ingrédients de Tanak il pouvait donner naissance à des races et qu'elles même par leur pratique faisait émerger des Dieux.

Il s'y essaya donc volontairement, rassemblant avec l'aide des nains de nouvelles réserves de pierres de vie. Mais ses essais furent peu fructueux, les créatures fragiles étaient dépourvu de réel talent, à peine capable de faire de bons esclaves. Ne sachant que faire de ce peuple qui se reproduisait sans le servir, il les chassa de la montagne et les humains prirent alors toutes sortes de chemins pour espérer survivre à la surface de Tanak. Aspharoth est donc resté dans le ventre de la montagne à ignorer le reste du monde, trop concentré à essayer de créer une race meilleure que les autres, ne voulant rien savoir du devenir des humains.

Mais ce que n'avait pas remarqué Aspharoth, c'était que plus que tout autres les humains savaient s'adapter et plus que tout autres ils avaient la foi qui donnait naissance aux dieux. En effet, des clans sauvages et des alliances entre hommes et animaux vint au Panthéon **Khiméra**, du besoin d'ordre et de lois qu'exigeait la nature changeante des humains vint à la rescoussse **Caran**, du besoin de le contourner pour survivre naquit **Myrn le Cadet**, de la tentation et de sa repentance émergea **Grosbi**, du savoir accumulé et partagé vint **Farwan**, de leur stratégie de survie apparu **Valinor** et d'autres encore sont venu et viendront.

La famille des Dieux s'était agrandie autant que s'était multiplié les peuples conscient de Tanak. Mais ce monde n'avait plus rien pour eux d'un repos, constamment partagés entre les querelles qui les opposait via les prières de leur fidèles, toujours à devoir se battre pour protéger leur peuple, plus aucun d'eux ne trouvait la paix divine en Tanak.

Il créèrent donc les nouveaux Jardins d'un sour, déménageant un par un leur résidence sur ce plan qui leur serait réservé, loin des appels au secours incessant des petits être mortels. Certains d'entre eux laissèrent derrière eux de splendides cadeaux, des Reliques de leur domaine qui permettrait de les contacter à l'occasion d'une cérémonie afin qu'ils puissent continuer de souffler leur pouvoir et l'équilibre sur Tanak.

Lorsque partirent les derniers dieux incarnés, vint pour les peuples la déchirure du Ragnarok, terrifiés de voir le monde privé de leur présence divine.

Mais heureusement, la collaboration entre ces peuples au moins une fois par an, organisant la Cérémonie des Reliques comme le leur dictaient les astres, permettait que les dieux ne restent pas sourds à toutes les prières et tant que serait tenue la Cérémonie, l'équilibre du monde serait préservé.

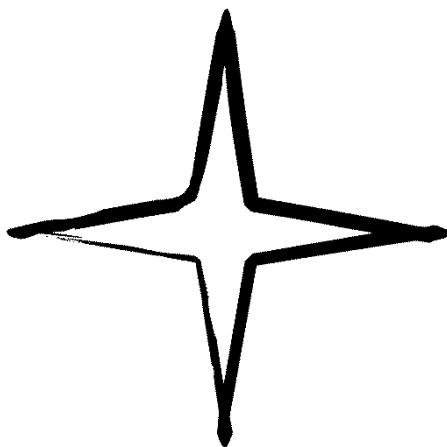
Voilà donc l'histoire la plus complète dans sa version la plus populaire de l'origine de notre monde, de la naissance jusqu'au départ des dieux les plus célèbres. Rien de nouveau certainement pour les érudits mais une base nécessaire aux néophytes à l'ouverture de cet ouvrage. De la même manière, chapitre qui suit à pour but d'apporter au débutant plus de précision sur les divinités énoncées et d'exposer aux savants les courants religieux particuliers qui nous serviront de prisme à titre d'exemple pour chaque divinité.

Panthéon primordial, tutélaire racial et culturel

Viens ici une distinction importante, au cœur même de notre sujet. Il est important de comprendre que ce que l'on appelle le Panthéon Primordial est composé de divinité constitutives de notre réalité, un premier Dieu Primordial, Hilduin, créé le monde, s'enchaîne ensuite une séparation dans l'incarnation qui donne naissance aux formes divisées de cet Divinité primordiale, créant dans le même instant, au même endroit, l'espace et le temps, la matière étant né peut alors continué de se diviser au hasard et à la bonne fortune jusqu'à ce qu'une parcelle de matière en particulier, Tanak, ne voit naître la vie, dans l'océan et sur terres laissant alors place à un changement perpétuel de ce vivant jusqu'à nos jours. Dans cette cosmogonie est en réalité relaté la naissance de notre monde, toute divinité cité jusque là étant constitutive de notre réalité. Ce Panthéon indispensable à l'existence tel que nous la connaissons est donc naturellement appelé, Panthéon Primordial (on ajoutera "traditionnel" puisque certaines cultures exotiques trouvent d'autres noms aux dieux les plus importants de Tanak)

Panthéon primordial traditionnel Hilduin

Dieu créateur, père de la pensée, source d'intelligence



Le fidèle d'Hilduin est au service de la vie. Pas en tant que protecteur ou guérisseur mais en tant que gardien de la création d'Hilduin, gardien de Tanak et surtout des pierres de vie qui sont le chef d'œuvre créateur d'Hilduin. Le travail sur l'intelligence, la méditation et la recherche philosophique aidant à conserver ou à renforcer le souffle de vie qui est en chacun de nous est la préoccupation principale des adeptes sérieux.

