

IV - RELIGIONS ET COSMOLOGIE



Rien n'est plus étrange que la religion. En effet, les dieux sont nombreux, les fois aussi, et alors que l'on parcourt le monde, l'on se rend vite compte qu'il existe autant de mythes des origines que de civilisations. Ceci ne peut que nous interroger sur la véritable place des divinités, à la fois dans l'univers et dans l'origine du monde que nous habitons. Et parfois, une question m'assaille: et si la vision des elfes était la bonne? S'ils avaient mieux compris que nous la véritable nature des dieux?

- Un voyage extraordinaire. Essai et carnet de bord de Kletio Kanaspos, Erudit Voyageur, Maître Aepistion à la bibliothèque de Proteos

ILZAACH, DRAKH ET PALADIN,
ET SON AMI MALATHOR, QUESTEUR DE JUSTICAAR

Les dieux, les croyances, les panthéons sont multiples en Pangée. Si l'existence des dieux est acceptée par tous, tout le monde n'a pas la même définition de ce qu'ils sont exactement. Le fait que ces derniers ne répondent jamais directement aux sollicitations de ceux qui s'adressent à eux, et qu'ils n'interviennent jamais eux-mêmes jette parfois le doute sur leur nature profonde. Peu importe : quoique soient ces êtres, ils sont si puissants qu'ils sont capables de doter certains de leurs adeptes de pouvoirs terribles, et méritent tout du moins, si ce n'est d'être adorés, d'être au moins craints ou respectés.

UN MONDE POLYTHÉISTE

Pangée est un monde profondément polythéiste. Il n'existe pas de religion monothéiste cherchant (pour le moment en tous cas) à supplanter les autres. Le fait même que les prêtres et croyants puissent, pour certains, accéder à des pouvoirs miraculeux issus de leurs divinités n'y est certainement pas pour rien.

L'Empire a une vision plutôt rationnelle des dieux et des panthéons auxquels ils se rattachent. Même si son panthéon historique est celui des **priméistes**, tourné vers les grandes forces de la nature, incarnée en des divinités variées, l'autorité impériale juge important de laisser libre cours à la foi de tous les croyants. Ainsi, aucune religion, à moins qu'elle ne porte directement atteinte à l'intégrité physique ou morale de l'Empire ou de ses citoyens, n'y est interdite. La plupart des citoyens impériaux estiment qu'il est d'ailleurs de bon ton de prier une divinité locale ou de lui rendre hommage : quel mal y aurait-il à cela ? Et surtout pourquoi se priver d'une aide divine sous prétexte qu'elle n'émanerait pas du panthéon que l'on révère habituellement ?

UN DIEU VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS ?

Ceci n'enlève rien à l'attachement que la plupart des personnes ont à leur panthéon de tutelle, ou à la divinité qui sert de patron – que ce soit à la personne, au temple ou à la communauté.

Ainsi, il arrive souvent que les familles soient placées sous la protection d'une divinité spécifique, de même pour les villages. Cependant, cela n'exclue jamais les autres dieux. Ce n'est pas parce qu'un village possède un temple dédié à Père été que ses habitants ne prient jamais l'Enfant ou l'Arbre-Sage quand le besoin s'en fait sentir, ni que ces derniers feront la sourde oreille à leurs prières et à leurs sacrifices.

Ainsi, quand on arrive dans un lieu nouveau, il est souvent normal de rendre hommage aux divinités révérees dans ledit lieu par les populations locales. Depuis

longtemps, les habitants de Pangée ont appris à s'adapter et à accepter cette pluralité. Voilà pourquoi, s'il existe des luttes d'influence temporelles entre les membres des divers clergés, il n'existe pas de guerres de religions à proprement parler.

LES DIEUX DES MIENS, LES DIEUX DES AUTRES

Pangée est vaste, l'Empire minéen aussi. Au cœur même des provinces, les divinités sont multiples. Tout le monde ne vénère pas l'Enfant du panthéon priméiste ou Céridien du panthéon justicarite. Pourtant, on trouve dans les cultes locaux des divinités proches de celles de ces panthéons, au point que parfois on pourrait se demander si ce ne sont pas les mêmes divinités, les mêmes panthéons auxquels on a simplement donné une autre appellation.

Il est toujours difficile de faire la part des choses et de déterminer s'il s'agit bien d'une nouvelle divinité, ou d'une divinité connue ailleurs sous le même nom, d'autant qu'il arrive que les traditions et les rituels soient plus ou moins semblables. Dans le doute, on respecte alors la plupart du temps la divinité sous son nouveau nom et les rituels qui l'accompagnent. Après tout, si c'est bien le même dieu, ou la même déesse, et qu'il ou elle accepte ces rituels, cela ne devrait pas être problématique. Et si c'est une autre divinité, autant s'attirer ses faveurs.

La puissance des croyants

Dans Pangée, la puissance des dieux est conditionnée au nombre d'êtres intelligents qui croient en eux. C'est un cercle aussi vertueux qu'il est vicieux. Vertueux parce que plus un dieu est révéré, plus il attire de croyants, plus il gagne en puissance et en rayonnement. Mais a contrario, un dieu en lequel la foi est vacillante perd en puissance et en influence, laissant ses adeptes démunis et provoquant peu à peu une fuite des croyants, rendus indécis, et le rétrécissement inexorable du socle des plus fidèles.

C'est ainsi que lorsque l'on veut qu'un dieu disparaisse, on travaille à son oubli : on détruit ou reconvertit ses temples, on efface ses symboles, on détruit ses textes sacrés s'il en a, on traque ses derniers adeptes de manière à ce que toute trace du dieu disparaisse. Car tant qu'il en reste ne serait-ce qu'une quelconque part, il y aura toujours une chance que la divinité finisse par revenir sur le devant de la scène.

LE PRIMÉISME

Les **priméistes** détiennent les clés de ce que les érudits considèrent comme la plus ancienne des religions de Pangée. Elfes et nains leur opposent cependant un désaccord poli, rappelant que leurs dieux et protecteurs prédatent l'arrivée même de l'humanité, et que le **priméisme** est donc certainement la plus ancienne religion humaine de Pangée. Certaines découvertes tendent cependant à démontrer que les premiers balbutiements du priméisme ont précédé l'avènement de l'humanité. C'est par conséquent de manière tout à fait sérieuse que l'on envisage désormais l'idée que cette religion n'était pas celle des humains mais d'un autre peuple, et ce bien avant que les elfes et les nains n'apparaissent sur les terres de Pangée.



LES TRADITIONS PRIMÉISTES

Le priméisme est la religion dominante au cœur de l'Empire. Même si depuis quelques siècles le **justicisme** monte en puissance, aucune religion n'est aujourd'hui plus importante et influente que le priméisme.

Les figures du priméisme sont des divinités, certes présentes, mais lointaines. Elles n'influencent que peu sur le monde – et pour cause : elles en représentent l'essence même. Loin des divinités capricieuses et égotiques des nouvelles religions (c'est en tous cas ainsi que les prêtres priméistes décrivent celles des **justicarites**), les divinités priméistes regardent le monde et les êtres qui le peuplent de loin, s'assurant juste de maintenir l'équilibre précaire du monde et de le préserver au mieux. Ainsi, s'il est une religion qui symbolise le respect des traditions ancestrales, la stabilité et la symbiose avec le monde, c'est bien le priméisme.

C'est aussi la religion la plus souple et la plus protéiforme de l'Empire, raison pour laquelle bien des peuples s'en emparent pour la faire leur. L'important n'est pas tant la manière dont sont conduits les rituels, mais le fait même de les conduire. C'est ainsi que l'on s'attire les faveurs des divinités du panthéon : en leur rendant hommage et en leur présentant des offrandes choisies avec soin et perspicacité.

TEMPLES ET AUTELS

La plupart des communautés impériales, si ce n'est toutes, possèdent un temple ou un bosquet dédié aux dieux. Les plus petits villages, les hameaux et les petites communautés n'ayant pas les moyens d'entretenir de tels lieux possèdent cependant au moins un petit autel ou un lieu sacré, situé soit au cœur de la communauté dans un espace ouvert, soit dans la maison du **kephtos**, le chef du village, soit enfin hors du village dans un lieu isolé.

Temples et autels ont tous en commun la présence d'un bassin, souvent directement à la sortie d'une source d'eau pure. Ce bassin est utilisé pour bien des rituels et des prières, car l'eau est autant source de pureté et de vie que de mort. Elle porte en elle seule l'ambivalence de la vie humanoïde: vie et mort sont intrinsèquement liées, et toute vie trouve sa fin un jour. L'eau donne la vie comme elle peut la reprendre.

