

Traité des Cultes Religieux du Monde

3^{ème} édition étendue et corrigée, sous la direction du Père Grécus
Scribes : Sœur Pieria et Sœur Valtierra

Table des Matières

Introduction.....	3
Philosophies non-monothéistes.....	4
Les Universalistes.....	4
La Fraternité de l'Ascension.....	4
Les Phénoménologues.....	5
Chaos.....	5
L'Ordre du Chaos.....	6
Les Zdravios du Hasard.....	7
Fangor.....	7
Les Compagnons de la Boustifaille.....	7
Les Orgiaques Bénis.....	7
Les Célébrants de Fangor.....	8
Les Bons Vivants.....	8
Les Faunes.....	9
Le Village des Shamans.....	9
Les Hommes-Loups de Barbarie.....	10
Les Divinateurs de la Source.....	10
Le Clan du Protecteur.....	10
Gabrielle.....	11
L'Ordre des Survivants.....	11
Les Filles de Lolth.....	12
Les Fomentateurs de Zizanie.....	12
Les Exécuteurs de la Justice.....	13
Humius.....	13
Le Cadeau Béni d'Humius.....	14
La Compagnie de la Lance.....	14
L'Ordre des Stratèges.....	14
Les Chevaliers de l'Oeil d'Humius.....	15
Les Carnivoles.....	15
Les Prédateurs des Montagnes.....	16
Korhandor.....	16
La Milice Libre.....	16
Les Prêtres d'Adam.....	17
Maramis.....	17

La Congrégation Éducatrice.....	18
L'Ordre des Scribes de Maramis.....	18
La Confrérie du Grand Duc.....	18
Les Prêtres Chanteurs.....	19
Mirmidia.....	20
Les Cloitrés du Bien.....	20
L'Ordre de la Croix Blanche de Mirmidia.....	20
L'Ordre des Judictins.....	21
Les Défenseurs de la Balance.....	21
La Mort.....	21
Les Exilés de Rhodos.....	22
Les Fossoyeurs Bienheureux.....	22
Les Nécromanciens de Mortis.....	23
L'Ordre des Instruments du Destin Ultime.....	23
Les Muses.....	24
La Communauté des Inspirateurs.....	24
La Société des Masques.....	24
Le Culte de Sophie.....	25
Platax.....	25
Les Disciples Diligents de Platax.....	25
Les Pèlerins de l'Éternel Voyage.....	26
L'Ordre du Supplice.....	26
Les Chasseurs de Risques.....	27
Ramshak.....	27
L'Ordre de l'Épée du Rayon de Soleil.....	27
L'Ordre du Glaive.....	28
Les Anges de l'Arène.....	28
L'Ordre des Paladins du Lion.....	29
Terra.....	29
Les Jardiniers de Terra.....	29
Les Délégués de Gaia.....	30
Le Cercle des Naissances.....	31
Les Dispensateurs de la Lumière de Terra.....	31
Valten.....	31
L'Ordre de la Couronne.....	32
Les Nouveaux Praticants du Contrôle.....	32
Zircon.....	32
Les Faux Monnayeurs.....	33
Les Adeptes de l'Acquisition.....	33
La Compagnie du Saint Échange.....	33
Les Jongleurs de Poches.....	34
Kalaan.....	34
Le Dieu Errant.....	35
Le Souteneur du Monde.....	35

Introduction

Il existe autant de perceptions de l'univers qu'il y a de personnes. Et chaque personne entretient un ensemble de valeurs qui diffèrent souvent diamétralement de celles de ses congénères et qui, en plus, peuvent varier considérablement au cours de sa vie.

Cette variété se reflète non seulement dans les multiples philosophies et religions qui existent dans le Monde, mais aussi dans les nombreuses interprétations qui existent des enseignements de chacune d'entre elles. Par conséquent, un grand nombre de factions s'est développé au sein de chaque religion. 60 d'entre elles sont décrites ici, incluant trois groupes de philosophes non monothéistes et cinq cultes religieux maintenant disparus. Il est important de noter que cette liste est loin d'être exhaustive. Il existe de très nombreux autres groupes religieux qui ne sont pas couverts ici.

