

Chapitre VII

La religion

I D'où vient la religion?

Les débuts de la religion sont liés à l'apparition des Dragons et de leurs expérimentations. Chaque Dragon se fait passer pour un dieu au vue de certains sujets en leur donnant des pouvoirs surhumains s'ils suivent leurs doctrines.

Les dissensions entre les Dragons vont amener les événements qui vont déclencher la Grande Guerre, les Dragons se servant de leurs adeptes comme des pions sur le grand échiquier de Stoliphan. L'affrontement violent et l'escalade des moyens ont conduit certains Dragons et par conséquent certaines religions à disparaître. La première coupure avec le peuple eu lieu lorsque l'Innommable abattit une de ces dernières cartes : l'invocation de puissances démoniaques. Très rapidement, il a été débordé par ces puissances et a demandé de l'aide à ses camarades survivants. Voyant qu'effectivement il y avait danger, ils ont conclu un armistice afin de vaincre les démons. Mais le portail était ouvert et la corruption se répondait de plus en plus (apparition des Bâles, des autres races etc...). La défaite était inévitable mais les Hommes ailés eux aussi s'étaient rendus compte de la gravité de la situation. Grâce à leur technologie, ils ont pu repérer les Archi-Démons et trouver le moyen de les capturer.

En les menaçant de les faire disparaître, les Hommes ailés ont fait pression sur ces Démons afin de canaliser leurs pouvoirs sur quelques élus. Ces élus avec l'aide d'un petit contingent d'Hommes ailés ont pu repousser les légions démoniaques. Voyant l'efficacité de ces messies, de nombreuses conversions eurent lieu. C'est le début des religions actuelles. Cependant, les nains et les elfes, moins influençable que les autres races, ont gardé leur confiance à leurs anciens dieux car ceux-ci les ont toujours soutenus.

II Les cultes dans l'Empire

Après la Grande Guerre, les cultes prirent une grande importance dans la vie des gens. Les premiers Empereurs étaient souvent issus de la hiérarchie religieuse. Cette époque était l'âge d'or de la religion (il y a environ 2500 ans). La magie était fortement décriée et une grande épuration est organisée par les cultes. Cependant, au fil du temps, les gens se détournèrent de la religion (surtout à cause des contraintes liées à la pratique des cultes). Et puis la magie est tellement pratique. Cependant depuis 200 ans, les Hommes ailés ont décidé de passer à l'offensive et de conquérir la planète. Ils ont fait pression sur l'Empereur afin de restaurer l'ancien pouvoir des cultes et aussi pour limiter voir éliminer définitivement la magie.

Les cultes ont exigé certains lois, surtout lors du règne du dernier Empereur :

- Création du corps des magiciens fonctionnaires,
- Suppression du droit à la magie dans les villes de plus de 350 habitants,
- Suppression des écoles de magie dans les provinces,
- Interdiction de la cartomancie (depuis la Grande Guerre),
- Diminution des pouvoirs des cultes nains et elfes.

Et autre (voir la gazette numéro 1).

III La religion dans le jeu

1) La foi

Chaque personnage, s'il décide de ne pas être athée, peut vénérer un ou plusieurs Dieux. Pour montrer

le niveau de croyance du personnage en un Dieu, on utilise une caractéristique supplémentaire : la Foi. Si un personnage croit en plusieurs Dieux, il dispose d'une caractéristique Foi (Nom du dieu) pour chaque Dieu.

Le score maximal dans une caractéristique Foi est de 99 (minimum 0 => le personnage ne croit plus dans ce culte). Si le personnage croit en plusieurs dieux, la somme de toutes les caractéristiques foi ne peut dépasser 99.

Grâce à sa foi, le personnage peut faire appel aux pouvoirs de son dieu, voire faire appel à son dieu en personne. Mais pour augmenter ou conforter sa foi, le personnage doit suivre le dogme du culte (voir la description des cultes).

La foi ne peut augmenter dans un séance de jeu que de 3 points par 4 heures de jeu et si et seulement si le joueur a suivi le precept de son dieu (roleplaying) ou s'il a aidé son dieu de quelque manière que ce soit.

Foi	Intervention Divine	Multiplicateur de coût	Nombre de points de pouvoir
1 - 10	Non	-	aucun
11 - 20	5 %	-	aucun
21 - 30	10 %	x 4	1
31 - 40	15 %	x 3	2
41 - 50	20 %	x 2,5	3
51 - 60	25 %	x 2	4
61 - 70	30 %	x 1,5	6
71 - 80	35 %	x 1	9
81 - 90	40 %	x 0,5	14
91 - 95	45 %	x 0,2	20
96 - 99	50 %	x 0,1	30

Foi : Niveau de la la caractéristique Foi

Intervention divine : Pourcentage de chance de réussite de l'intervention divine (Ce pourcentage peut être modifié)

Multiplicateur de coût : Le multiplicateur de coût indique la difficulté d'utiliser un pouvoir divin.

Nombre de points de pouvoir : l'adepte religieux a accès à différents pouvoirs (ceux de sa religion et ceux commun à toutes les religions). Un pouvoir coûte un certain nombre de points à l'achat. De plus, l'adepte ne peut utiliser qu'un nombre de pouvoirs égal à la valeur de son nombre de points de pouvoir par jour.

La foi peut aussi aider l'adepte pour mieux survivre en les dépensant et par conséquent en diminuant sa caractéristique de foi.