Le bassin est cependant la seule véritable constante. Dans certains temples ou autels des statues ont été érigées quand d'autres se contentent d'entretenir un arbre centenaire au cœur d'un bosquet parsemé de pierres sacrées. Certains sont de véritables bâtiments de pierre ou de bois comportant même parfois de multiples pièces accueillant les appartements du ou des prêtres ou prêtresses entretenant le lieu. D'autres ne sont que de simples bosquets à ciel ouvert comprenant au mieux une masure pour y accueillir le prêtre desservant le culte. On en trouve d'encore plus étranges: au sein de grottes sacrées ou de lieux insolites, gardés par quelques ermites dont on peine à savoir s'ils ont été touchés par la grâce ou sont simplement fous.

Les temples et autels présents au sein des communautés mêmes, ou dans leurs environs immédiats, sont toujours entretenus, que ce soit par un prêtre, quelques fidèles ou simplement des personnes habitant à proximité et désireuses de ne pas éveiller la colère des dieux. Les plus isolés sont parfois laissés à l'abandon (ou peu s'en faut), même si croyants et pèlerins de passage ou désireux d'y trouver refuge ne rechignent jamais à s'arrêter afin de les entretenir.

Il faut noter que les temples (et les autels priméistes au cœur de constructions dédiées) sont toujours ouverts. Quand des prêtres ou prêtresses y vivent, une partie peut dès lors ne pas être accessible aux fidèles, mais la salle principale et les espaces de prière sont toujours accessibles. Soit il n'existe pas de portes, soit celles-ci ne sont jamais fermées à clef.

LE CLERGÉ PRIMÉISTE

La force et la faiblesse du clergé priméiste est son absence d'organisation centralisée. En effet, chaque temple et chaque autel, chaque monastère et chaque lieu sacré est indépendant des autres. Tous ceux qui y officient et qui intercèdent entre les fidèles et les dieux y sont appelés prêtres ou prêtresses. Les temples les plus importants possèdent leur propre hiérarchie.

Bien souvent, cependant, l'organisation est la même d'un lieu à l'autre: les novices s'occupent des tâches subalternes le temps de leur apprentissage, les prêtres et prêtresses officient lors des cérémonies et les grands prêtres ou grandes prêtresses dirigent le temple. Les oracles exercent à part – être oracle ne nécessite pas

d'être un prêtre ou une prêtresse pour cela, ni d'officier au sein d'un temple. Néanmoins, les temples des communautés importantes ou des grandes cités aiment attirer les oracles en leur sein contre la promesse d'être traités avec la plus grande révérence.

Il est cependant à noter que la fonction de prêtre ou prêtresse n'est pas uniquement religieuse: elle a aussi des implications civiles. L'absence de clergé structuré a pour conséquence qu'un prêtre ou une prêtresse n'est pas séparé de la vie de la cité ou de la communauté. Il ou elle en fait partie intégrante et ne fait qu'occuper une fonction, certes respectée, mais néanmoins civile.

NAISSANCE ET MORT

Ces instants sont certainement les plus importants d'une vie, et souvent liés d'une manière ou d'une autre: en l'absence d'un clerc ou d'un druide capable d'assurer une délivrance en toute sécurité, il n'est pas rare que la mère meure en couche.

Les priméistes préparent la naissance du futur enfant dès que le ventre de la mère commence à s'arrondir. C'est le signe que la vie grandit en elle, et tout le monde dans la famille (et par extension dans la communauté) prend l'événement à venir très au sérieux.

Chaque jour, le père du futur enfant ainsi que la famille proche de la mère prient **Mère Printemps** et lui font une offrande à la hauteur de leurs possibilités. Il peut d'agir de fruits frais, de fleurs ou encore de grains: c'est au choix de la famille, tant qu'il ne s'agit ni de sang, ni de chair animale ou humanoïde. Mère Printemps abhorre la mort des êtres de chair et n'accepte que le don d'êtres végétaux. On pourrait penser que plus l'offrande est importante et plus volontiers la bénédiction sera accordée, mais c'est en réalité la régularité des offrandes qui prime, bien plus que leur quantité ou leur qualité.

Parfois, les guérisseurs et les rebouteux détectent des anomalies chez l'enfant à naître. Il arrive qu'un enfant se présente mal bien avant l'accouchement. Dans ces moments où l'avenir de la mère ou de l'enfant semble incertain, ils prennent alors sur eux d'invoquer la clémence de **Grand-père Hiver**. Mais « Grand-père », comme on l'appelle souvent, est bien plus exigeant: il sait que pour qu'une vie poursuive son chemin, l'équilibre des forces veut qu'une autre vie disparaisse. Il demande un sacrifice de sang effectué par la mère elle-même. Il n'est pas nécessaire de tuer un autre être humanoïde (même si cela peut arriver, la morale et la loi impériale le réprouvent); un animal fera parfaitement l'affaire. Plus celui-ci est grand et puissant, et/ou plus il est cher au cœur de la mère, plus les prières à Grand-père seront efficaces. Et c'est la mère elle-même qui doit porter le coup fatal avant de se baigner dans le sang de l'animal.

Ce rituel est cependant vu avec méfiance et on dit qu'y assister attire sur soi le mauvais œil. C'est pourquoi, une fois l'animal amené auprès de la mère, c'est souvent le guérisseur ou le rebouteux qui se charge, seul, avec la mère, de l'accomplir, toujours à l'écart de la communauté.

L'accouchement, lui, est une célébration. Il a lieu la plupart du temps dans un lieu sacré, qu'il s'agisse du temple ou de l'autel local, ou d'un autel familial pour les familles patriciennes les plus riches. La mère accouche en présence de la famille afin que l'enfant soit accueilli par tous. Il a lieu dans l'eau du bassin sacré du temple ou de l'autel, dans lequel la mère s'immerge jusqu'au ventre, laissant l'eau pure du bassin emporter le sang et nettoyer l'enfant.

Le bassin est aussi utilisé pour les rituels mortuaires. Ainsi, quand un membre de la communauté meurt, on commence par immerger son corps dans le bassin afin de le nettoyer de toutes les impuretés de sa vie. On le vêt de ses vêtements préalablement lavés et purifiés. Deux pièces sont déposées sur ses yeux pour lui permettre de payer son passage vers **Thanat**, puis on l'enterre selon la tradition, soit dans le cimetière de la communauté, soit dans une tombe spécialement construite à cet effet (pour les plus riches). On place aussi toujours de lourdes

pierres sur le corps avant de refermer sa tombe afin de l'empêcher de se relever. Prières et d'offrandes de sang à Grand-père hiver ponctuent le rituel. Ces dernières sont cependant effectuées au cœur du bosquet mortuaire, c'est-à-dire un arbre centenaire et puissant entouré de petits autels, et qui se trouve toujours dans le cimetière de la communauté.

La mort n'a rien à faire avec les vivants, c'est pourquoi le cimetière est toujours à l'écart de la communauté, et il faut souvent une petite vingtaine de minutes pour s'y rendre. De même, les tombeaux des riches familles se trouvent dans un lieu sacré et éloigné de la maison, du manoir, de la forteresse, du palais... Jamais les morts ne vivent leur départ aux côtés des vivants. Cependant, le cimetière est toujours sous la surveillance d'un gardien dont la maison jouxte le lieu sans toutefois en faire partie. Vivant à l'écart, il est à la fois respecté (car il exécute les derniers rituels et la mise en terre) mais aussi craint car son contact avec le monde des morts en fait un être que certains pensent maudits.

UN ARBRE SACRÉ DÉDIÉ À L'ARBRE SAGE



QUELQUES RITUELS

Avant le combat ou la bataille, un guerrier verse toujours un peu d'eau sur sa lame en invoquant Mère Printemps pour lui porter chance.

Invoquer Mère Printemps en jetant quelques gouttes d'eau par-dessus son épaule permet d'entamer une tâche nouvelle avec sérénité.

Une feuille de noisetier écrasée entre les doigts et une prière à **P'Enfant** permettra au croyant d'affronter toutes les menaces surnaturelles.

Aucune vie ne peut être enlevée sans contrepartie. Tuer un animal nécessite de l'honorer en consommant sa chair et en utilisant sa peau et ses os.

Un chasseur avisé commence l'année, au premier équinoxe, en chassant un animal majestueux. La mise à mort doit être rapide. Consommant ensuite son cœur, il emporte la dépouille jusqu'au pied du plus vieil arbre de la forêt. Ainsi s'assure-t-il pour l'année à venir de ne jamais manquer de gibier et de ne jamais succomber aux assauts d'un animal.

LES DIVINITÉS DU PANTHÉON

Les divinités que nous allons présenter ici ne sont en réalité que les plus connues, soit les plus importantes du panthéon. Elles sont accompagnées d'une myriade de divinités mineures, d'esprits anciens et de semi-divinités. Certaines sont presque oubliées, d'autres vénérées dans des aires géographiques limitées, parfois même à un village et à ses environs. La plupart n'offrent pas réellement de pouvoirs à leurs adeptes mais procurent protection et bienfaits à ceux qui les vénèrent.