Les différentes factions d'une religion donnée partagent généralement plusieurs valeurs propres à cette religion mais elles sont aussi parfois étrangement différentes, au point de sembler en parfaite contradiction entre elles.

En fait, les contradictions et les surprises existent partout dans le milieu de la religion. Qu'on prenne comme exemple l'acharnement des Fossoyeurs Bienheureux à détruire les morts-vivants, comparé à la fascination que ceux-ci suscitent chez les Nécromanciens de Mortis. Les deux groupes prient pourtant le même dieu. Qu'on s'attarde également sur l'attitude complètement différente des Délégués de Gaia et des Jardiniers de Terra face à la civilisation. Ou encore qu'on regarde l'effet positif que les Exécuteurs de la Justice apportent au respect de la loi dans les grandes villes, même si leur déesse, Gabrielle, est aussi priée par de nombreux criminels. Et si, justement, vous êtes un criminel, vous préférerez probablement infiniment avoir affaire avec un membre de l'Ordre de la Croix Blanche de Mirmidia qu'à un membre des Défenseurs de la Balance. Pourtant, encore une fois, les deux servent la même déesse à leur façon. Et que penser de la Confrérie du Grand Duc, qui interprète la parole de Maramis en refusant de révéler leur savoir au commun des mortels ? Et si vous priez Zircon, choisirez-vous d'accumuler des richesses ou les échangerez-vous pour stimuler l'économie ?

C'est dans ce monde rempli de conceptions fascinantes et de sagesses aux mille visages que je vous invite maintenant à pénétrer à l'aide de ce *Traité des Cultes Religieux du Monde*. Dans les pages qui suivent, vous trouverez une foule d'exemples d'ordres, de confréries, de congrégations et d'autres groupes de nature religieuse. Tous ces groupes sont constitués d'une majorité de ministres de leurs cultes respectifs qui pratiquent la magie divine. Certains groupes acceptent aussi parmi leurs rangs des laïques, mais la majorité de ceux-ci est toujours fortement religieuse.

Père Grécus

Mont Cornu, Mandralique, 861 A.C.

Philosophies non-monothéistes

Les philosophies non monothéistes comprennent l'athéisme, l'agnosticisme et le polythéisme. Les athées croient que les dieux et l'au-delà n'existent pas. Les agnostiques acceptent de ne pas avoir de certitude quant à l'existence des dieux et de l'au-delà. Les polythéistes honorent activement deux ou plusieurs dieux à la fois. Voici trois exemples de philosophie non monothéistes communes dans le Monde :

Les Universalistes

Les Universalistes sont une guilde polythéiste qui croit qu'aucun dieu n'est supérieur aux autres. Selon eux, tous les dieux existent, ils sont tous potentiellement aussi puissants les uns que les autres et ils ont tous un rôle important à jouer dans les affaires du Monde. Par conséquent, ils devraient tous être respectés, et même priés sur une base égale. Pour un Universaliste, il n'y a donc rien de mal à prier plusieurs dieux dans une même prière ou d'implorer l'aide de plus qu'un dieu à la fois.

« Personne ne s'attend à ce que vous choisissiez l'un de vos deux parents pour lui donner tout votre amour, sans en donner la moindre parcelle à l'autre parent, n'est-ce pas ? Alors pourquoi faudrait-il aimer un seul dieu plus que tous les autres ? »

- Nasir al Din

Directeur du Temple Universel de Samarank, Savoisie.

La Fraternité de l'Ascension

La Fraternité de l'Ascension a une philosophie que plusieurs religieux considèrent athée, donc sacrilège. Pourtant, la plupart des membres de la Fraternité ne nient pas l'existence de l'au-delà. Cependant, il est clair qu'ils ont une vision particulière des divinités. En effet, ils ne reconnaissent pas aux dieux un statut spécial, distinct de tous les autres êtres. Ils croient au contraire que toutes les créatures, petites et grandes, intelligentes ou non, participent à un processus graduel d'ascension qui peut éventuellement les mener à des niveaux inimaginables de puissance. Ce processus est visiblement habituellement très long (quoique certains semblent progresser plus vite que d'autres sur l'échelle d'ascension). Selon eux, les dieux sont simplement situés plus haut que les mortels sur la même échelle d'ascension. Ils ne sont donc pas si différents que ça des autres créatures, mais sont seulement plus avancés dans leur progression. Parmi les membres de la Fraternité, plusieurs (mais pas tous) croient à la réincarnation, et pense que tous les être vivants sont immortels car leur âme revient à la vie après leur mort définitive (qui n'est en fin de compte pas définitive du tout). Ceux qui ne croient pas à la réincarnation tentent généralement d'acquérir le plus possible de puissance de leur vivant, étant conscients du temps limité dont ils disposent pour tenter d'accéder aux niveaux supérieurs d'ascension.