Un point de foi équivaut à	5 points de fatigue
	1 point de volonté
	0,1 points de mental

2) La hiérarchie religieuse

Avoir un poste important au sein d'une religion ne nécessite pas toujours de suivre à la lettre le dogme. Un personnage de peu de foi peut arriver au sommet de son culte en manigançant. C'est pourquoi, un personnage qui veut suivre une profession religieuse dispose d'une caractéristique : hiérarchie religieuse.

Cette caractéristique influe sur le niveau social du personnage. Pour accéder à une profession

religieuse, le personnage doit prendre l'avantage croyant et il commence avec 1 point en hiérarchie religieuse. L'ascension dans la hiérarchie religieuse est laissée à l'appréciation du maître de jeu et est variable selon le dieu.

Hiérarchie religieuse : Niveau de la caractéristique hiérarchie religieuse

Titre dans l'église : Ce titre est une indication et dépend souvent du dieu

Rang social : bonus au rang social quand le personnage attend ce rang

Hiérarchie religieuse	Titre dans l'église	Rang social
1 - 10	Initié	-
11 - 20	Adepté	+1
21 - 30	Clerc	-
31 - 40	Prêtre	+1
41 - 50	Prêtre	-
51 - 60	Archiprêtre	+1
61 - 70	Patriarche	-
71 - 80	Patriarche	+1
81 - 90	Pontifex	+1
91 - 100	Archonte	+2

3) L'intervention divine

Lors d'une intervention divine, l'adepte fait appel à la puissance de son Dieu. Faire appel à cette puissance peut se révéler dangereuse. A chaque fois qu'une intervention divine est tentée et réussie, le prochain jet pour une intervention divine subira un malus de 1% cumulatif pour chaque intervention réussie.

Selon le niveau de réussite du personnage, la foi du personnage qui fait l'intervention divine peut se trouver renforcée ou au contraire ébranlée.

Niveau de réussite	Effet
RC	L'intervention est rapide et très spectaculaire. L'adepte gagne immédiatement 4 points de foi.
R	L'intervention est normale et comme l'adepte y croyait, il ne se passe rien.
E	L'adepte est déçu et perd 4 points de foi.
EC	L'intervention est ratée et les adversaires de l'adepte, s'ils existent, se trouvent renforcés. L'adepte perd 2 points de mental et 20 points de foi.

Les effets d'une intervention divine sont à la discrétion du maître de jeu mais il peut s'aider de la table suivante :

Résultat	Effet de l'intervention
1-60	Envoie une ou plusieurs créatures se trouvant à proximité et susceptible d'apporter une aide
61-80	Envoie un objet magique pour un temps limité
81-90	Invoque une ou plusieurs créatures susceptible d'apporter une aide
91-95	Un demi-dieu intervient

96-100	L'intervention dépasse les espérances. Le problème est résolu immédiatement sauf s'il est contraire à l'intérêt des dieux.
--------	--

IV Les pouvoirs des adeptes religieux

1) Les pouvoirs communs

Ces pouvoirs sont communs à tous les dieux et chaque adepte peut les utiliser. Les pouvoirs se présentent selon l'exemple suivant :

Nom du pouvoir (coût en points de pouvoir)

Coût : Nombre de points de fatigue à perdre pour utiliser ce pouvoir

Durée : Durée du pouvoir

Effet : Description du pouvoir

Les pouvoirs des dieux ne peuvent être modifiés. La durée de lancement est égale à (coût en point de fatigue) minutes et nécessitent souvent une harangue.

A chaque augmentation dans le score de foi, le croyant peut choisir à nouveau et de façon différente les pouvoirs qu'il connaît. Pour utiliser un pouvoir, le croyant doit réussir un jet de foi.

Niveau de réussite	Effet
RC	Le croyant ne se fatigue pas pour utiliser le pouvoir. L'adepte gagne immédiatement 1 point de foi.
R	Le lancer est normal.
E	L'adepte est déçu.
EC	Le lancer est raté. L'adepte perd 2 points de foi.

Appel de la foi (1) Coût 2 durée 1 jet

Effet : L'adepte gagne la dizaine de son score en foi comme bonus pour un lancer de dé.

Apaisement (1) Coût 2 durée P

Effet : L'adepte peut diminuer de (Foi/5) % le malus dû à une blessure et seulement si la personne visée a la même croyance.

Bénédiction (1) Coût 4 durée foi minutes

Effet : L'adepte confère un bonus de 5 % à tous les personnes de la même croyance qui entendent le sermon d'une longueur d'au moins une minute (roleplaying).

Prosélytisme (1) Coût 10 durée P

Effet : L'adepte peut convertir une autre personne à son dieu. Il faut que cette personne soit d'accord et sincèrement convaincue. Elle gagne alors un point de foi dans la croyance de ce dieu ou l'adepte peut diminuer la croyance d'un autre dieu de 2.

Conversation (1) Coût 4 durée foi minutes

Effet : Le disciple peut communiquer mentalement avec un autre disciple du même dieu.

Armure (2) Coût 8 durée foi minutes

Effet : Le disciple **gagne 1D20+10 PA dans tous les types de coup.**

Confession (3) Coût 20 durée P

Effet : La confession permet à une personne du même culte de retrouver confiance et de gagner (1D4-2) PM

(minimum 0). La confession nécessite du roleplaying.

Contrôle divin (4) Coût 4 durée foi minutes

Effet : Le disciple peut contrôler un élément en rapport avec son dieu.

Invocation divine (5) Coût 8 durée foi rounds

Effet : Le disciple peut invoquer un élément en rapport avec son dieu.

Métamorphose divine (6) Coût 12 durée foi rounds

Effet : Le disciple peut se transformer en un élément en rapport avec son dieu.