Les adeptes les plus importants et les plus actifs finiront comme gardiens des pierres.

Représentation :

Son animal symbolique est le Renard, il est représenté par une étoile à 4 branches.

Sentences :

« La seule justification réelle de la vie est la vie elle-même. »

« Vous quittez les philosophades, vous entrez dans la philosophie quand vous avez admis que le but de la vie est la vie. »

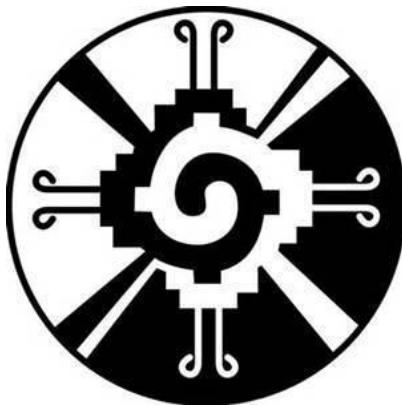
« Ce qu'il y a de plus beau dans la vie, et dans toute espèce de vie, c'est sa continuité. »

Fidèles :

Les philosophes, les penseurs et certains ingénieurs ou inventeurs, les personnes âgées, les malades

Anouk & Esuin

Déesses Jumelles du temps et de l'espace,
divinités du réel



Étrangement, le culte d'Anouk et Esuin est depuis toujours relativement discret et méconnu. Pourtant il détient un message capital: les Dieux ne seraient pas tous partis ! Anouk et Esuin, les déesses jumelles du Temps et de l'Espace seraient toujours là, au cœur des Dédales du Destin (que les invocateurs et savants planaires appellent plus sobrement "Le Labyrinthe") qui ne

s'ouvrirraient qu'aux plus braves et fervents...

Représentation :

Un métier à tisser sur lequel un ouvrage est en cours.

Sentences :

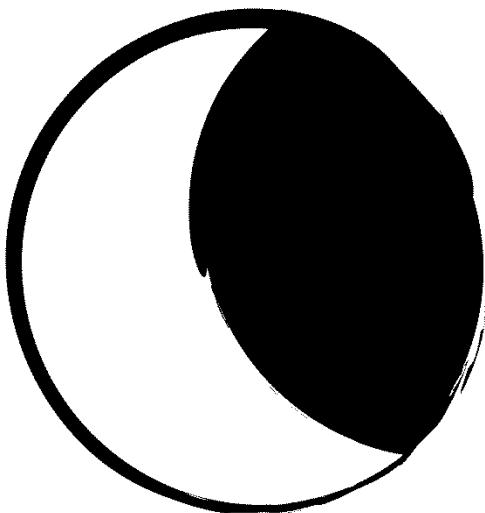
Toute phrase commençant par « En tout temps et en tous lieux,... » peut être un hommage discret rendu aux déesses jumelles.

Fidèles :

Surtout les savants planaires et invocateurs

Fortuna & Azar

*Dieux Jumeaux du destin,
divinités de la chance et de son contraire*



Fortuna et Azar, dieux tutélaires de la Sérénissime, sont les deux facettes d'une même entité. Hors de la Sérénissime, ils sont souvent considérés comme des dieux distincts. Ils symbolisent respectivement la bonne et la mauvaise fortune, la chance et la malchance, la vérité et le mensonge, et même parfois l'ordre et le désordre, la lumière et l'obscurité, etc. Ces oppositions ne sont pas en équilibre, mais en perpétuelle alternance, comme le symbolisent les phases de la lune.

Représentation :

Une pleine lune coupée en deux pour donner deux moitiés égales : l'une, claire, symbolise Fortuna, l'autre, sombre, symbolise Azar.

Sentences :

« Fortuna n'embrasse personne tous les jours. »

« C'est Azar ou jamais. »

« Quels que soient les outils que t'ont donnés Fortuna et Azar, tu es le premier artisan de ton destin. »

« T'es né sous Fortuna toi ! »

Fidèles :

Marchands, voyageurs, aventuriers, parieurs, investisseurs, collectionneurs, ceux qui croient au destin

Myrn

*Dieu de la nature généreuse,
divinité nourricière et prospère*



Le fidèle de Myrn, s'il veut être entendu, doit faire preuve de générosité envers son prêtre. Les prêtres de Myrn ne se privent pas d'inciter les adeptes à faire des dons fréquents et importants. Myrn est en outre dieu de la nature et de la fertilité, celles qui peinent à enfanter tournent naturellement leurs prières et leurs offrandes vers lui. Myrn n'est pas

bien difficile à contenter et ce qu'il a à offrir est apprécié partout, c'est ce qui lui attire une très large audience populaire. Une des faces de Myrn est le commerce, qu'il faut faire fructifier sans honte.