« Tout le monde sait déjà qu'on peut mourir plus qu'une fois. Généralement cinq en fait. Alors si notre âme peut survivre même à la mort, qu'est-ce qui nous dit qu'elle ne peut pas survivre même après notre cinquième vie ? Si l'âme est immortelle, nous sommes tous des dieux en devenir. Le reste n'est qu'une question de temps. »

- Rolande Maximus

Professeure de philosophie à l'Académie du Mont Cornu, Mandralique.

« Les dieux sont très puissants, ne vous méprenez pas ! Il est toujours sage de les respecter, comme il est sage de respecter son seigneur. Mais ils doivent néanmoins être considérés comme les êtres imparfaits qu'ils sont. Un jour, nous pourrions tous être à leur place. »

- Duc Honorius Cornelius

Alexandrie, Renoisie (quelques jours avant son exécution).

Les Phénoménologistes

La guilde des Phénoménologistes est une guilde agnostique à tendance athée et n'est pas très aimée elle non plus des religions les plus fanatiques. Les Phénoménologistes croient que tout peut être expliqué par la logique. D'après eux, tous les phénomènes ont une explication rationnelle, qu'ils soient causés par les forces de la nature, par la magie dynamique ou coïncidente ou même par d'autres phénomènes encore méconnus. Ce n'est pas parce qu'on ne peut pas expliquer quelque chose que les dieux en sont responsables. Et même si les dieux existent, leur puissance peut certainement être rationalisée et comprise. Les Phénoménologistes comptent parmi leurs rangs plusieurs chercheurs et penseurs qui placent la science avant la religion. Ils reconnaissent que les connaissances actuelles sont très fragmentaires mais croient que la recherche et la réflexion parviendra un jour à tout élucider.

« Lorsqu'on ne comprend pas quelque chose, le réflexe instinctif de plusieurs est de l'expliquer par la volonté des dieux. Ce faisant, ils arrêtent d'essayer de comprendre. Mais s'ils continuaient à réfléchir à la question, ils verraient que plusieurs choses « inexplicables » obéissent en fait à des principes parfaitement logiques et compréhensibles. Combien de fois ai-je entendu dire que les voies des dieux étaient obscures ? Comme si c'était une explication à tout ce qu'on ne comprend pas encore ! »

- Gauvin Malvaux

Ingénieur nain de la grande forge de Sarraz, Siurasie.

Chaos

Portfolio : Dieu du désordre, du chaos, de l'entropie et du saccage.

Culte général : Les prêtres de Cahos n'ont aucune règle à respecter. Ils pratiquent leurs dévotions pour Qhao comme bon leur semble, où bon leur semble et quand bon leur semble, souvent différemment selon les circonstances et les individus. Habituellement, leur vie est changeante et totalement imprévisible. Ils essaient également d'encourager ce genre de comportement chez les autres suivants de Coao. La presque totalité des fervents de Quaos ne font pas partie d'un ordre particulier, à l'exception de deux seuls ordres connus.

L'Ordre du Chaos

Le nom contradictoire de ce petit ordre religieux traduit bien la confusion que son existence engendre. Les membres de ce groupe croient que le chaos a besoin de l'ordre pour exister (mais juste un peu). Contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, cet ordre est l'un des groupes les plus organisés et structurés qui soit. Ses membres suivent une hiérarchie complexe et ils obéissent toujours loyalement aux ordres de leurs supérieurs. Ils sont véritablement l'exception qui brise la règle du culte de Chaos, et leur but avoué est justement de briser l'uniformité de leur religion. Ils considèrent en effet cette uniformité néfaste à ses principes de désordre et de chaos. De plus, ils semblent aussi apprécier la confusion qu'ils sèment chez tous ceux qui s'imaginent qu'on peut toujours prévoir que le chaos sera imprévisible (ce qui en soit, le rendrait prévisible). Selon eux, le chaos absolu et universel ne serait pas véritablement chaotique, puisqu'il existerait pareil partout et ressemblerait trop à l'ordre universel et absolu. Selon cette logique, le véritable chaos doit donc comprendre des exceptions, des bulles d'ordre, qui maintiennent l'imprévisibilité du monde et en détruisent l'uniformité.