Protection divine (6) Coût 20 durée foi jours

Effet : Le disciple est insensible à la faim, la soif, la température, le manque d'air, aux maladies et aux poisons.

Chatiment divin (15) Coût 100 durée -

Effet : Le disciple dechaîne la puissance divine dans un cercle de foi mètre ou à une distance de (foi x 5) mètres. Ce chatiment est variable selon les dieux mais est très puissants.

Martyr (10) Coût 1 durée foi jours

Effet : Si l'adepte meurt alors que la cause de son dieu est en jeu, il peut rester vivant pendant encore foi jours ou jusqu'à ce que la cause soit résolue.

Résurrection (10) Coût 100 durée (foi x 3) jours

Effet : Le disciple peut ramener à la vie un autre croyant de même dieu pendant une durée de (foi x 3) jours.

2) Les pouvoirs particuliers

Ces pouvoirs sont inclus dans la description de chaque dieu.

V Les différentes religions

Chaque race adore différentes religions.

RACE	RELIGION
BALE	/
CENTAURE	Panthéon Humain et Elfe
ELFE	Panthéon Elfe et Innommable
ELLYLON	Panthéon Humain et Elfe
FAUNE	Panthéon Humain et Elfe
GARGOUILLE	Toute
GÉANT	Panthéon Humain
GOBELIN	Toute
GOULE	Toute
HALFLING	Toute
HOMME INSECTE	/
HOMME POISSON	Innommable et Anciens Dieux
HOMME REPTILE	Anciens Dieux
HOMME SAUVAGE	/
HUMAIN	Panthéon Humain et Innommable
KOBOLD	Toute

MI NOTAURE	Culte des anciens
NAIN	Panthéon Nain
OGRE	Toute
ORQUE	Toute
PEUPLE AILE	Voltar

1) le panthéon humain

ARTMAL

Description : Artmal est un des Dieux élémentaires. Sa sphère d'action est liée à l'air. Ce dieu est le dieu de la mobilité tant de l'esprit que de la matière. Il gouverne aussi tous les phénomènes atmosphériques. Il est le protecteur de tous les voyageurs (même des marins) et des diplomates. On raconte que c'est le premier Dieu créé par les Anciens Dieux et qu'il a participé activement à la création de la Nouvelle Ere.

Déroulement du culte : Le culte d'Artmal est un culte très présent dans l'Empire. Un petit autel est toujours présent dans tout port ou auberge. De même, une prière à Artmal ou à Kolat est de mise avant toute traversée maritime. Les cérémonies d'Artmal se déroulent toujours en plein air et par temps de grands vents. Un des plus grands honneurs que peut faire Artmal à un de ses adorateurs est de se faire foudroyer. Si l'adorateur survit, il devient un " illuminé ". Son avis est très respecté malgré le fait que l'esprit de l'illuminé est souvent très perturbé par son aventure. Dans toute maison vouée au culte, il se doit de ne pas avoir de fenêtres et de laisser la maison ouverte aux Quatres Vents (seul exception la chambre des enfants). Une des cérémonies les plus importantes est la cérémonie des semailles. On mélange les graines. Et grâce à l'intervention de Artmal et d'un dirigeant du culte, les graines sont dispersées dans les champs par le vent. Si les espèces se mélangent lors de la fête des semailles, c'est le signe d'une mauvaise récolte et d'une année à venir difficile.

Titre du Prêtre : Voix des Tempêtes

Interdits religieux : Les adorateurs d'Artmal ne peuvent pas retenir leur souffle.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent le sort " prédiction météorologique " à 10 %.

Avancement :

- Etre foudroyé.
- Faire preuve de diplomatie.
- Prendre une carrière intellectuelle.

LES ANCIENS DIEUX

Description : Ces Dieux étaient au commencement et seront encore là après la destruction de ce monde. Ils sont les Dieux les plus puissants mais aussi les plus détachés du monde. Ils ont pris du recul durant la Grande Guerre et ont préféré laisser aux autres Dieux le gouvernement du monde. Leur ancienne puissance est encore présente dans tous les esprits car de nombreuses expressions du langage fait appel à un acte ou un nom des Anciens Dieux.

Déroulement du culte : Du fait du détachement de ces Dieux envers le monde, les cérémonies religieuses sont peu ritualisées. Une fois tous les 10 ans, à une date qui suit un très ancien calendrier, les adorateurs des Anciens Dieux se réunissent dans un endroit reculé du continent situé en Salthar. Lors de cette cérémonie, les Messies entrent en transe et peuvent ainsi entrer en communication avec les Anciens Dieux. Tout ce que nous savons est que les adorateurs racontent que les Anciens Dieux vont bientôt revenir afin de gouverner le monde avec leur aide. Ce temps sera une ère de paix et de richesse pour les adorateurs. Les hérétiques seront évidemment tués ou serviront d'esclave.

Titre du Prêtre : Aucun

Interdits religieux : Les adorateurs des Anciens Dieux ne doivent jamais révéler l'endroit de la réunion sous peine de graves tourments.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 1 point d'armure sur tout le corps.

Avancement :

Pour avancer les adorateurs doivent cumuler deux fois plus de points de hiérarchie pour grimper dans la hiérarchie religieuse.

LE CULTE DES ANCIENS

Voir la gazette n°1 et n°2 pour de plus amples renseignements

Description : Les adorateurs de ce culte n'ont pas de Dieu au sens propre du terme. Pour eux, la mort n'est que le prolongement de la vie et est une sorte d'accomplissement. Chaque mort a accumulé au cours de sa vie une grande expérience qu'il peut continuer à faire partager avec les " jeunes ". Ils veillent sur leur descendance et continuent à les guider. Les Grands adorateurs de ce culte peuvent rentrer en communication avec l'esprit des Anciens.