Aussi évoquons-nous dans cette partie celles que l'on nomme « les divinités majeures » du panthéon, sans nous attarder sur les autres. Cependant, certaines feront peut-être l'objet de publications ultérieures, notamment au sein des *Gazettes* de Rôle'n Play.

MÈRE PRINTEMPS

Les représentations de Mère Printemps sont multiples. Cependant, elle est toujours associée à l'eau. Elle peut prendre les traits d'une jeune femme portant un bassin, une sage-femme agenouillée dans un bassin sacré, une femme d'âge mur dont la bouche ouverte laisse s'écouler de l'eau bénie. Elle représente la naissance, le commencement, mais également la force et la puissance. Ainsi, les sages-femmes n'hésitent pas à la prier lors d'un accouchement, les prêtres et prêtresses à l'invoquer pour bénir la mère ou l'enfant à naître... mais il n'est pas rare que les guerriers lui adressent aussi une prière avant la bataille pour obtenir force et courage. Ses autels sont toujours composés d'un bassin ou d'une source. Parfois elle n'est pas représentée, laissant l'eau parler pour elle.

PÈRE ÉTÉ

Père Été est la figure de la fertilité et de l'abondance. Il est souvent représenté comme un satyre dont la tête est ceinte d'immenses andouillers à la manière d'une couronne. Père Été est décrit comme une figure bienveillante et pacifique, qui s'attache avant tout à protéger et faire croître les plantes, proliférer les animaux et prospérer ceux qui lui rendent hommage. C'est autant un dieu de la nature que du foyer car il protège aussi les maisons, les champs et assure une descendance aux familles qui lui font des offrandes.

GRAND-MÈRE AUTOMNE

« Grand-mère », comme on l'appelle souvent, est une vieille femme aux cheveux longs et blancs. Elle est toujours représentée vêtue avec une grande simplicité. Elle veille sur les autres dieux comme une mère veille sur ses enfants. Elle est aussi la gardienne du temple du savoir, un lieu où toute la connaissance du monde est rassemblée. Elle seule en possède les clefs et nul ne peut y accéder. Elle dispense parfois à ceux qui la prient une partie de sa connaissance, laissant s'échapper quelques bribes d'un savoir ancestral. Grand-mère Automne est aussi, par son statut, la garante des lois et de l'équité : c'est elle que l'on prie afin d'obtenir justice.

GRAND-PÈRE HIVER

Grand-père est une figure à la fois crainte et attendue. Crainte parce qu'il préside à la mort. C'est lui qui, alors que l'âme quitte le corps, vient la chercher en personne afin de l'emmener vers son éternité. Mais c'est aussi lui qui préside au retour de la vie. Il fauche la vie mourante pour faire place à la vie naissante, permettant ainsi à tous les êtres de sépanouir. Ainsi, Grand-père apporte la maladie, supervise le vieillissement des êtres et voit d'un mauvais œil toute magie destinée à prolonger la vie ou à y ramener. Les prêtres se consacrant à Grand-père refusent, par exemple, toute résurrection, à moins que le dieu ne les l'y autorise.

L'ENFANT

Figure mystérieuse, l'Enfant n'a pas de visage. Il parcourt le monde. Il l'observe sans yeux, lui commande sans bouche, le façonne par la simple présence de ses rêves. L'Enfant représente la source de toute magie mais symbolise aussi l'idée que la magie n'est ni bonne ni mauvaise mais qu'elle ne dépend que de la personne qui la manie. En outre, il préside aux rêves et, par extension, aux arts, dont il tisse les arcanes mystérieux. Ainsi, on dira d'un artiste au talent exceptionnel qu'il est béni par l'Enfant.

LA CHASSERESSE

La Chasserresse est tantôt une femme armée de son arc et de ses flèches, tantôt une louve chassant au cœur de la forêt. Quelle que soit sa représentation, c'est une combattante féroce qui n'hésite pas à se lancer dans la bataille à la première occasion. On prie évidemment la chasserresse pour la chasse, mais aussi avant le combat. C'est également elle que l'on prie pour éviter les dangers naturels des étendues sauvages. Oublier de le faire, c'est prendre le risque de rencontrer au détour d'un chemin un ours noir agressif ou un sanglier territorial. La Chasserresse est peu présente au sein même des communautés, mais on trouve souvent ses temples, généralement bâtis en bois, au cœur des forêts. Ainsi, chasseurs, trappeurs et voyageurs de passage l'entretiennent et lui font des offrandes. Mais ses temples ont toujours l'air un peu abandonnés, comme si la nature y prévalait.

L'ARBRE-SAGE

Cet arbre, souvent un immense chêne cendré au feuillage doré, est un dieu dormant et calme. Il préside aux oracles et à la destinée. Immobile sous le ciel, il contemple le monde, le passé, le présent et l'avenir. L'Arbre-Sage est celui que l'on prie quand l'avenir est incertain, le passé nous hante, la décision est difficile et le sommeil agité par l'incertitude de la vie.

L'ENFANT-GRIFFE

On le nomme aussi l'Enfant-Sauvage, ou l'Enfant-Bête. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une divinité active, mais davantage de la représentation de la dualité qui existe en chacun de nous. Parce qu'il est enfant, il représente l'innocence et la pureté, mais parce qu'il est sauvage, il représente aussi la violence et le mal. D'une certaine manière, il préside aussi à la folie. Ainsi, quand une personne perd la raison et devient dangereuse pour la communauté, c'est parce que l'Enfant-Griffe s'est emparé de son esprit ; il convient alors de l'apaiser par des offrandes appropriées. Des rituels peuvent également être pratiqués afin d'extirper l'Enfant-Griffe de la personne. Mais c'est aussi à lui que l'on fait appel pour préserver les enfants et s'assurer qu'ils grandiront sans rencontrer de problèmes.

LE SOUFFLE

Le Souffle n'est pas personnifié, il n'est qu'un visage au cœur des nuages, formé par le vent. C'est certainement le dieu que l'on entend le plus : ses mots sont le gémissement du vent dans les arbres, au cœur des grottes et des massifs montagneux, ou sur les plaines et les océans. C'est sa colère qui gronde quand un orage approche et ses injures qui pleuvent quand les éclairs déchirent le ciel. Le Souffle est cependant un dieu calme et clément. En voyage, on n'hésite pas à lui faire des offrandes tout au long de la route car il permet d'éviter les embûches et les dangers. De petits autels lui sont souvent dressés au bord des chemins. Ces derniers sont accolés à des refuges que les voyageurs peuvent utiliser.

HAÏMFER

Frère jaloux du Souffle, Haïmfer est craint et rarement révééré. Il se cache dans les tempêtes les plus terribles, les orages dévastateurs, les ouragans. Il appelle de ses vœux l'anéantissement. Il est la tempête, la destruction et le néant. Il est aussi la fatalité s'abattant sur les êtres de ce monde. Et quand plus rien ne va, certains tentent de l'apaiser quand d'autres épousent sa cause et se font son bras mortel, répandant chaos et destruction autour d'eux.

Les druides et les dieux

Les druides ne vénèrent pas réellement les dieux. Ils rendent cependant hommage aux Très Anciens, qu'ils appellent les Esprits primordiaux. Sans pour autant les vénérer comme des dieux, ils connaissent leur importance car ils représentent le monde lui-même. C'est la raison pour laquelle ils les citent souvent dans leurs cérémonies, n'hésitant jamais à le faire afin qu'ils ne disparaissent pas de la mémoire des mortels.

Tout comme les astrologues elfes, les druides s'intéressent aussi aux étoiles et aux constellations, dont les déplacements et les agencements en disent beaucoup sur le monde et l'avenir. Ainsi, les druides des temps anciens bâtirent souvent leurs sanctuaires à ciel ouvert, de manière à pouvoir consulter le ciel autant que la terre.

LES TRÈS ANCIENS

Les Très Anciens sont les divinités primordiales qui façonnèrent le monde. Elles furent là au commencement et engendrèrent les dieux avant de se retirer dans un sommeil éternel que nul ne saurait déranger.

KRONOS

Il est le créateur du temps. Il l'a engendré, ainsi que la dégénérescence et le vieillissement car le temps agit sur toute chose.

SOLARIOS

Il est le soleil. Il a amené la vie et la lumière sur les terres.

KOSMOS

Il est la voûte céleste. Il a ordonné les étoiles et créé le ciel, permettant ainsi aux oiseaux de s'élever.

OCEANOS

Il est l'eau, les mers et les océans. Il est aussi le vent, la pluie, les orages et les tempêtes, et est aussi bienveillant qu'il est colérique.

GAÏA

Elle est la terre, la mère de toute vie, créatrice de la faune et de la flore. Elle est présente en toute chose, en toute vie. Elle est aussi le sol, la roche et le feu sous la montagne.

KENOS

Il est le néant, la fin, la mort. Il est le dévoreur des vivants une fois le terme de leur vie atteint. On le nomme aussi «le Grand Dévoreur», car un jour il dévorera le monde.