« Supposons qu'on prend un objet. Disons une maison de briques rouges. Si on détruit les murs de cette maison, on obtient un amas de briques vertes moins organisé et donc plus chaotiques que la maison originale. Non ? Oui ! Bon... Maintenant, si on brise ces briques brunes en morceaux, on obtient un amas de petits morceaux de briques jaunes. C'est encore plus désordonné que l'amas de briques mauves de tout à l'heure. Non ? Mouais... Mais imaginons qu'on continue de briser ces morceaux de briques bleues en morceaux toujours plus petits. Éventuellement, on va obtenir un amas de sable blanc parfaitement uniforme, pareil d'un bout à l'autre, avec la même couleur et la même texture, sans aucune irrégularité ni exception. C'est plus chaotique, ça ? Non ! Pas du tout ! En fait, c'est beaucoup trop ordonné à mon goût. Comment peut-on passer de quelque chose de plus en plus chaotique sans jamais aboutir dans l'ordre ? Les exceptions... C'est ça qui fait que les choses sont vraiment imprévisibles. Les exceptions défient les règles absolues, les choses trop prévisibles parce qu'elles sont partout pareilles. On a BESOIN de l'Ordre du Chaos, tout comme on a besoin de quelques briques encore intactes ici et là pour briser l'uniformité du sable. Mais chut... Ne le dites pas trop fort. Ils vont nous entendre... »

- Jsmw Sxpz

Prêtre itinérant de sChAo, rencontré seul au cœur du Désert Kazim.

Les Zdravios du Hasard

Les Zdravios du Hasard croient que dans chacune de nos pensées règne l'ordre, qu'on le veuille ou non. Ainsi, ils utilisent différents objets, tels des dés, des pièces, des cubes à différentes facettes ou des pots contenant plusieurs propositions, afin de déterminer leurs actions. Même leur nom a été choisi de cette manière. Les membres de ce groupe portent toujours sur eux, de manière évidente, un bracelet composé de plusieurs dés et pièces avec lesquels ils tentent leur chance.

« Si je décide par moi-même, ce sera fait selon mes choix, dans un but précis, suite à un ordre que je ne connais pas moi-même. Non, ce sera cette pièce qui déterminera ton sort! Pile, je te laisse te sauver, face, je te poursuis... Ah! Tu te demandes pourquoi toi? Mais c'est le hasard, mon ami! »

-Inconnu
(Croisé au hasard), Zirconides, Tauralie.

Fangor

Portfolio : Dieu de la satisfaction personnelle, de la joie de vivre, de la fête et du plaisir.

Culte général : Les prêtres de Fangor aiment les fêtes et en font continuellement la promotion. Leur calendrier comprend presque autant de fêtes religieuses officielles que de jours ordinaires (qui sont généralement utilisés pour les fêtes non-religieuses). Leurs dévotions comprennent beaucoup de consommation de vin, des orgies, de la musique, des festins et des danses.

Les Compagnons de la Boustifaille

Les membres de cet ordre trouvent que la meilleure façon de se faire plaisir est en mangeant et en buvant. Ils consomment des quantités prodigieuses de nourriture bien arrosée et, pour eux, chaque repas se doit d'être un festin. C'est pourquoi ils passent la majeure partie du temps pendant lequel ils ne sont pas en train de manger à cuisiner et à apprendre de nouvelles techniques culinaires.

« Vous n'avez déjà plus faim ? Mais on n'en est encore qu'au sixième service ! »

- Frère Euclide Desmoissons
(lors d'une réception à la bonne franquette) Gloria, Renoisie.