Déroulement du culte : Les personnes âgées sont profondément respectées et tout est fait pour que leur fin se déroule dans les meilleures conditions. Ils deviennent exempts de tous travaux à partir de l'âge de vieillissement. Ils sont écoutés même si parfois avec l'âge les divagations deviennent plus importantes. Les anciens une fois morts restent parmi les vivants. Une pièce dans la maison leur est réservée ou ils doivent trouver tout ce qu'il faut s'ils devaient revenir.

Tous les solstices d'hiver, la personne la plus âgée est préparée afin de rejoindre les anciens. Pendant toute cette journée, tous ces caprices sont exaucés (dans la mesure du possible). A la fin de la journée, le " futur " ancien prend une liqueur qui cause une mort sans souffrance. La famille de cette personne se doit d'avoir un enfant qui sera appelé comme le mort.

Des qu'un problème se pose dans la vie de tous les jours, les « Gardiens » interrogent les « Sages » qui interrogent les esprits. Les réponses des « Sages / Esprits » sont interprétées et sont appliquées.

Titre du Prêtre : Fils / Fille, Père / Mère, Gardien / Gardienne, Sage

Interdits religieux : Les adorateurs du Culte des Anciens ne peuvent profaner les dernières demeures des morts. Ils doivent abréger les souffrances des personnes âgées afin qu'elles rejoignent les Anciens et par la même renaissent.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent le sort " invocation des esprits " à 10 %.

1. Au premier stade de l'initiation le personnage reçoit une formation ascétique de type « moine bouddhiste » où le grand maître (appelé « gardien ») lui inculque le respect de la vie sous toutes ses formes (animaux, plantes, et êtres pensants, cela inclut aussi les ogres et les kobolds, qui ne sont pas forcément assez subtils pour adorer l'Innommable.) L'initié prend alors le nom de « Fils » ou de « Fille », suivant les cas. C'est le premier stade de l'initiation au culte des esprits. Ce sont avant tout des jeunes gens des deux sexes. Pour accéder à ce stade, il faut avoir été accepté par le monde des esprits, ce n'est pas donné à tout le monde. Un test réussis sous $(1NTxVOLxEQM)/120$ (arrondi à l'inférieur) est nécessaire. Rien n'empêche un PJ de croire ou d'adhérer au culte si ce test est raté, mais il ne pourra jamais développer la compétence « **Invoquer les esprits** » à plus de **10%**. Ensuite, le PJ, s'il il a été accepté, peut se tourner vers la caste des moines guerriers, les « Onolin' » pour un coût de **100 points**. De plus, il peut développer la compétence « **Invoquer les esprits** » jusqu'à **30%**.

Une petite règle pour cette compétence :

La pierre de Yalath : On ne peut tenter d'invoquer les esprits sans la pierre de Yalath à moins d'être « Sage ». La pierre sert de focus et la donner peut être un cas d'excommunication du culte. Seul les « Sages » et les « Gardiens / Gardiennes » sont aptes à les distribuer, toujours avec l'accord des esprits.

- Un adepte du culte non « fils / fille » ou « Père / Mère » ou « Gardien / Gardienne » (c'est à dire sans la pierre) peut tout de même invoquer les esprits à 10%, mais devra réussir un jet de $(VOLxEQM)/10$ tous les rounds pour continuer à garder les contact avec l'esprit invoqué, seul un échec critique sur ce test peut avoir des conséquences grave pour le PJ. Les adepte du culte non « Fils / fille » ou autre ne toucherait jamais une pierre de Yalath sans y avoir été invité par un gardien ou un sage.
- Les possesseurs d'une pierre non reconnus par les esprits peuvent les invoquer à **10%** (plus certain rituel magique ou de concentration) et utiliser la pierre pour « forcer » l'esprit sous un jet de $(VOLxEQM)/5$. En

cas d'échec de ce jet, les conséquences peuvent être pénibles pour le PJ non adepte.

- Les « fils / filles » peuvent invoquer les esprits **VOL/4** fois par jour en utilisant leur compétence. Un échec compte pour une fois. La pierre sert alors à discuter avec l'esprit, sans test requis. L'esprit reste disponible pendant **VOL** rounds. On peut ainsi lui poser des questions basiques, l'esprit risque quand même de croire qu'on se moque de lui), lui demander de réaliser des actions simples ou une prévision pour un futur proche. Il n'y a pas d'échec ou de réussite critique pour adeptes, à partir de fils / fille, pour la compétence « Invoquer les esprits ».
- Pour utiliser les pouvoirs des esprits, c'est à dire s'imprégner de la substance de leur force, il faut que le « Fils / Fille » réussisse un test sous **(VOLxEQM)/5**, un échec signifiant que l'esprit ne veut pas aider le PJ, un échec critique lui faisant part de son mécontentement sur cette action (malus de **3%** à toutes les compétences pour une journée, les voies des esprits sont impénétrables). Une réussite critique lui permettant de doubler la durée ou l'effet au choix (l'esprit est très content qu'on l'appelle, il trouvait le temps long !). En cas de réussite, le PJ peut augmenter une de ces compétences de **5%** pendant VOL rounds, gagner un bonus de **5%** sur un jet (hors compétences magiques ou psioniques), guérir une Blessure légère à lui ou un tierce (au toucher), sans regagner les points de vies perdus, arrêter une hémorragie (avec un maximum de **VOL/4** point d'hémorragie par rounds), gagner un point de vie par round de présence de l'esprit ou faire gagner ce point à un tierce (toujours au toucher), jusqu'à concurrence de **VOL** point de vie.