LES DOMAINES DIVINS DU PRIMÉISME

Si un joueur décide d'incarner un clerc et qu'il choisit, comme domaine d'influence le prêtre, deux options se présentent à lui : décider de se consacrer à une divinité en particulier ou au panthéon dans son ensemble. Il peut par conséquent choisir ses domaines dans la liste de sa divinité tutélaire ou dans le portefeuille général du panthéon.

DIVINITÉ	DOMAINES
Grand-père Hiver	froid, mort, nuit, terre
Grand-mère Automne	connaissance, force, justice, protection
Père Été	amour, lumière, eau, nature
Mère Printemps	force, protection, temps, vie
La Chasserresse	guerre, nature, terre, voyage
L'Enfant	arts, magie, illusion, feu
L'Arbre-Sage	air, connaissance, lumière, temps
L'Enfant-Griffe	duperie, faiblesse, courage, force
Le Souffle	air, protection, tempête, voyage
Haïmfer	Guerre, mort, air, froid, tempête
Portefeuille général du panthéon	air, eau, feu, terre, mort, nature, temps, vie, voyage

LES TRÈS ANCIENS

Rarement vénérés par les prêtres priméistes, les Très Anciens, que certains nomment aussi « les Titans », sont révéérés par les druides de l'Empire, et notamment les **Archidruides** et les cercles rattachés à leur organisation.

DIVINITÉ	PORTEFEUILLE	DOMAINES
Kronos	temps	connaissance, protection, temps, magie
Solarios	soleil	feu, lumière, vie, amour
Kosmos	les cieux	air, froid, tonnerre, arts
Oceanos	océans	eau, tempête, justice, froid
Gaïa	terre	force, nature, terre, vie
Kenos	néant	maladie, nuit, guerre, mort

Clercs et divinités

L'habitude est souvent prise dans le domaine de la fantasy de rattacher un clerc/prêtre à un dieu en particulier. En réalité, dans le panthéon priméiste (mais aussi dans la plupart des autres panthéons), les choses ne sont pas aussi tranchées. La plupart des prêtres possèdent un patron divin, une divinité avec laquelle ils ont plus d'affinités. Ils érigent un autel ou rejoignent un temple qui lui est dédié afin de lui rendre hommage, mais cela ne les empêche jamais de vénérer le reste du panthéon. La plupart des temples sont dédiés à l'intégralité de leur panthéon, et les rares lieux consacrés à une unique divinité comprennent toujours, surtout chez les priméistes, des autels et salles permettant d'adorer le reste du panthéon.





*KORTHOS LE TERRIBLE, SEIGNEUR
COMMANDEUR DE JUSTICAAR*

LE JUSTICARISME

Le **justicarisme** est, au contraire du priméisme, une religion organisée et structurée autour d'un clergé hiérarchisé et administrativement puissant. Cette puissance et cette organisation sont d'ailleurs ce qui lui a permis de négocier avec l'Empire la sécession puis le passage au statut de protectorat de ce que tous désormais nomment le Saint Protectorat, la terre sacrée des **justicarites**.

LES TRADITIONS JUSTICARITES

Les justicarites croient en un dieu fort et puissant qui s'est élevé au-dessus de la masse grâce à un prophète ayant su vaincre une liche qui menaçait, dit-on, d'engloutir tout Pangée voilà mille ans.

Les justicarites ont compris que leur culte serait d'autant plus puissant que leur organisation serait forte. De fait, contrairement aux priméistes qui laissent libre cours aux traditions et cultes locaux, le clergé de Justicaar s'affaire depuis des siècles à en uniformiser les pratiques. Une uniformisation qui ne va pas sans heurts.

On trouve en effet d'un côté les tenants de la foi, souvent issus des temples d'Anthéone et du saint Protectorat. Ils chassent les pratiques apostates et s'évertuent à la fois à initier les populations à la foi de Justicaar, mais aussi à éradiquer (ou « écarter », diraient-ils) les croyances déviantes.

De l'autre cependant, on trouve partout dans l'Empire une multitude de cultes aux dieux du panthéon justicarite ne ressemblant en rien aux pratiques issues du Saint Protectorat et de l'Église. Les dieux et déesses sont révéérés selon des coutumes et traditions locales, parfois sous un nom plus ou moins différent, et cette manière de faire ne choque personne.

Le plus étrange dans ces cultes déviantes est la fréquente proximité avec les traditions priméistes. Certains érudits impériaux pensent d'ailleurs que les dieux justicarites n'étaient en réalité, à l'origine, que des divinités mineures du panthéon priméiste. Ainsi, ils auraient été rassemblés sous l'autorité de Justicaar ou se seraient alliés à lui d'une manière ou d'une autre. À moins que le justicarisme n'ait simplement absorbé au fil des siècles ces divinités, les extrayant de leur panthéon premier.

TEMPLES ET ÉGLISES

Depuis son ascension à la tête de son panthéon, Justicaar exige de ses fidèles qu'ils ne lésinent pas sur les moyens. Églises, temples, cathédrales et monastères sont par conséquent édifiés sans retenue et rivalisent de grandiloquence. Tous sont conçus à la fois comme des lieux de culte mais aussi comme des forteresses. Car Justicaar le sait : la guerre viendra, et ce jour-là la puissance du culte lui permettra de survivre.

En temps de paix, les portes des lieux de culte sont ouvertes à tous, du moins en ce qui concerne la partie dédiée à la prière. Mais tous possèdent des espaces auxquels le commun ne peut accéder. Réservés au clergé, ils servent à l'administration des lieux autant qu'à loger les desservants du culte.

En effet, dans la conception justicarite, les temples sont aussi des lieux administratifs. On y consigne les noms des croyants, les naissances, les baptêmes dans d'immenses registres. Certains prêtres y inscrivent même les fautes avouées en confession ou les événements importants concernant les communautés auxquels ils sont rattachés.



JUSTICAAR ET OBLIVION

Dans le cadre d'*Oblivion*, la campagne, Justicaar a un rôle plus qu'important à jouer : décisif. La situation dans ce livre est celle qui est connue au début de la campagne. Nous avons volontairement laissé de côté les révélations qui parsèment les autres ouvrages. Ainsi, vous pouvez décider de situer l'action en Pangée sans jouer la campagne sans tenir compte de tous les secrets du culte présentés dans cette dernière. Votre Justicaar sera alors celui décrit dans ces quelques paragraphes. Cependant, nous vous conseillons fortement, si vous jouez à l'Âge des Héros, la lecture, voire la mise en scène, des événements propres à *Oblivion*.

La présence de Justicaar en Pangée est donc avant tout un moyen de rejoindre facilement la campagne *Oblivion*. Cependant, si tout ce que vous lirez ici à son sujet se fonde sur le travail de Patrick Bauwen et de Christophe Debien, il n'est en rien une version officielle de ce qu'est le justicarisme (qui n'est, par exemple, dans la campagne originale pas un panthéon mais seulement la religion d'un dieu certes puissant mais isolé). *Oblivion* ayant été pensée afin de s'intégrer à n'importe quel univers pour y être jouée, n'y voyez rien de plus qu'une simple adaptation.

Cependant, si vous désirez en savoir davantage sur le culte de Justicaar tel qu'il a été imaginé par Patrick Bauwen et Christophe Debien, nous vous conseillons de vous plonger dans les quatre tomes de la campagne *Oblivion*.

Enfin, si vous décidez de jouer la campagne en l'intégrant à Pangée, considérez alors que Justicaar, dès le tome 3, a enfermé le reste des dieux de son panthéon afin de mener à bien ses plans.

Contrairement aux priméistes, les justicarites ne bâtissent jamais d'autels isolés. Au contraire, les communautés justicarites mettent un point d'honneur à construire au moins une église, un temple, voire plus. Ils considèrent que la taille du bâtiment et la richesse de son architecture symbolisent à elles seules la puissance de leur dévotion. Et si cette construction doit laisser la communauté exsangue.

Les intérieurs des temples et lieux de culte ne sont pas en reste. Richement décorés, ils brillent par leurs œuvres d'art, immenses et démesurées, leurs statues et leurs vitraux, mais aussi par les matières nobles utilisées dans la construction, la décoration et l'ameublement. Justicaar aime la richesse et le luxe, considérant ce sacrifice financier nécessaire de la part des communautés qu'il protège. Ainsi, aucune offrande n'est ensuite demandée, de simples prières suffisent. Mais le culte prélève annuellement une taxe auprès des personnes qu'il protège afin d'alimenter perpétuellement les finances de l'Église.

Certains lieux de cultes sont aussi des forteresses militaires, accueillant le bras armé du culte : gardes, chevaliers du Jugement et autres sont entraînés, entretenus et armés par le culte. Des ordres de questeurs traquent les créatures maléfiques et les sorciers déviants, d'autres les infidèles osant manquer de respect à Justicaar. Plus les années passent, plus le culte devient puissant, aussi bien militairement que politiquement, dangereux... et intolérant. Car que l'on ne s'y trompe pas : seul l'ordre de Justicaar doit régner sur les terres de Pangée.