Représentation :

un homme d'âge mûr solidement bâti, torse nu et ayant une barbe fleurie, au sens propre comme littéral. Son symbole est composé de trois anneaux disposés en triangle. Son arme de prédilection est le bâton de guerre. Ses animaux symboliques sont le coyote et le lapin.

Sentences :

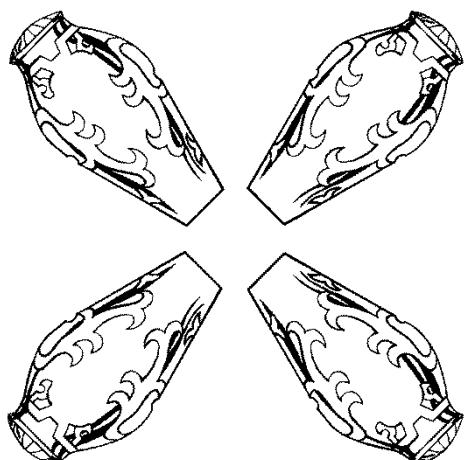
- « Pour avoir Myrn favorable dans l'adversité, il faut l'invoquer dans la prospérité. »
- « La prospérité est un état qui ne connaît pas le repos. »
- « On ne peut pas fonder la prospérité des uns sur la misère des autres. »

Fidèles :

Bourgeois, commerçants, druides, paysans, couple qui veut des enfants, beaucoup de faeries et de hobbits

Saumure

*Dieu de océans et profondeurs,
divinité de l'exploration et du mystère*



Il est de bon aloi, avant de partir en mer, de faire une offrande pour attirer l'attention de Saumure et éviter les dangers. Car si la mer peut être généreuse, elle sait également se montrer impitoyable envers ceux qui ne la respectent pas, nombreux sont ceux qui sont partis en mer et ne

sont jamais revenus. Certaines personnes prennent des bains d'eau de mer quand ils sont malades ou s'immergent dans la mer pour se laver de leurs péchés. Ils considèrent que Saumure peut les guérir ou les purifier tout comme l'eau enlève la saleté.

Représentation :

Son animal symbolique est la tortue. Son symbole est 4 jarres représentant les 4 points cardinaux.

Sentences :

« La mer est sans route, la mer est sans explication. »

« Elle va où bon lui semble, la mer. Peu importe, du moment qu'elle nous revienne. Parce que tout nous revient. A longueur de temps tout recommence, comme les marées. »

« La voix de la mer parle à l'âme. »

Fidèles :

Les marins, les pêcheurs, les explorateurs, certains cartographes

Tcherno

*Dieu du changement,
divinité du progrès audacieux et des aberrations*



Le fidèle de Tcherno se doit d'être curieux, tout est bon pour tenter un changement et tout changement est le potentiel d'une avancée positive, il est donc souvent ce qui

justifie de contourner l'éthique dans le domaine de la recherche.

Pour faire profession de foi, certains procèdent à une mutation personnelle qui mène souvent le fidèle à s'automutiler ou à tester des substances qui finiront par lui altérer l'esprit. D'autres préféreront simplement le «désordre social» pour son potentiel et donneront cours à leurs plus folles pulsions.

Les mages seront attirés vers la construction de créatures composites, les innovations magiques et le dépassement des limites de l'esprit.

Tcherno est souvent prié par les peuples opprimés qui plus que tout espèrent le changement.

Représentation :

On le représente par un dragon bipède sans ailes ou un serpent, son symbole est une tache d'encre noire sur une page blanche.

Sentences :

« Rien de banal ne germe dans cette tête, ce sera le génie du Mal ou le génie du Bien. »

« Je suis un autre. »

« Épuisons tous les poisons que nous avons en nous pour n'en garder que la quintessence. »

Fidèles :

Certains savants en quête de progrès, les désespérés, les incompris, les pauvres, les pervers, les malades notamment mentaux, les créateurs et artistes tourmentés, tous ceux qui souhaitent un changement de leur état.

Panthéon tutélaire racial

On appelle ainsi l'ensemble des divinités qui ont donné naissance à une race de manière "spontanée", c'est-à-dire sans intervention divine directe comme ce fut le cas pour les faeries primordiales. Les Divinités qui naissent ainsi sont liées à tout jamais au peuple dont elles sont généralement les premiers nés, représentant naturellement ce pour quoi leur race est reconnue.



Oraniel

Déesse du Tissage,
divinité tutélaire elfique

Le fidèle d'Oraniel peut lui rendre grâce de nombreuses façons mais la plus courante est de laisser des offrandes telles que des fruits sur des autels que le petit peuple prend généralement pour se nourrir. Ces autels se trouvent un peu partout, car leur forme importe peu, allant de la simple écorce au pied d'un arbre à un autel fastueux dans une cité elfique. Elle apprécie aussi que son nom soit mentionné lors de rituels ou de la pratique de sortilèges de haut vol car c'est en partie grâce à elle que les flux magiques sont utilisables par tous. Elle aime être mentionnée lors des représentations des bardes et artistes.