2. La deuxième étape de la formation est axée sur la découverte du monde des esprits, au combien vaste, puisque c'est le même que le nôtre mais cette découverte doit se situer sur un autre plan (de conscience ?). Le « Gardien » est alors celui qui apprend au « Père / Mère » à utiliser la magie des esprits. Il est nécessaire aux « Fils / Filles » d'avoir suivis de façon très stricte la doctrine du culte pour accéder à ce stade et de toutes façons, une année complète de formation est nécessaire.

Les « Pères / Mères » peuvent invoquer les esprits **VOL** fois par jour, toujours avec la compétence « **Invoquer les esprits** », avec un maximum de **100%**. L'esprit est disponible pendant **VOLx10** rounds et peut réaliser des actions assez difficiles (ouvrir la herse d'un château, prédire le temps pour une semaine, donner un chemin précis, avertir d'un danger proche, dire si une personne a des attentions amicale ou non...). Pour utiliser la force des esprits, le « Père / Mère » doit aussi réussir un test sous **(VOLxEQM)/5** avec les mêmes restrictions que les « Fils / Filles ». La force de l'esprit peut alors servir à guérir une blessure moyenne, faire passer une blessure grave à moyenne, au toucher (sans la guérir, un autre jet sera nécessaire), arrêter une hémorragie (avec un maximum de **VOL** points d'hémorragie par rounds), gagner deux point de vie par rounds de présence de l'esprit (jusqu'à **VOL** au maximum), gagner un bonus de **25%** sur une compétence pour la durée de présence de l'esprit ou un bonus de **25%** sur un jet (hors compétences magiques ou psioniques).

3. La troisième étape est celle de « Gardien. » Le « Gardien » sait où se trouve le « Cirque de **Yalath** » et est autorisé à ramasser quelques pierres par les « Sages » pour former des disciples (autant le dire tout de suite : le stade ultime de « Sage » ne peut être joué que par des PNJ). Les « Sages » sont les gardiens de la pierre de **Yalath** et conversent avec les puissants esprits du lieu (à paraître dans un prochain numéro.) Le « Gardien », quant à lui, est désormais affecté au suivi spirituel d'un village ou d'une région, où il peut se marier et avoir moult progénitures. Avant le stade de « Gardien » il est permis d'avoir des enfants légitimes (je dis bien légitime) mais cela interfère alors avec les chances de promotions au grade susmentionné. Ils ont les mêmes avantages que les « Pères / Mères » mais en plus ils peuvent former des « Fils / Filles ». Ils connaissent le cirque de Yalath et les « Sages » qui leurs donnent généralement trois pierres pour former trois disciples, des fois plus. Ils ont l'obligation de demander aux esprits leur accord pour former quelqu'un. Ils décident, en conseil de trois « Gardiens / Gardiennes » et avec l'aide des esprits à l'accession au grade de « Pères / Mères » des « Fils / Filles ».

4. Il se dit que les « Sages » sont en relation constante avec les esprits et sont des esprits eux-même (ou presque.) Certains prétendent qu'ils connaissent l'avenir de tout un chacun Mais cela est une autre histoire. Je rappelle au MJ que ce serait bien de ne pas utiliser de PJ avec ce grade du fait de leur puissance potentielle. Les « Sages » sont en relation constante avec les esprits (la compétence « Invoquer les esprits » ne sert plus), les esprits sont toujours disponibles pour les « Sages » et peuvent servir de puissants oracles (à manier avec précautions). Les « Sages » utilisent la force des esprits naturellement et

n'ont pas besoin de faire de jet, ils ont les même avantages que les « Gardiens / Gardiennes » au niveau des bonus mais sans limite de durée. Un seul « Sage » est apte à donner les pierres de Yalath à un « Père / Mère » qui devient alors « Gardien / Gardienne ». C'est assez rare, car les « Sages » quittent rarement le cirque de Yalath et font généralement le déplacement exprès pour aller chercher un « Père / Mère » et l'amener au cirque pour le former a être « Gardien / Gardienne ».

Avancement :

- Devenir vieux.
- Toujours écouté les anciens.

L'INNOMABLE

Description : Ce Dieu dont le véritable nom a été perdu ou oublié est rejeté de la plupart des êtres vivants. Ce Dieu est à l'origine de la Grande Guerre et par la même du grand chamboulement qui en suivit. Le culte que nous pouvons qualifier de maléfique est interdit dans l'Empire de par ses doctrines. Le culte prône le renoncement de soi et le non-respect de l'autre.

Déroulement du culte : Le culte de l'Innomable est essentiellement caché car tout être pensant et raisonnable ne peut être que contre ce culte. Il est très difficile de regrouper les différents actes de la vie du culte de par son secret. C'est pourquoi de nombreuses rumeurs courent (sacrifice de créatures intelligentes, assassinats, tortures...) et comme pour les légendes, ces rumeurs contiennent une part de vérité. Tout ce dont nous sommes sûrs est le fanatisme de ces adorateurs qui pensent arriver dans un monde où leurs vœux seront exaucés s'ils meurent pour leur Dieu. Ce fanatisme est très présent dans la secte de Zü (l'ancienne guilde des assassins aujourd'hui interdite et pourchassée).

Titre du Prêtre : Soleil noir

Interdits religieux : Les adorateurs de l'Innomable n'ont pas d'interdits religieux mais plutôt des obligations.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs deviennent immunisés à la peur (surtout liée à leur propre mort).

Avancement :

- Difficile à quantifier.