LE CULTE ET LE MONDE

Contrairement à bien des religions, le justicarisme considère que l'on ne peut vénérer qu'un seul et unique panthéon : le sien. Ainsi, depuis qu'ils ont acquis une semi-indépendance en devenant un protectorat, les religieux à la tête du Saint Protectorat, l'Archonte (le dirigeant du culte dans son ensemble) le premier, sont formels : nulle autre religion ne sera tolérée sur leurs terres.

Le justicarisme est une religion prosélyte et expansionniste. Sa puissance, grandissante, lui donne une assise de plus en plus importante. Mais si Justicaar demande beaucoup aux communautés qu'il prend sous son aile, il leur donne aussi énormément.

Ainsi, le culte, non content d'édifier des lieux de culte grandioses un peu partout, ouvre aussi des hospices pour les malades et les nécessiteux, des orphelinats, finance des hôpitaux de campagne pour prendre soin du

peuple et considère qu'il est de son devoir de prendre soin des plus pauvres afin qu'ils ne meurent pas de faim.

Il est de notoriété publique qu'il est moins pénible d'être pauvre au sein du Saint Protectorat que dans le reste de l'Empire. On y meurt moins de faim, les malades sont traités sans demander autre chose que d'adopter la foi en Justicaar... Même hors du Saint Protectorat, les communautés justicarites se montrent toujours accueillantes et font constamment preuve de générosité et de compassion envers les plus démunis.

Par ailleurs, ce sont aussi des endroits où la justice est la même pour tous, puissants comme miséreux. Ainsi, il n'existe pas deux poids deux mesures comme on peut le constater ailleurs dans l'Empire ou en Pangée : riche, pauvre, héros ou mécréant, le traitement y est absolument égalitaire.

Tout cela fait du justicarisme une religion à la fois crainte et admirée, attirante aux yeux de beaucoup qui voient en elle une confession juste et impartiale.

Le « climat » justicarite

La hiérarchie justicarite, ainsi que l'impression se dégageant de cette religion, se calque en bien des points sur l'Église catholique à la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance. Ainsi, on construit des églises et des cathédrales, des monastères et des basiliques. On y trouve des prêtres, des novices, des abbés, des cardinaux... L'architecture de ses lieux saints ressemble à l'architecture gothique de notre Europe médiévale et les plus anciens bâtiments religieux tiennent davantage de l'architecture romane.

Cependant, malgré de fortes similitudes, les autres dieux de son panthéon ne sont pas simplement des saints. Ce sont bien des dieux ayant chacun leur spécificité. Ils agissent de concert avec le dirigeant de leur panthéon, saint Justicaar, dont la parole a toujours force de loi, même si chacun a des visées qui lui sont propres.



LES DIVINITÉS DU PANTHÉON

On ne se souvient pas vraiment de la manière dont les choses se sont déroulées, d'autant plus que les justicarites ont eu tendance à réécrire l'Histoire, agissant comme si les dieux du panthéon avaient toujours été sous la coupe de Justicaar. Mais certains érudits impériaux ont découvert des écrits démontrant que les dieux justicarites se seraient peut-être en réalité alliés à ce dernier, se regroupant sous sa bannière. Certains pensent d'ailleurs qu'il s'agissait de jeunes dieux, moins puissants mais avides de reconnaissance.

Un priméiste pourrait même affirmer que tous ces dieux pèchent par leur jeunesse et sont capricieux, et cela ne serait pas faux. Il est en effet bien connu que, tout en étant alliés dans le même but et sous la coupe du même chef, ils ont tendance à parfois livrer des batailles idéologiques et théologiques, si ce n'est physiques, par dévots interposés, essayant ainsi de s'imposer à leurs divins frères et sœurs et de grimper dans la hiérarchie du panthéon.

JUSTICAAR

Justicaar n'est pas un dieu d'amour mais c'est un dieu juste. On l'appelle aussi le Forgeron des absolutions, le Punisseur ou le Juge des cours célestes. Il juge les actions des mortels en ce monde, les juge, les récompense ou les punit. Il s'attache à la loi, sa loi, que ses fidèles entendent bien faire respecter car Justicaar agit autant sur le plan spirituel que temporel. Sa voix et son ordre prévalent sur tous, et c'est lui que l'on prie dès que l'on souhaite obtenir justice.

AEVA

On représente Aeva sous la forme d'une femme habillée d'une simple toge et d'un manteau de lin blanc lui couvrant le visage. Son visage est d'ailleurs rarement représenté. Même sur les statues, ses traits sont à peine esquissés, en grande partie dissimulés sous sa capuche. En réalité, seules ses mains importent car ce sont elles qui guérissent et apaisent. Son symbole est d'ailleurs une main verte au cœur d'un cercle d'or. Aeva est certainement la plus neutre et la plus sage de toutes les divinités du panthéon. Elle ne s'immisce que rarement dans les affaires politiques et ses temples sont souvent des dispensaires où l'on soigne tout le monde, des plus riches aux plus nécessiteux. Beaucoup de médecins portent aussi le symbole d'Aeva, cherchant sa bénédiction pour mieux accomplir leur tâche.

ALARIA

Tantôt jeune femme, tantôt vieille dame, Alaria est une figure changeante, comme la magie qu'elle incarne. Ses représentations sont multiples et dépendent souvent de ceux qui en commandent l'exécution. Mais toutes ont un point commun : Alaria possède toujours un troisième œil ouvert au milieu de son front. Les peintures le dépeignent comme rempli d'un maelström d'étoiles. Alaria est une figure mystérieuse et il est fait appel à elle dans bien des situations, parfois même contradictoires. Ainsi est-elle invoquée afin de se protéger du mauvais sort ou de punir un sorcier mal intentionné, mais aussi quand on met au point un rituel magique complexe et incertain. Les **Sœurs d'Alaria** sont d'ailleurs une congrégation de chasseuses de sorcières bien connues et qui n'hésitent pas à châtier toute personne pratiquant la magie afin de causer le mal autour d'elle. Ces inquisitrices, des **Questeuses** comme on les nomme, sont réputées impitoyables.

ALIANA

On l'appelle aussi la maîtresse des chouettes et elle est souvent représentée soit par cet oiseau soit en compagnie de l'un d'eux. Aliana est une déesse sage et c'est elle que l'on convoque lorsque l'on cherche la résolution à l'amiable d'un conflit – mais aussi lorsque l'on jure de dire toute la vérité. Cependant, sa colère est terrible, et cette tacticienne émérite est aussi invoquée avant la bataille ou lors des tractations qui la précèdent ou la suivent.

CÉRIDIEN

Souvent appelé « le Chasseur », Céri dien a pour domaine les étendues sauvages et la compagnie animale. S'il les protège, il permet aussi aux mortels de les chasser sur ses terres. C'est lui qui bénit les chasses et qui s'assure que le gibier prolifère. C'est également lui qui punit ceux qui chassent pour le simple plaisir, car la mort ne peut être donnée si elle n'est pas au service de la vie. On le représente souvent comme un chasseur en habits de voyage et au visage caché par la capuche de son manteau, accompagné d'un loup blanc. Il arrive aussi qu'il le soit sous les traits d'un immense cerf puissant et noble.

KEROS

Keros est d'une allure qui n'en impose pas. Ce paysan habillé humblement et équipé de sa serpe dorée parcourt les champs et les communautés rurales, bénissant les récoltes. Bien des habitants des cités le considèrent comme un dieu mineur, même si les couples citadins font tout de même appel à lui pour bénir leur union et s'assurer une descendance. Mais dans les campagnes, on sait que Keros est l'un des dieux les plus importants du panthéon. Sans lui, pas de récoltes, pas de bétail, pas de nourriture et pas d'enfants. On a d'ailleurs déjà entendu parler de communautés ayant souillé un temple de Keros puis ayant été frappées par la famine l'année suivante. La colère de Keros est en effet terrible.

KOVAR

Prisonnier au cœur de la montagne, Kovar est le créateur, le grand forgeron, le maître des artisans, le forgeron de destins. Ce dieu secret et discret est pourtant le saint patron de tous les artisans justicarites. Il se dit que c'est lui qui fabrique les armes des dieux et qui inspire les mortels pour créer des objets et des armes d'une puissance inédite. Mais Kovar est un dieu facétieux, envoyant parfois sur Pangée des armes gorgées de magie et d'une facture telle qu'elles possèdent des capacités hors du commun.

OBARAM

On pourrait croire qu'Obaram, celui que l'on nomme «l'Ombre en mouvement», est l'ennemi d'Aliana. Cependant, bien qu'il en soit l'antithèse, il est aussi son amant. Aliana et Obaram sont les deux faces d'une même pièce : quand Aliana œuvre à découvrir la vérité, Obaram cherche à enfouir les secrets, et quand Aliana prépare un combat juste et honorable, Obaram s'attelle à tirer les ficelles pour que son protégé assure ses chances de victoire, même s'il doit pour cela en passer par une trahison. Mais Obaram est aussi le seigneur des oracles et distille ses secrets quand on le lui demande... toujours avec une idée derrière la tête : rien n'est jamais gratuit de sa part.