Représentation :

Une elfe aux yeux vert intense ou un arbre elfique

Sentences :

« Que cette offrande atteigne l'esprit d'Oraniel et que la nature soit clémence avec nous. »

Fidèles :

Les elfes, les tisseurs, le petit peuple, les habitants des zones forestières, les artistes.



Grimm

*Dieu de l'artisanat d'excellence,
divinité tutélaire naine*

Grimm veille sur tous ses fils et les aide comme il le peut quand ils le demandent. Il aime à ce qu'ils le remercient pour l'inspiration qu'il leur donne dans leurs rêves mais aussi quand ils dédient un chef-d'œuvre à son nom. Peu d'autres peuples révèrent ce dieu du Panthéon mais il écoute parfois les demandes de ceux qui s'adressent à lui si le but de ce qu'ils demandent lui semble novateur ou intéressant.

Représentations :

Un nain aux yeux bleu vif, protecteur et encourageant. D'une main, il tient toujours un objet dont celui qui le voit a besoin. Il est souvent symbolisé par un marteau entrelacé, ou encore deux marteaux au-dessus d'un diamant.

Sentences :

« Remercions Grimm-le-Tailleur de nous avoir donné l'inspiration nécessaire à créer ces inventions ! »

« Les bons comptes font les bons amis ... ou les meilleurs ennemis... ».

« Buvons à la santé de Grimm notre père ! »

Fidèles :

Les nains, les artisans, les ingénieurs, les forgerons, les mineurs

Garlock

*Dieu de la guerre et de la violence sourde,
divinité tutélaire des orcs et gobelins*



Agir avant de réfléchir, voici ce que Garlock préconise et apprécie. L'objectif de survie ne peut être atteint que par cela. Si on est fort, il ne faut pas hésiter à écraser les faibles. Cela n'empêche que chaque groupe doit rester soudé sous les

ordres du chef, du puissant. Le moyen le plus aisé de récupérer des richesses, de la nourriture et de bien se faire voir par Garlock est de prendre aux peuples et aux tribus voisines. Les guerres intertribales sont un bon moyen d'éliminer les plus faibles.

Représentation :

Il a l'apparence d'un orc borgne incroyablement grand et musclé à la peau sombre et sale et à l'œil d'un vert terne. Ses armes sont le cimeterre et la lance. Son animal est le sanglier.

Sentences :

« Les rouges sont plus rapides, ça tombe bien, c'est la couleur du sang. »
« Pas parler, tapez ! »

Fidèles :

Les Peaux-Vertes , les guerriers sanguinaires et les soldats en dernier recours

Panthéon d'émergence

On parle ici de Divinités nées de besoin réel, le cas peut-être le plus méconnu puisqu'on ignore exactement ce qui, dans le comportement des mortels peut ou non appeler la naissance d'une Divinité. Certains parlent simplement de l'ampleur prise par une religion, "fausse" au départ et rendue vraie par la foi, d'autres d'une intention concrète et d'arcanes profondes, aujourd'hui perdues, qui permettraient à un choisi d'incarner le divin.

Mais si l'on ne peut pas mettre les théologiens d'accord sur le sujet, le consensus nous accorde tout de même l'idée que cela soit encore et toujours possible tant que persiste une certaine forme d'essence divine sur Tanak. Le phénomène influencerait alors simplement sa "répartition" ou multiplierait ses "identités"

Khiméra

*Déesse de l'instinct sauvage,
divinité de l'esprit clanique*



Les adeptes lui offrent des sacrifices sanglants dans des lieux isolés. Elle est vénérée pour son emprise sur les bêtes sauvages et ses talents de divination. Ses fidèles la prient également pour qu'elle leur offre une vie meilleure, à l'image de leur ambition. Les fidèles de Khilméras n'hésitent pas à laisser court à leurs instincts les plus primaires, les plus bestiaux. A ce titre, de nombreux hommes-bêtes vénèrent la déesse aux trois visages. Les fidèles de Khilméras sont des êtres ambitieux qui feront tout pour arriver à leur fin. Ils sont prêts à commettre les pires exactions, à se vendre corps et âme pour une vie meilleure.