VOLTAR

Description : Voltar est un des Dieux élémentaires. Sa sphère d'action est liée au feu. Ce Dieu gouverne tous les sentiments agressifs des hommes : les instincts combatifs, les tensions, la colère mais aussi l'amour ou la témérité. Voltar est malheureusement l'inspirateur des conflits, de la guerre et par la même du sang versé. Voltar est le protecteur de tous les métiers de l'arme.

Déroulement du culte : Le culte de Voltar n'est pas un culte prédominant dans l'Empire. En effet, actuellement, l'Empire est en paix (forcée ou non !). Seulement toute maison peut s'attirer ses grâces en laissant allumer le foyer de leur maison. Cependant, Voltar est double à la fois rassurant et destructeur. Les cérémonies religieuses sont menées de façon calme et discrète (moins d'une dizaine de personnes y compris le prêtre). Ces cérémonies sont toujours en rapport avec la guerre (enterrement de soldats par exemple). La crémation est bien entendue de mise pour les adeptes. Bien que Voltar soit le Dieu de l'Amour, les futurs mariés ne lui jurent pas allégeance par crainte que les passions violentes envahissent leur mariage.

Titre du Prêtre : Fils de la lumière

Interdits religieux : Il est interdit à un disciple d'éteindre un feu. Un adepte doit toujours se faire brûler à leur mort.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent le sort " Ignition " à 10 %.

Avancement :

- Embrassé une carrière militaire.

KOLAT

Description : Kolat est un des Dieux élémentaires. Sa sphère d'action est liée à l'eau. Ce dieu est souvent associé avec Artmal car leur sphère d'action se recoupe. Ce dieu gouverne lui aussi l'esprit et la matière mais de façon plus insidieuse. Il gouverne en effet les origines de l'être et de l'univers (bien qu'Artmal ait été le Premier dieu selon la légende). Ce dieu est comme son élément : insaisissable et mystérieux. Il a aussi la main mise sur tous les sentiments cachés au profond des êtres (inconscient, les rêves). Il est Le Dieu de la Connaissance bien plus que Golod. On raconte qu'il connaît la date de sa mort ainsi que celle de ces collègues.

Déroulement du culte : Le culte de Kolat est très important mais si les adeptes le prient en majorité au premier degré. Les marins ou les paysans ne sont pas en reste pour le prier afin d'avoir un destin favorable. Cependant, les vrais rituels sont peu connus du grand public. De « source sûre », les Grands Prêtres de Kolat créaient de dangereux objets magiques à l'aide de sacrifice d'adeptes dans le but de relier et de contrôler tous les esprits des êtres vivants du monde. Les cérémonies visibles sont bien loin de tout cela. Un des rituels les plus importants est la présentation des enfants à l'élément. Aussitôt après leurs naissances, les enfants des adeptes sont jetés dans l'eau. L'enfant doit rester à la surface. S'il coule, il fait maintenant partie des serviteurs de Kolat.

Titre du Prêtre : Roi emprisonneur

Interdits religieux : Il est interdit à un disciple de boire autre chose que de l'eau. Il est interdit de détruire tous documents.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 20 % en nager et gagnent le sort «histoire antique » à 10 %.

Avancement :

- Faire une carrière maritime.
- Bibliothécaire.

GOLOD

Description : Golod est un des Dieux élémentaires. Sa sphère d'action est liée à la terre. Ce Dieu est considéré comme un des plus puissants du panthéon humain mais aussi un des plus absent. Golod gouverne, en effet, l'élément terre qui est le plus immobile de tous les éléments. C'est pourquoi il est en opposition avec les autres dieux. Le changement n'est pas pour lui et préfère la passivité et l'introspection au cœur des choses. Pourtant, il étend son pouvoir sur la fécondation des êtres.

Déroulement du culte : Malgré la passivité du dieu, le culte de Golod est bien présent dans l'Empire. Il est présent à pratiquement tous les actes de la vie (la naissance pour la fécondité, la vie pour la nourriture et la mort pour le retour « aux sources »). Toutes cérémonies ou événements font une place à une prière à Golod même succincte. Les adorateurs sont tous considérés comme des gens importants dans la société de part leur sagesse et par leur droiture. Par tradition, l'Empereur est nommé Grand Messie de Golod, même si l'Empereur a rarement les pouvoirs d'un Messie. La sagesse de Golod se trouve dans beaucoup d'actes de la justice (même si la bureaucratie impériale fait énormément d'efforts) par la présence de prêtres juges.

Titre du Prêtre : Nouveux éternel

Interdits religieux : Il est interdit à un disciple de revenir sur une promesse faite à quelqu'un.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent le sort «sagesse » à 10 % et gagnent 2 niveaux en rang social.

Avancement :

- Faire une carrière dans la justice.

CULTE DE LA BÊTE

Description : Ce culte gouverne plus que Artmal la passion brutale et irréfléchie. Cette passion canalise difficilement toute l'énergie et la puissance qu'il dégage. Cependant, le courage ou la ténacité ne manque pas à la Bête. Ce culte est sauvage et dangereux comme l'animal qui est acculé.

Déroulement du culte : Le culte de la Bête n'est pas une des religions officielles de l'Empire bien qu'il soit toléré. Ce culte remonte à la nuit des Temps et est bien implanté dans l'inconscient collectif. Les prêtres de ce culte sont à l'image de la Bête. Les rites sont très primitifs. Ils sont par conséquent peu tournés vers la diplomatie ou par une ritualisation de leur religion. Les prêtres vivent généralement en ermite dans les contrées sauvages. Les seuls véritables adorateurs sont les chasseurs ou les soldats qui vont aller au combat afin de se donner du courage. Cependant, tout voyageur a un jour fait appel à sa clémence pour le périple qu'il va accomplir.