SALVATIO

Homme et femme à la fois, Salvatio est la divinité tutélaire des artistes, mais aussi de la fête et de la joie. Ainsi, on l'invoque avant de créer une œuvre, d'effectuer une performance en public, mais aussi lors des préparatifs des diverses festivités. Salvatio travaille avec plaisir avec tous les dieux afin de préparer les fêtes qui les concernent et œuvre à maintenir la paix et l'harmonie dans le panthéon.

TAHOR

Tahor est le dieu du courage et le bras droit de Justicaar. Toujours disponible pour les croyants, il insuffle en eux force et bravoure. On le convoque souvent dans des situations de crise ou pour se donner du courage face à une créature terrifiante. Mais il est également fait appel à lui en lien avec Aliana avant la bataille, afin de remplir son cœur de bravoure et de ne pas flancher face à l'ennemi. Cependant, Tahor est un dieu intransigeant et il déteste toute forme de lâcheté. Y avoir recours, c'est accepter d'aller jusqu'au bout et de ne pas céder face au danger, ou de s'attirer son courroux.

TÉHULIA

Toujours en sommeil, Téhulia rêve le monde et le temps. Maîtresse des rêves, c'est aussi elle qui permet au temps de toujours s'écouler, inexorablement. On l'invoque afin de chasser les cauchemars et de passer des nuits paisibles. Mais on lui demande aussi de maudire les nuits de ceux qui nous ont causé du tort. La vengeance de Téhulia peut être terrible et bien des justicarites redoutent, à juste titre, son courroux.

THANAT

On le nomme «Passeur», «Gardien des âmes» ou «Veilleur silencieux». Thanat ne parle pas, ne s'exprime en aucune manière mais supervise les cérémonies funéraires. C'est lui qui interdit toute incinération des morts, sans quoi l'âme serait alors consumée avec le corps et ne pourrait rejoindre Thanat et trouver le repos. Tout au contraire, il exige que les corps soient enterrés dans des cimetières au cœur de la cité car la mort fait partie de la vie et les morts doivent reposer auprès des vivants.

VORTEOS

Vorteos parcourt le monde sur un char tiré par deux aigles géants en or et agite autour de lui l'air afin de créer les vents. Il rassemble les nuages puis gronde avant de laisser se former les éclairs et les orages. Sa colère génère tempêtes et ouragans. Mais il guide aussi les marins et les voyageurs, tirant derrière son char la voûte céleste. Grâce à lui, le Soleil et la Lune parcourent le ciel. Il éveille l'étoile du Voyageur une fois la nuit tombée, une étoile utilisée sur terre et en mer afin de situer les points cardinaux et de connaître sa position. Sans Vorteos, aucun voyage n'est possible, et mieux vaut l'apaiser avant et pendant son périple plutôt que de risquer de déclencher sa colère.

LES DOMAINES DIVINS DU JUSTICARISME

Si un joueur décide d'incarner un clerc et qu'il choisit, comme domaine d'influence, le prêtre deux options s'offrent à lui : décider de se consacrer à une divinité en particulier ou à Justicaar. Il peut par conséquent choisir ses domaines dans la liste de sa divinité tutélaire ou dans le portefeuille général de Justicaar. Cependant, les dieux du panthéon justicarite sont bien moins versatiles que ceux des autres panthéons.

DIVINITÉ	PORTEFEUILLE	DOMAINES
Justicaar	Ordre et châtiments	Connaissance, force, justice, tonnerre
Aeva	Guérison et médecine	Protection, vie
Alaria	Magie	Magie, illusion
Aliana	Sagesse, vérité et guerre	Guerre, justice
Céridien	Forêts et étendues sauvages	Nature, voyage
Keros	Champs et fertilité	Terre, vie
Kovar	Flammes et forge	Connaissance, feu
Obaram	Ombres et secrets	Duperie, nuit
Salvatio	Arts et muses	Arts, charme
Tahor	Courage	Courage, lumière
Téhulia	Rêves	Nuit, temps
Thanat	Mort et jugement	Mort, justice
Vorteos	Voyage et vents	Air, voyage



ANTHÉOS, FIGURE MYTHIQUE
DU CULTE DE JUSTICAAR



LES CONSTELLATIONS ELFES

Les tribus elfes n'ont jamais entretenu de panthéon. La plupart de leurs érudits ont en effet tendance à considérer les dieux comme des êtres puissants, certes, mais ne méritant pas quelque dévotion que ce soit. Le simple fait de savoir qu'une divinité peut naître et mourir leur suffit : quel dieu, quelle déesse pourrait être réellement de nature divine et mourir ou disparaître, alors que le ciel et les étoiles, eux, sont éternels ?

Les elfes connaissent l'influence de ces dernières sur le monde et nourrissent leur spiritualité de leur observation, ainsi que de celle des constellations et de leurs mouvements. Elles guident les elfes *via* leurs astrologues, les protègent et leur transmettent la nuit leur lumière afin que ces derniers puissent agir sur le monde.

Ces traditions ont tout d'une religion, si ce n'est que celle-ci ne possède pas de clergé. Les astrologues sont ce qui se rapproche le plus des prêtres, mais ils sont avant tout des érudits, des oracles, des savants, étudiant le ciel et les étoiles afin de trouver les réponses à leurs questions. Certains d'entre eux en tirent une puissance divine leur permettant de maîtriser une magie miraculeuse, mais les elfes considèrent alors qu'il s'agit du pouvoir de la lumière des étoiles.



MORT ET RÉINCARNATION

Les elfes n'ont pas la même relation à la mort que les autres peuples de Pangée. En effet, selon eux, la mort n'est pas une fin en soi. L'âme quitte le corps avant de se réincarner dans le corps d'un nouveau-né. Ainsi, pour chaque mort, une naissance vient combler le vide et rétablir l'équilibre.

Le cycle des réincarnations est long, et les elfes vivent de multiples vies avant de voir son terme arriver. Chaque vie permet d'enrichir leur âme d'une nouvelle expérience et d'une vision neuve du monde. Plus un elfe progresse dans le cycle de ses réincarnations, plus on estime qu'il devient sage et éclairé.

Au bout du cycle, l'âme quitte le corps définitivement et s'élève dans les cieux afin de rejoindre ses frères et sœurs, ainsi que les ancestraux *maeribraethi*, devenant une étoile veillant sur le monde. Ainsi sont nées les constellations, chacune menée par les plus fameux et les plus sages des *maeribraethi*, ces ancêtres des elfes que l'on nomme « les elfes véritables ».

Certains pensent que la Reine Éternelle est la dernière des *maeribraethi*. Elle aurait refusé de quitter le monde afin de continuer à guider le peuple elfe vers la lumière et la sagesse.

Le Gleich'an'Fargh

Si l'on devait traduire le nom de ce rituel, la traduction la plus proche et la plus juste serait « Sagesse du passé ». Durant le **Gleich'an'Fargh**, un elfe entre dans un état méditatif profond afin de tenter d'entrer en contact avec les bribes de souvenirs de ses précédentes incarnations. Le rituel est long, difficile, éprouvant et à l'issue incertaine. Il peut être si épuisant que la plupart des elfes n'osent même pas l'entreprendre ! Cependant, dans des temps troublés et graves, il arrive qu'un elfe décide tout de même de prendre ce risque afin de trouver un indice issu de ses vies passées sur ce qu'il doit entreprendre dans son existence actuelle.

Le Gleich'an'Fargh est aussi couramment utilisé par les astrologues quand l'interprétation d'une de leurs observations ne semble pas évidente. C'est cependant souvent mauvais signe et présage la plupart du temps d'événements désastreux.

DEMI-ELFES ET RÉINCARNATIONS

Les demi-elfes sont un cas étrange et dérangeant dans la culture elfique. En effet, leur âme contient bien une part elfe, mais aussi une part humaine, et certains pensent que cette part humaine interrompt le cycle des réincarnations. Cela voudrait dire qu'un demi-elfe, une fois mort, ne retourne pas dans le cycle et que l'âme de l'elfe s'étant incarnée dans ce corps le quitte à jamais, privant ainsi le peuple elfique d'une âme et de sa sagesse.

Cette théorie s'appuie sur deux éléments. D'un côté, on sait que les demi-elfes sont incapables de mener le Gleich'an'Fargh et de puiser dans la sagesse de leurs incarnations passées. Et de l'autre, aucun elfe n'a jamais, lors de ce rituel, puisé de sagesse issue d'une vie en tant que demi-elfe.