Représentations :

Trois vieilles femmes décharnées et vêtues de haillons, l'une à tête de dragon, une autre à tête de chèvre et une à tête de panthère. Entrelacs de 3 dragons serpentins

Sentences :

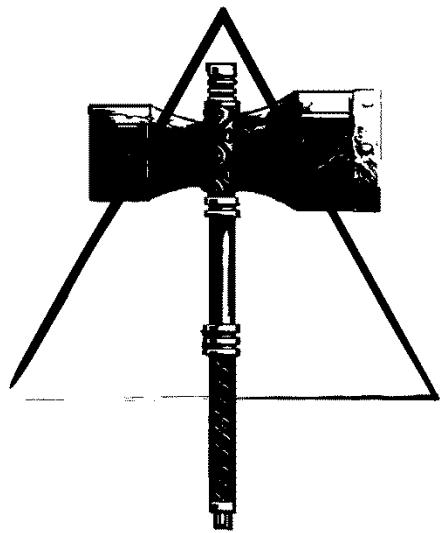
« Le sage guérit de l'ambition par l'ambition même. »
« Peu importe les moyens, seul compte le résultat ! »
« Ne renie pas tes instincts primaires, ce sont tes meilleurs conseillers. »

Fidèles :

Les membres de clans, les hommes bêtes, les sauvages, les pillards, les survivalistes, certains chasseurs

Caran

*Dieu de la justice et de la loi,
divinité tutélaire du peuple Teuts*



Le devoir du fidèle de Caran est de veiller à ce que tout soit juste et en accord avec la justice de Caran, il faut être toujours attentif aux manifestations du mal, qui peuvent prendre bien des formes, les débusquer, les pourchasser.

Il existe une hiérarchie bien structurée dans le clergé et tout le monde se doit de la respecter. Le groupe le plus particulier lié au culte de Caran est la caste des «

désigneurs ». Ceux-ci, imprégnés de l'essence même de Caran sont capables au premier coup d'œil de voir si la personne est juste ou non. Ces prêtres sont le squelette de l'Église de Caran puisqu'ils sont les seuls à pouvoir désigner les futurs prêtres et paladins du culte. Les paladins font tous partie de l'inquisition et combattront toute injustice au péril de leur vie s'il le faut. Les prêtres se feront un devoir d'abattre toute menace au nom de leur Dieu, en employant les moyens appropriés et les pouvoirs mystiques conférés par Caran.

Inlassablement, il faut répéter la doctrine de Caran et la répandre parmi les païens, malheur à eux s'ils ne l'entendent pas. Le vassal maltraité par son suzerain et qui pourtant lui reste fidèle, est un exemple de conduite honorable et édifiante que les prêtres citent lors des sermons.

Représentation :

un vieillard en robe portant un bouc long et pointu. Son symbole est un triangle sur sa base devant un marteau.

Sentences :

« La pitié n'est que justice amputée. »

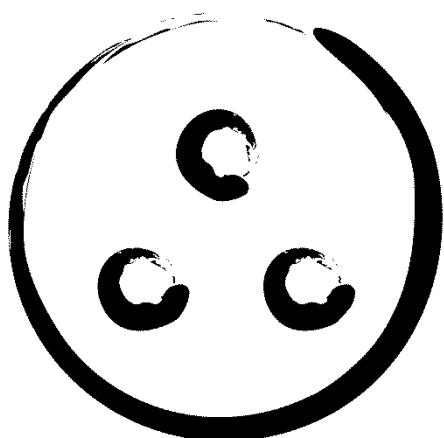
« Où règne la justice, c'est à la liberté d'obéir. »

« Quand on a pour soi la justice divine, celle des hommes est inutile. »

« Il est plus difficile de conserver des provinces que de les conquérir : la force soumet ; la justice garde. »

Fidèles :

Les gens de justice et de loi, les honorables, les persécutés, toute personne tenant un tant soit peu à sa vie si ce culte est influent dans la région.



Farwan
Dieu du savoir,
divinité de l'enseignement

Les fidèles de Farwan se doivent de rechercher et de professer la vérité en toutes circonstances. Instruire et s'instruire sont des buts en soi et une priorité pour tous, c'est le moyen par excellence

de monter dans la hiérarchie du culte et de gagner le respect. Comme l'instruction n'est pas toujours aisée à organiser dans les lieux les plus reculés, l'illettré peut se rendre utile en rendant des services tels que l'entretien des livres et écrits divers, l'organisation des lieux d'éruditions ou des hôpitaux. Les plus connus des adeptes de Farwan sont souvent les conseillers de nobles ou des diplomates (quoique leur obligation de vérité puisse être parfois un frein à cette profession). Tout nouvel adepte de Farwan doit passer par des étapes obligatoires pour parvenir à gagner sa profession de foi. Cela comprend les voyages dans des contrées qui leur sont inconnues, l'écriture d'ouvrages pour les lettrés, les découvertes dans des matières telles que la géographie, les sciences, la médecine, l'alchimie...

Représentation :

Son apparence est inconnue, on le représente par son animal messager qui est la chouette. Son symbole est un cercle dans lequel 3 points sont placés de manière équidistante.