Titre du Prêtre : Seigneur

Interdits religieux : Il est interdit à un disciple de tuer un animal sauf pour se nourrir (et seulement après avoir pratiqué un rituel de marque de respect envers l'animal tué).

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent le sort «lien animal » à 10 %. Les adorateurs perdent 2 niveaux en rang social (minimum 1).

Avancement :

- Etre le plus fort
- Faire preuve de courage

WÄN

Description : Wän est le dieu de la nature passive par opposition avec le culte de la bête qui gouverne les animaux. Il est le dieu qui a été, qui est et qui sera. Tout en lui appelle au calme et à la passivité. Il est en concurrence avec Kolat en ce qui concerne la connaissance de l'avenir. Cependant, Wän est le dieu du temps qui passe et regarde les autres vivre et mourir.

Déroulement du culte : Le culte de Wän est très populaire dans l'Empire. Les faibles comme les puissants peuvent le prier mais pas pour les mêmes raisons. Les personnes de haut rang consultent les oracles afin de dénouer les pièges de l'avenir et pouvoir gérer leurs carrières politiques. Ces cérémonies se passent dans le plus grand silence et dans un lieu qui inspire à la sérénité. Les participants respirent les vapeurs de plantes hallucinogènes et Wän les inspire. Pour les faibles, les plus pratiquants sont les paysans qui s'en remettent à Wän pour tout ce qui concerne les plantations et les récoltes. Ces cérémonies se rapprochent de celles de Artmal et consistent à une bénédiction des graines.

Titre du Prêtre : Père chêne

Interdits religieux : Il est interdit à un disciple d'arracher une branche ou de couper une plante qu'il n'a pas fait lui-même pousser.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent la main verte ainsi que la possibilité de lancer des sorts liés au temps.

Avancement :

- Explorer le monde
- Trouver de nouvelles espèces de plantes pour mieux communiquer avec Wän

IPHARA

Description : Ce dieu est le messager des Dieux. Il vient fréquemment sur Stoliphant afin de rencontrer ces adorateurs. En effet, I phara est le dieu du relationnel. Tout ce qui permet aux êtres vivants de communiquer le concerne (tant par le biais de la parole ou de l'écrit que par l'intermédiaire des sentiments quelque ils soient). Il est le dieu de l'immaturation ainsi que du plaisir. On raconte qu' I phara n'est pas un dieu mais une déesse.

Déroulement du culte : Le culte d'I phara est très aimé par tous les habitants de l'Empire. Toutes les festivités sont bonnes pour le (la) fêter. Une part des cadeaux ou de la nourriture d'une fête est toujours mis de coté afin d'être donné à I phara. Les adorateurs les redistribuent généralement aux pauvres ou les utilisent pour donner une grande fête (en moyenne une fois par mois). Cependant sous ce coté légèrement superficiel, des rumeurs courent que les adorateurs d'I phara seraient parmi les meilleurs espions du monde connu et qu'ils connaissent tout sur tout.

Titre du Prêtre : Fils de la liberté

Interdits religieux : Il est interdit à un disciple de tuer quelqu'un même en état de légitime défense. Un adorateur qui blesse une personne doit se purifier et faire pénitence pendant 2 semaines.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 40 % en linguistique. Les adorateurs gagnent un bonus de 5 % pour tous les jets liés à l'invocation d'I phara.

Avancement :

- Faire le « bonheur »

FARAMAR

Description : Ce dieu est le plus terre à terre. En effet, son pouvoir s'étend sur tous les domaines liés à la créativité des ses disciples. L'argent et la technologie sont ses fers de lance. Mais il gouverne aussi la vie culturelle (création d'artiste : peinture, littérature ou architecture...). Il est le dernier arrivé des Dieux mais il est maintenant un des plus importants sinon le plus importants.

Déroulement du culte : Le culte de Faramar est très développé dans les milieux intellectuels et affairistes de l'Empire et est très apprécié par les classes les plus défavorisées (voir obligation religieuse). Ce dieu n'a pas de clergé officiel ou de texte sacré regroupant les différentes cérémonies à respecter. Ce dieu est le dieu des solitaires (riches si possible). Cependant, il est de bon ton de le remercier après une bonne affaire ou idée. Cependant, d'étranges rumeurs de complot et de mystérieuses inventions circulent à propos des adorateurs de Faramar. On parle de machines qui pourraient remplacer la magie : Pure hérésie !

Titre du Prêtre : Semeur de merveille

Obligation religieuse : Un disciple doit donner 10 % de ses gains à une personne démunie et inconnue.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 40 % en évaluation.

Avancement :

- Faire fortune
- Faire une découverte

2)Le panthéon nain

Les dieux nains sont très anciens et ont survécu à la Grande Guerre à la différence des dieux humains. Les nains gardent une extrême rancœur envers leur esclavagisme ancien. Leurs dieux reflètent cette mentalité.

ARENEA

Description : Ce dieu est le plus populaire chez les nains car il a permis aux nains de survivre lors de la Grande Guerre en les aidant par tous les moyens. Ce dieu contrôle toutes les activités bénéfiques pour le peuple nain (milieux des affaires, guerre).

Déroulement du culte : Le culte d'Arenea est peu célébré par des réjouissances car les nains sont peu enclins à faire la fête mais les commandements sont ancrés dans l'esprit de chaque nain de façon indélébile. Il est cependant coutume de jeûner tous les ans pendant une journée afin de perpétuer les souffrances passées. Pendant cette journée, les nains doivent verser leurs gains au culte de Worlath.