Le sujet divise la société elfique, jusqu'à ses élites. Certains pensent que les demi-elfes sont en réalité une malédiction et qu'ils ne devraient pas exister, prônant l'idée qu'il faudrait interdire toute union entre une personne humaine et une personne elfique. Mais d'autres avancent l'idée que le cycle n'est pas interrompu, mais que lorsqu'une âme elfe s'incarne dans un demi-elfe, elle met en pause son cycle. Ainsi, si personne n'a pu accéder à une vie antérieure en tant que demi-elfe, c'est simplement parce qu'elle n'est pas « disponible ». En revanche, une fois cette vie achevée, l'âme réintègre le grand cycle. Cette théorie est confortée par le fait que nul n'ignore qu'une âme elfe choisit le corps dans lequel elle se réincarne : pourquoi choisirait-elle un corps qui ne lui permettrait pas d'aller au terme de son cycle ?

Enfin, il existe une faction aux idées bien plus radicales, les **Fulh'ghalan**, littéralement les « sangs purs ». Ces derniers, non contents d'adhérer à l'idée que les demi-elfes interrompent le cycle, pensent aussi que c'est leur existence même qui a contaminé les elfes et a provoqué la Ruine. Ce groupe secret estime que tous les demi-elfes devraient être exterminés et manœuvre discrètement dans ce seul but. Depuis quelques années, ce courant de pensée extrémiste a rallié de nombreux elfes à sa cause et les meurtres se multiplient, sans pour autant avoir encore attiré l'attention des autorités. D'autant moins que certains Fulh'ghalan sont très haut placés dans la hiérarchie elfique.

LA CHUTE DES PIERRES DU CIEL

Cet événement cosmique et mal connu a eu selon toutes apparences de terribles conséquences sur les elfes et leurs croyances. En effet, de l'avis de certains érudits, il semblerait que plusieurs constellations aient disparu après cet événement et que d'autres se soient affaiblies. Nul n'est cependant capable de déterminer l'origine du phénomène, ni sa portée réelle, tant il est ancien. Certains pensent désormais qu'il tient plus du mythe que de la réalité.

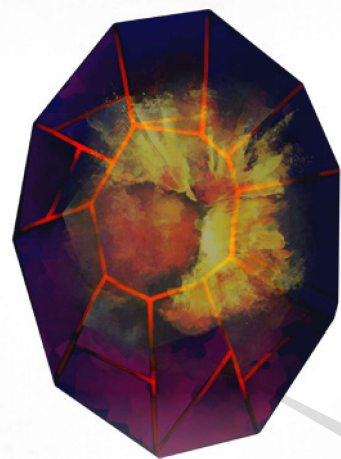
Rejoindre la voûte

Lors de mon voyage en Syl'Gaedrim, un grand honneur me fut fait. Mon statut impérial fit de moi un émissaire de l'Empire, et je fus pris en charge lors de mon séjour par Sylam Gheal, un jeune soldat. Au fil des mois notre amitié grandit, et quand son père rendit son dernier souffle, Sylam m'invita à l'accompagner. Ainsi, jeus l'opportunité étonnante d'assister à des funérailles, ce que les elfes nomment « rejoindre la voûte », à savoir la voûte céleste où se trouvent les étoiles et constellations qui les guident.

Mon premier étonnement concerna le rituel. Là où je pensais assister à une inhumation, ce fut un bûcher funéraire que l'on me présenta, m'expliquant qu'ainsi libérée du corps, l'âme pouvait rejoindre sa destination finale. Mais le plus étonnant fut la cérémonie elle-même, empreinte d'une grande solennité et d'une immense mélancolie, mais jamais de tristesse. En effet, l'âme, me dit-on alors, guidée par les constellations, pouvait désormais soit rejoindre celles-ci pour y briller à jamais, soit un nouveau corps nouvellement né afin de vivre une nouvelle vie.

Et Sylam de me dire que si les constellations le voulaient, il pourrait même peut-être retrouver son père dans sa nouvelle incarnation, car certaines âmes, liées dans l'éternité, n'ont de cesse de se recroiser.

- Un voyage extraordinaire. Essai et carnet de bord de Kletio Kanaspos, Erudit Voyageur, Maître Aepistion à la bibliothèque de Proteos



LES CONSTELLATIONS LES PLUS IMPORTANTES

Les constellations sont nombreuses, et les étoiles plus encore. Les constellations qui suivent sont cependant les plus importantes et les plus souvent consultées.

Sael'dam, le chasseur, punisseur des parjures. Il était le premier chasseur, celui qui tua la première bête. Mais on le connaît aussi comme le premier magistrat, celui qui établit les premières lois de la civilisation elfique. On le consulte avant la chasse, mais aussi quand on doute de la justesse de son action.

SYRIS GALEM, GARDIENNE DES MORTS ET GUIDE DES ÂMES.

Syris fut la première à rejoindre la voûte, la première de toutes les étoiles. Elle veille sur les âmes des elfes. Lorsqu'un elfe passe de vie à trépas, c'est sa lumière qui le guide jusqu'à la voûte afin qu'il rejoigne, si son temps est venu, ses frères et sœurs pour y briller à jamais. Elle s'assure aussi qu'aucune non-vie ne pénètre dans le royaume elfe, nul mort-vivant n'y étant le bienvenu.

SOLIS GALEM, GUIDE DES DEUX-FOIS-NÉS, GARDIEN DES RÉINCARNATIONS.

Solis est le jumeau de Syris. Là où sa sœur veille sur le voyage des âmes vers la voûte, lui s'assure que celles qui doivent retrouver un corps puissent le faire. En effet, Solis fut le premier maebraethi à perdre la vie et à se réincarner, et depuis il agit comme un guide pour les réincarnations.

KAEL'NER, L'OMBRE SANS FORME, LE PASSEUR NOCTURNE.

Il fut le premier à se retrouver confronté à la trahison d'un autre peuple, désormais oublié. Kael'ner apprit à maîtriser le pouvoir de la nuit, des ombres et des secrets afin de mener sa vengeance. Il fut aussi le premier maebraethi à user de violence et à tuer. Il devint par la suite le gardien des secrets de son peuple.

TOL'AETHIN, MAÎTRE DES SAISONS, PROTECTEUR DE LA FORÊT.

On l'appelle aussi «le Faiseur», car il fut le premier à maîtriser la magie de la nature afin de construire le royaume des maebraethi. La légende veut qu'il devint ensuite un ermite dont la seule obsession était de protéger la forêt de la souillure de la civilisation.

SOL NAREM, L'ÊTRE AUX DEUX VISAGES.

On le nomme aussi «le Traître utile». Sol narem était réputé versatile, inconstant, faisant pencher la balance d'un côté puis de l'autre sans crier gare.

LES DOMAINES DIVINS DES CONSTELLATIONS

La religion elfe est un peu différente des autres. Ainsi, un clerc elfe ne vénère pas les constellations, mais il naît sous la bénédiction de l'une d'entre elles. Un clerc possédant le domaine d'influence du prêtre peut choisir deux domaines parmi ceux affiliés à sa constellation tutélaire.

CONSTELLATION	PORTEFEUILLE	DOMAINES
Sael'dam	Faune, chasse et vérité	Force, justice, nature, protection
Syris galem	Mort et après-vie	Feu, froid, mort, temps
Solis galem	Réincarnation des âmes	Lumière, protection, vie, voyage
Kael'ner	Nuit, secrets et tromperie	Connaissance, duperie, nuit, guerre
Tol'aethin	Flore	Air, eau, nature, terre
Sol'narem	Magie et mensonge	Charme, illusion, magie, faiblesse

LES FONDATEURS NAINS

Le culte des fondateurs n'est pas à proprement parler une religion. De plus, il ne concerne que les nains des cités-États, la plupart des nains impériaux s'étant, eux, tournés vers le justiciarisme ou le priméisme.

Chaque cité possède son propre fondateur, et honorer son esprit, se nourrir de la puissance de sa légende, être l'héritier de ses actions et de ses convictions, est un honneur auquel peu de nains accèdent. En effet, il est nécessaire de passer de longues années, voire de longues décennies, à étudier sans relâche au cœur de l'**Alvadh'Har**, autrement appelé Cercle des fondateurs, avant d'avoir l'insigne honneur de devenir un **Alvadh'Kar**, littéralement « mémoire de la cité ».

Certains nains, cependant, embrassent une tout autre spiritualité et rendent hommage à la Roche elle-même. Ceux-là sont respectés au-delà de leur propre cité, prenant la place de protecteurs des traditions naines dans leur ensemble et de toutes les cités. Cependant, s'il est difficile de devenir un **Alvadh'Kar**, il est encore plus complexe d'accéder au statut de **Huolta'Kal**, littéralement « gardien de la Roche ».

Outre la Roche et les fondateurs, tous les nains honorent simplement leurs ancêtres. La lignée est importante et les accomplissements des ancêtres sont primordiaux. Ceci induit, au sein des familles, un attachement tout particulier à l'honneur et à la réputation, car les agissements et le comportement d'un seul aura des répercussions sur l'ensemble de sa famille, non seulement durant sa vie, mais bien au-delà, pour peu que l'on s'en souvienne.