Sentences :

« Les pouvoirs conquis par la connaissance sont plus étendus que la connaissance elle-même. »

« Les connaissances qu'on a cherchées restent, celles qu'on n'a pas cherchées se perdent. »

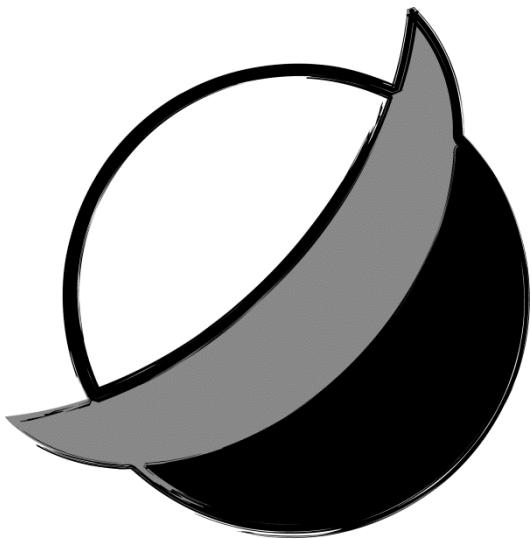
« Si vous ne pouvez être des saints de la connaissance, soyez-en au moins les guerriers. »

Fidèles :

Les savants, les enseignants, les lettrés et érudits, archivistes et bibliothécaire, les épris de culture en général

Grozbi

*Dieu des pulsions et de leur conséquences
divinité de la rédemption*



Le fidèle de Grozbi est plutôt occasionnel, il fait une offrande à Grozbi pour se purifier, et repart le cœur léger. Le plus généralement, le fidèle murmure une demande de pardon à l'oreille d'une statue de Grozbi, jette une dringuelle dans le tronc, se purifie les mains ou la face avec de l'eau fraîche ou se purifie aux volutes d'encens consacrées. Quand il s'agit de tourments plus violents ou profonds, un prêtre est nécessaire, qui, selon la voie qu'il représente (purification, rédemption ou acceptation), agira en conséquence. Le fidèle repentant pourra se voir proposer un acte de contrition plus ou moins important (purification), un sévère programme de rédemption (rédemption), ou des exercices d'immersion volontaire dans sa faiblesse (acceptation).

Représentations :

Un petit homme rondelet au crâne luisant et cornu ainsi qu'aux jambes velues, assis en tailleur et toujours souriant. On le symbolise par une interprétation exagérée de la zone grise du symbole d'Azar et Fortuna à l'envers.

Sentences :

« Si tu ne peux résister, au moins profites-en ! » « Au diable l'avarice » « Ah, tu as encore cédé... dépose ici ton offrande, et trouve le pardon ».

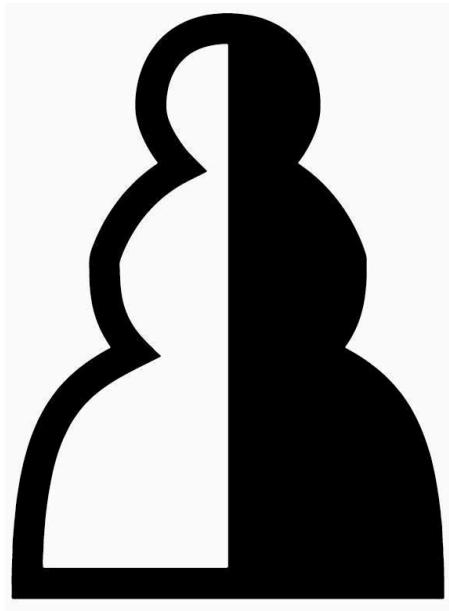
Entre une goulée d'hydromel et un baiser à une prostituée : « Grozbi me pardonne ! ». Ou encore : « Oh ! oui ! Grozbi ! ». Parfois : « Evin Ibzorg ! »

Fidèles :

Les impulsifs, les jaloux, les colériques, les joueurs, les pervers, les repentants

Myrn le cadet

*Dieu de la délinquance et du crime,
divinité vengeresse*



Selon qu'il vénère Myrn le Cadet pour en obtenir vengeance ou pour s'enrichir, le fidèle devra faire des sacrifices d'animaux volés plus ou moins importants selon le résultat visé. Les prêtres officiels n'en diront jamais rien, bien sûr, mais si le résultat visé est très ambitieux, le fidèle comprend vite ce qu'il lui reste à faire.

Le dieu est parfois si en colère qu'il lui arrive de soutenir en même temps deux partis ennemis invoquant son nom, phénomène qui tempère quelque peu la dangerosité de ce culte à haute mortalité.

Tout don au culte doit être de préférence d'origine douteuse, le minimum est d'aller se fournir chez un receleur...

Représentation :

Un jeune homme maigre et souriant portant un grand arc. Son symbole est un médaillon en forme de fiole. Son animal symbolique est le chat.