Titre du Prêtre : Père des batailles

Obligation religieuse : Un disciple ne doit pas laisser la vie sauve à un ennemi déclaré des nains.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 40 % dans une compétence d'arme.

Avancement :

- Faire progresser la cause naine

WORLATH

Description : Cette déesse très énigmatique et secrète est difficile à cerner. Elle est le gardien des secrets nains ainsi que des coutumes ancestrales. Elle est le bras de la justice naine (implacable et expéditive).

Déroulement du culte : Seuls les plus méritants des nains peuvent faire partis de ce culte. Les adorateurs de Worlath sont très respectés par les autres nains. Même si les nains ne savent pas trop ce que trament Worlath.

Titre du Prêtre : Gardien

Obligation religieuse : Un disciple doit exécuter tout traite de la cause naine.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 5 points de volonté.

Avancement :

- Faire progresser la cause naine

3) Panthéon elfe

Ce panthéon n'est plus que l'ombre de ce qu'il était avant la Grande Guerre. Les Dieux Elfes sont à l'origine et bien peu ont survécu. Les seuls Dieux encore existants sont l'Innommable et Sikkanos. Depuis cette guerre, les Elfes ont recréé des entités à tendance bienveillante afin de se faire pardonner par les autres races leurs égarements passés. Ces Dieux n'ont que peu de pouvoirs et sont peu nombreux.

En terme de jeu, pour invoquer un dieu Elfe, le pourcentage de réussite doit être divisé par 2.

NORUMA

Description : Cette déesse a été la première à réapparaître après la Grande Guerre. Son influence a permis de reconstruire la race Elfe après les durs châtements endurés. Cette déesse gouverne tous les domaines de la vie à l'exception du passage vers la mort. Cette déesse est la raison de la longue longévité des Elfes.

Déroulement du culte : Le culte de Noruma est bien accepté partout (si les Elfes le sont bien entendus). Les Elfes de sexe féminins doivent être au moins disciple dans ce culte et peuvent cumuler avec un autre culte. Chaque début de journée pour les adorateurs commence avant le levé du soleil. En effet, ils doivent assister chaque matin à cette renaissance. Un autre moment important est la fête du printemps qui donne lieu à des réjouissances très luxurieuses pendant une semaine.

Titre du Prêtre : Seigneur de l'aube

Obligation religieuse : Un disciple doit avoir un enfant au moins tous les 5 ans

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent +2 dans leur rang social mais sans le gain de salaire.

Avancement :

- Rapprocher les Elfes de leurs grandeurs passés

SIKKANOS

Description : Ce dieu est le grand vainqueur de la Grande Guerre. Son pouvoir s'est malheureusement affaibli dans cette lutte. Ce dieu est le dieu des magiciens Elfe ou pas. Il permet de lancer les sorts grâce à son énergie manipulatrice.

Déroulement du culte : Le culte est mal vu par les autres races car tous ces disciples sont des magiciens accomplis. Le culte de Sikkanos est très individualiste et peu de cérémonies existent. Seule une entraide entre membre est courante. Cette entraide peut être physique ou magique selon le problème. Les adeptes de Sikkanos sont sévèrement répertoriés par l'Empire. Contrainte que les adeptes acceptent avec "plaisir".

Titre du Prêtre : Le Très - Haut

Obligation religieuse : Un disciple doit absolument être un magicien inné. Les adeptes doivent se faire recenser par les autorités.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent 40 % en connaissance de la magie.

Avancement :

- Ne pas refaire les erreurs du passé.

LE CULTE DES DRAGONS

Description : Ce culte vénère les entités Dragons au nombre de 5 (ils existent réellement dans le monde de Stoliphan). Chaque Dragon représente une force de l'univers. Toute ressemblance est fortuite.

Dragon blanc : représente la justice et le bien

Dragon rouge : représente le feu et la destruction

Dragon vert : représente la terre et les forces de la nature

Dragon noir : représente la mort et l'anéantissement

Dragon bleu : représente la magie, les éléments aériens et aquatiques

Déroulement du culte : Le culte est extrêmement minoritaire et ses adeptes sont regardés par les autres Elfes comme des illuminés. Il n'y a pas de hiérarchie établie et chaque adepte semble suivre son propre destin. Ce sont les dragons qui entrent en communication avec leurs adeptes par l'intermédiaire de rêves et de songes.

Titre du Prêtre : -

Obligation religieuse : Ils doivent suivre les songes. De plus pour simuler le fait que ce culte est très minoritaire, il faut réussir un 1 sur 1D10

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs peuvent se transformer en petits dragons (environ 4 mètres de long).

Ils gagnent la compétence : se transformer en dragon avec un score égal à leur foi.

Il faut un round pour se transformer et réussir un jet de "se transformer"

La durée maximale de la transformation dépend du rang de l'adepte.

Rang	Durée
Adorateur	1 min
Disciple	1 h
Maître	1 j
Grand Maître	1 an
Messie	1 siècle

Pendant cette transformation, l'adepte ne vieillit pas et dispose des pouvoirs suivants.

Ces points de vie sont multipliés par 10. Ils ont une compétence d'attaque égale à leur (score de foi) %. Ils peuvent utiliser leurs 2 griffes (dégât : $3D10+(foi/5)$) ou leur souffle (cône de (foi mètre) : dégât $(foi/5)D6$).

L'armure du dragon est de $(foi/2)$ points.

A la fin de la transformation, il faut réussir un jet de "se transformer". Si le jet est raté, l'adepte meurt.

Avancement :

- Se transformer : +1
- Suivre les rêves.