Chaque maison possède par conséquent un autel dressé en mémoire des ancêtres de la famille ainsi qu'un livre recensant ce qu'ils ont accompli, leurs exploits comme leurs échecs. Il n'y a en effet aucun honneur à dissimuler ses échecs aux yeux du monde, mais bien plutôt une certaine grandeur à les assumer et à en tirer les conséquences.

LE CLERGÉ DES FONDATEURS

Il n'existe pas à proprement parler de clergé des fondateurs, mais il est certain que l'**Alvadh'Kar** occupe une place de choix dans la politique de la cité. L'**Alvadh'Kar** honore les fondateurs, conserve la mémoire et assure la transmission de leur parole. Il arrive même parfois qu'il se voit conféré la capacité de faire des miracles. Il officie au sein du **Hatt'pyha**, le Mausolée sacré, où est gardée la dépouille du fondateur et ses mémoires enfermées, gravées sur les murs au cœur du tombeau.

Mais il possède aussi un rôle temporel et politique. Il est souvent consulté par les familles dirigeantes et le conseil de la cité fait appel à sa sagesse dans les moments difficiles. Il a donc son mot à dire, et ce dernier est, théoriquement, toujours respecté. Le caractère sacré de sa



parole et de ses connaissances n'est jamais mis en doute – pas directement en tous cas.

Le reste du temps, l'**Alvadh'Kar** est libre de ses mouvements et de ses activités. Il peut parfaitement tenir un commerce et avoir une vie comme n'importe quel autre nain. Mais plus il est sage, et plus il est fréquemment consulté sur tous les sujets qui touchent à la vie de ses compatriotes.

LES GARDIENS DE LA ROCHE

Les **Huolta'Kal** occupent une place particulière. Accéder à ce statut se révèle une entreprise particulièrement difficile. Un nain désireux de se consacrer à la Roche doit avant tout devenir un **Huol'rek**, un ermite de la Roche. Il quitte la cité pour s'enfoncer dans les profondeurs de la montagne des années durant. Aucun nain ne peut aller lui parler ou l'aider. Tous ceux qui le croisent doivent détourner le regard. Et s'il survit jusqu'à sa révélation, alors il peut revenir, désormais béni par la Roche.

Les **Huolta'Kal** sont rares et précieux. Tous sont capables d'effectuer des miracles, leur lien avec la Roche leur procurant de puissants pouvoirs magiques. Ils sont



alors écoutés et respectés, sollicités en toute occasion. Mais contrairement aux Alvaldh'Kar, ils ont interdiction de se mêler aux affaires politiques de la cité.

Les Huola'Kal sont à ce point exceptionnels qu'ils ne possèdent pas de kasti, mais ne risquent jamais pour autant de devenir des hólko. Ainsi, ils sont les seuls à pouvoir quitter la cité aussi longtemps qu'ils le désirent et à pouvoir y revenir quand ils le souhaitent.

LES FONDATEURS

Chaque cité à son fondateur, et chacun est doté d'une personnalité propre, l'imprimant à sa cité. Ses préceptes guident et impulsent la politique et les vues idéologique de la cité.

En Kar'Azdhur, on honore **Gorim Cœur-de-Pierre, le Pourfendeur des profondeurs, le Maître des bêtes, le Défenseur de la cité**. Gorim était un guerrier et un tacticien renommé, un dresseur sans pareil et un artisan inégalé. Il protégea la cité des invasions, mis au point son système de défense, tant et si bien que plus aucune menace issue des profondeurs n'est venue troubler la cité de Kar'Azdhur depuis des millénaires.

En Kar'Berial, on honore **Fronir Ciel-Doré, le Grand Orfèvre, le Gardien des clefs, le Maître des pierres**.

Fronir était connu comme un artisan exceptionnel, un alchimiste hors norme et un marchand surdoué. Il mit à jour les carrières d'or qui firent la richesse de la cité, apprit à transformer le plomb en or (même si ce savoir est désormais perdu) et assura le rayonnement et la protection de la cité, non par les armes, mais par son entregent et son habilité diplomatique. Nul ne s'attaque à Kar'Berial, car tous reconnaissent son incroyable utilité.

En Kar'Dhurim, enfin, on honore **Thorin Sombre-Poing, le Parleur aux esprits, le Maître des miroirs, le Forgeron des âmes**. Il est le plus dur de tous les fondateurs, mais Thorin était un élu de la Roche: le premier des Huola'Kal. Il apprit très vite la puissance de la magie, et c'est lui qui créa l'Akadama et ses procédures afin de contrôler et de canaliser les êtres en mesure d'user de magie. On dit aussi qu'il créa en Kar'Dhurim des dizaines de portes-miroirs, passages permettant de conduire ceux qui en ont la clef au cœur des mondes-miroirs.

Il existait un quatrième fondateur, celui de l'ancienne cité-Etat qui régnait sur le territoire désormais connu sous le nom de Hautemarche. Mais la cité, comme son fondateur, a été oubliée, si bien qu'il ne s'agit aujourd'hui plus que d'une légende portée par le vent dont le souvenir ne subsiste qu'au sein de quelques familles.

LES DOMAINES DIVINS DES FONDATEURS

Un clerc nain possédant le domaine d'influence du prêtre peut choisir deux domaines parmi ceux affiliés au fondateur de sa cité ou peut vénérer la Roche elle-même.

FONDATEUR	CITÉ	DOMAINES
La Roche	Toutes	Connaissance, force, froid, protection, terre
Gorim Cœur-de-Pierre	Kar'Azdhur	Arts, guerre, nature, noblesse
Thorin Sombre-Poing	Kar'Dhurim	Feu, magie, ténèbres, mort
Fronir Ciel-Doré	Kar'Berial	Illusion, eau, tonnerre, vie



D'ANCIENNES RUINES PROTÉENNES

LES AUTRES RELIGIONS

Les religions sont nombreuses en Pangée, et il est impossible ici d'en dresser une liste exhaustive. Cependant, sans développer plus que nécessaire, nous évoquerons la religion dominante de l'Ancien Royaume : le culte des Dragons.

LA RELIGION DE L'ANCIEN ROYAUME

Les **drakhs** vénèrent les **Dragons premiers**, ceux qui enfantèrent leurs créateurs, à savoir les dragons véritables, chromatiques et métalliques. Le panthéon est marqué par deux dragons en particulier : **Mushussa** et ses fils, les dragons métalliques, et **Nammu** et ses filles, les dragons chromatiques.

La plupart des drakhs estiment devoir s'élever en ne succombant pas aux bas instincts de leur nature draconique. Il s'agit de transcender cette dernière et de créer une nouvelle race de dragons. Ce jour-là, dit-on, annoncera le retour des « Dragons véritables », dont il ne reste plus aucun représentant à ce jour dans Pangée. Ceux-là vénèrent les Pères du métal.

Un clerc des dragons peut par conséquent, s'il bénéficie du domaine d'influence du prêtre, choisir deux domaines parmi ceux de son dragon tutélaire.

DRAGON MÉTALLIQUE	DOMAINES
Mushussa, le Père aux cinq métaux, Premier Patriarche, Protecteur de la Terre	Connaissance, feu, force, lumière, protection, vie
Jorm, Premier Dragon d'or et Porteur de l'Ordre	Connaissance, justice, soins
Nidhar, Premier Dragon d'Argent et Père de l'Hiver	Froid, guerre, temps
Védir, Premier Dragon de Bronze et Père des Pluies	Eau, tonnerre, voyage
Ladonia, Premier Dragon d'Airain et Mère de l'Été	Feu, lumière, courage
Ashur, Premier Dragon de Cuivre et Mère des Prospérités	Amour, nature, vie

Cependant, il existe une face sombre au panthéon drakh, car certains vénèrent non pas le Père, mais la Mère de tous les dragons. Ces derniers pensent qu'ils doivent, au contraire, s'adonner pleinement à leurs instincts draconiques afin de ne faire plus qu'un avec leur nature et ainsi de réveiller les Dragons véritables, qui ne sont, pour eux, qu'endormis. Ils vénèrent les Mères Chromatiques

DRAGON CHROMATIQUE	DOMAINES
Nammu, la Mère aux cinq couleurs, Première Matriarche, Protectrices des eaux et porteuse de chaos	Air, duperie, eau, froid, guerre, mort
Béhém, Premier Dragon bleu, Colère des Eaux	Froid, force, tempête
Pythas, Premier Dragon vert, Furie sauvage	Eau, nature, mort
Apep, Premier Dragon noir, Porteuse du chaos	Illusion, maladie, nuit
Fatakh, Premier Dragon rouge, Colère enflammée	Feu, guerre, lumière
Leviathan, Premier Dragon blanc, Furie glacée	Froid, temps, terre