Sentences :

« Un œil pour un œil »

« Si ça se vole, c'est à toi »

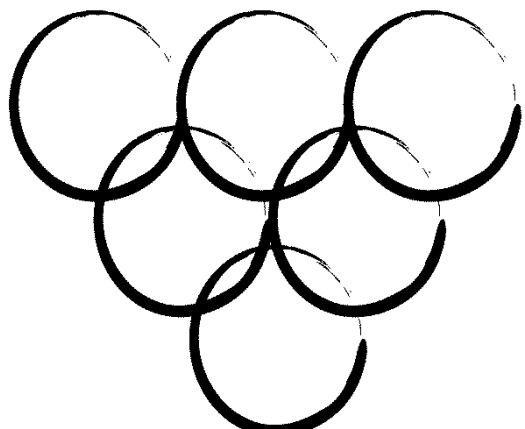
« Si ça se tue, fais toi payer d'avance »

Fidèles :

Les voleurs, criminels, pilleur de tombes, recelleurs, assassins et ceux qui cherchent vengeance

Valinoé

*Déesse de la hardiesse humaine,
divinité de la survie et de la stratégie*



Quiconque attente à la nature de l'humanité, que ce soit pour une bonne ou une mauvaise raison, est l'ennemi de Valinoé. Combattre de tels projets est un devoir sacré et tout fidèle doit s'y préparer par l'exercice physique, la

pratique des arts martiaux et la connaissance des armes quelles qu'elles soient. Valinoé ne préconise pas la stupidité. Valinoé favorise l'étude de la magie de combat, pour peu qu'on n'en néglige pas sa forme physique... et qu'on mette promptement ses connaissances en pratique ! Celui qui agit vite et avec force a l'avantage sur celui qui réfléchit sans fin avant d'agir. Les connaissances stratégiques et l'histoire militaire ainsi que l'ingénierie de combat sont d'autres qualités particulièrement appréciées par la déesse et recherchées par son clergé. Mais une connaissance sans application est vaine et amollit le corps comme l'esprit. Le fidèle de Valinoé se doit d'être toujours volontaire et jamais contemplatif. C'est en fréquentant les combats et les champs de bataille que les prêtres peuvent le plus vite acquérir leurs lettres de noblesse. Soigner les blessures de ses alliés et les infliger à ses ennemis sont des actions plaisantes aux yeux de Valinoé.

Connaître son ennemi est également indispensable et Valinoé ne juge pas celui qui se servira de l'espionnage ou de la traîtrise tant que la solution se finalise au combat.

Représentation :

Souvent représentée comme une femme athlétique en cotte de mailles, les prêtres affirment que ce n'est qu'une représentation idéalisée qui n'a rien d'officiel. Ses animaux sont les félins, l'ours et le glouton. Son symbole est un triangle pointe vers le bas représenté par 6 disques.

Sentences :

« Celui qui combat peut perdre, mais celui qui ne combat pas a déjà perdu. »
« C'est bêtise de déprécier son ennemi avant le combat, et bassesse de l'amoindrir après la victoire. »
« Où la bataille est grande, la gloire l'est aussi. »

Fidèles :

Les humains combattants, gladiateurs et athlètes, les hardis, les survivalistes et certains nomades

Panthéons culturels

Vient finalement l'exemple étrange des panthéons culturels. En dresser la liste serait impossible puisque selon la définition nous pourrions y ranger tous les Saint Patron des moindres guildes, chaque miraculé de village ou martyr d'une famille investi de la charge du divin par une culture ou l'autre.

Il est pourtant important de noter que certaines de ces divinités culturelles pourrait justifiablement faire partie de la catégorie du Panthéon émergent puisqu'existent des exemples de religions culturelles ayant produit des effets comparables à celles de religion aux divinités avérées. L'exemple le plus célèbre est certainement celui de Wuo-Long, importé de la culture des mystérieuses îles de Wuhan et dont les fidèles ont la réputation d'une telle vénération qu'existent des témoignages attestant de pouvoirs divins récolté suite à la pratique de leurs rituels.

Wuo-Long



Représentation :

un énorme dragon vert (oriental) dont l'ampleur exacte est souvent cachée par des copieuses volutes de fumée verte. Il dégage une odeur nauséabonde. Ses parties génitales sont le sujet de moult spéculations théologiques et très souvent référencées dans les jurons propres au culte.

Actions :

Le fidèle de Wuo-Long jure abondamment de manière absurdement complexe et créative. Au plus le juron est long et alambiqué au plus il risque de plaire à Wuo-Long. Le fidèle n'utilise aucune parcimonie et n'hésite pas à monter le ton de manière complètement inappropriée pour pouvoir placer un bon juron.

Quand un fidèle entend une explosion il commence automatiquement à décompter (fort): "10...9...8...7...6...5...4...3...2...1 HAPPY NEW YEAR"

Au bout d'un certain temps d'acclimatation le vrai fidèle commence à parler la langue de Wan, aux tons si harmonieux qui roulement sur la langue.

Le fidèle de Wuo Long est (bien entendu) humble, il connaît sa place dans l'ordre divin. Il est obéissant. Il est fayot et n'hésite pas à en remettre une triple épaisseur quand il s'agit de donner un titre honorifique.

Sentences :

"ALE YOU LOOKING FOL TLOUUUUBLEEEE ???!!!!"

" You are not even worthy to lick the lacerated fluids leaking from the belly of the unworthy dog suckling on the putrescent pimple on the Great Dragon's left testicle, like a marvelous teat !!! "

"Oh sally, sally, I know nothing I'm just a little man from Wan ... "

Fidèles :

Wuo-Long attire un nombre fort varié d'adorateurs, allant de sectes draconiques diverses et variées, d'indécis attirés (et endoctrinés) par le côté festif des rituels du culte aux fanatiques qui se font vider spirituellement et se font enfiler par Wuo-Long comme un gant. Avant toute chose Wuo-Long représente la transcendance et attire donc des fidèles décidés à ne pas se contenter de leur place dans la trame du Destin.

Proposition d'une nouvelle catégorisation

Ainsi informé, nous voici donc en mesure d'en venir au cœur de notre sujet. Pour résumé nous avons donc les Dieux Indispensables par définition, constituant le Panthéon Primordial, les Divinités émergentes parfois appelée inévitable tant leur nature est liée au aspect de la vie des peuples et enfin les Divinités Culturelles, ascendantes ou descendantes en fonction de leur popularité.

La première catégorie, constitutive de notre univers et de notre réalité, bien que fondamentale, peut être influencée par le mécanisme culturelle qui permet l'existence des religions de la dernière catégorie. En effet, d'autres cultures auront peut-être d'autres noms ou des attributs différents accolé à leur domaine

principal. En revanche aucun observateur sérieux de notre conditions d'existence ne pourra se passer d'une divinité du temps, de l'espace ou de la vie. Il faut donc comprendre que c'est la nature de ces divinités qui est immuable et pas l'identité qui leur est donnée par les peuples, les cultures et les religions. Dans un millénaire peut-être que le Dieu créateur Hilduin sera perçu dans l'esprit des fidèles comme une Déesse, avec un nom tout autre. Mais l'entité divine, elle, restera la même.

Le cas des Divinités émergentes ou même tutélaire d'une race par contre soulève plus de questions. La cosmogonie traditionnelle de Tanak nous raconte en effet que ce sont des "accidents" ou en tout cas, à l'inverse des créations qui les précèdent, des évènements qui n'ont pas été du fait même des entités divines.

La naissance des elfes, par exemple, via la graine oubliée par Aspharoth. Ce sont ces mêmes races "accidentelles" constituées d'êtres conscients qui verront ensuite naître les divinités émergentes (ou inévitable). Ces divinités semblent (en se fiant à la cosmogonie) avoir pris forme divine à travers le besoin même de ces êtres. Khilméra d'abord, pour rassembler tout ce qu'avaient en commun les clans qui vénéraient les dieux animaux, Caran ensuite pour le besoin de justice et d'ordre que demande l'organisation d'une société civilisée et ainsi de suite.

Il est alors assez simple d'imaginer que ces divinités étaient premièrement des divinités culturelles et que leur popularité, allié peut-être à certaines pratiques oubliées, qui ont fini par s'accaparer une part du divin en suspension. La culture et le besoin s'alliant pour manifester une identité à la "ressource" divine.

Mais si c'est le cas, il me semble qu'une catégorisation plus tranchée est de rigueur. Le titre de cet ouvrage vous en aura évidemment volé la surprise.

D'un côté les Dieux indispensables de l'autre les divinités éphémères.

Rassemblant donc dans la même catégorie ce qui l'était précédemment entre "tutélaire raciale", "émergente" et "culturelle". Même si cela demande de regarder notre monde à l'oeil de millénaires, il nous faut bien admettre que si nos races venaient à s'éteindre et nos cultures à disparaître, que rien ne subsisterait permettant de maintenir la forme et l'identité donnée à la ressource divine telle que nous les connaissons. Probablement que d'autres races apparaîtraient alors, avec les mêmes ou d'autres talents, et que leur foi refaçonnerait le divin qui était jadis alloué à l'identité de nos dieux.

S'il sera difficile pour beaucoup de concilier le fait que nos Dieux aient jadis marché parmi nous avec le fait que leur identité puisse être volatile à l'échelle des millénaires, il ne faut pas perdre de vue que nous n'avons connu que des incarnation, leur pouvoir étant une part même de notre univers. Et à ceux qui ont du mal à comprendre comment ils ont pu quitter notre monde pour rejoindre leur Jardin d'unsur alors que certaines prières continuaient de trouver réponse, il faut bien comprendre que, comme expliqué dans la cosmogonie, la divinité d'origine ne fait que se séparer, pour s'explorer, se contredire, se matérialiser. Et j'aimerais conclure en empruntant à la philosophie des Tisseurs les plus éthérés pour vous rappeler que le vif, constitutif de notre réalité sous diverse forme, n'est autre que le souffle même du divin et que par conséquent notre univers,

notre existence, le rythme des apogées et des effondrements de nos civilisations ne sont que la respiration du Divin.

N'ayons jamais peur de croire alors, que même après nous, en viendront d'autres qui croiront encore, découvrant les mêmes vérités et vivant les mêmes crises existentielles et la même confiance dans la foi, avant de laisser la place à d'autres et cela pour toujours au rythme auquel respire le Divin.