Les Orgiaques Bénis

Le nom de cet ordre religieux se passe de commentaires. Les Orgiaques visent à promouvoir les plaisirs de la chair sous toutes leurs formes. Ils considèrent chaque relation sexuelle comme un acte beau et sacré, en autant qu'elle ait lieu entre adultes consentants et sains d'esprit. Ils sont toujours à la recherche de nouvelles recrues pour rejoindre leurs rangs.

« Vous savez, les Orgiaques Bénis ne sont pas que des obsédés. Nous avons aussi un grand sens artistique et esthétique, ainsi que des goûts très développés. D'ailleurs, je vous trouve très jolie... »

- Frère Godemichel Legrand
(à une stagiaire en formation) Gloria, Renoisie.

Les Célébrants de Fangor

Cette organisation religieuse veille à organiser les nombreuses fêtes de l'Église. Ils en assurent la logistique et en préparent les décors, les prestations, les menus et les activités. Ils en assurent aussi la gestion et les finances. Enfin, ils y participent souvent personnellement. Comme les fêtes Fangoriennes sont très nombreuses et qu'elles constituent le principal moyen d'attirer les gens vers le culte de Fangor, les Célébrants de Fangor forment l'ordre religieux le plus important et le plus actif de l'Église de Fangor.

« C'est moi qui suis responsable du spectacle pyrotechnique de ce soir. Voyez toutes ces fusées alignées là-bas ! Ces feux d'artifices sont mes toutes dernières créations. J'ai eu l'idée de génie d'y ajouter des parcelles de métal qui font de grandes étincelles qui brillent d'une belle couleur orangée en retombant. La foule va être subjuguée ! »

- Decimus Pentaflak
Inventeur gnome, Indalis, Siurasie (juste avant le grand incendie de 842).

Les Bons Vivants

Plus qu'une organisation, ce culte regroupe plusieurs adeptes de Fangor agissant de manière similaire, mais individuellement. Ces disciples désirent toujours s'amuser, mais affirment que le travail, qui leur permettrait de gagner une pitance afin de s'amuser, n'est pas source de plaisir. Ainsi, ils errent à travers le monde, en s'invitant à toutes les fêtes qu'ils croisent. Ils s'invitent chez les gens pour manger et dormir, et leur apportant tout de même plusieurs diversions pendant qu'ils restent chez eux. S'ils ont besoin d'argent, ils vont la gagner en offrant des spectacles publics, en s'assurant de s'amuser le plus possible. Par contre, ils sont conscients que, bien qu'il soit important de s'amuser soi-même, il est aussi important de ne pas détruire l'enthousiasme des autres. Ainsi, ils ne vont jamais s'imposer aux autres. S'ils voient que la famille qu'ils ont choisie pour s'installer cette nuit-là n'en est pas du tout ravie, ils chercheront ailleurs. Dans certaines villes, les maisons sont dotées de signes afin que le Bon Vivant puisse s'avoir s'il est le

bienvenu ou non dans une maison.

« Bonjour ma chère dame ! Je viens vous offrir un divertissement en échange d'un peu de nourriture et d'un endroit où dormir cette nuit. Nous pourrions même faire une fête ! Allez, invitez vos voisins ! »

- Léticia de la Rose
Prêtresse errante (à une villageoise), Mandralie.

Les Faunes

Portfolio : Variable, généralement en rapport avec la nature.

Notes : Nées de l'union entre Humius et Terra, les Faunes ne sont pas des dieux à proprement parler. Ce sont des esprits divins moins puissants, mais qui peuvent néanmoins accorder des sorts à ceux qui les prient. On ne sait pas au juste combien il y en a. Certains parlent de 10 ou 20, d'autres de quelques centaines ou même de milliers. On les appelle parfois les dieux barbares parce qu'ils recrutent souvent des fidèles chez les peuples barbares vivant en dehors des sphères d'influence des grands dieux du panthéon.

Culte général : Les dévots priants les faunes sont souvent des shamans. Ils respectent la nature et vivent en harmonie avec celle-ci. Souvent, il arrive qu'ils choisissent de prier une seule faune. Celle-ci devient alors leur totem. Plusieurs shamans dans un village peuvent avoir chacun un totem différent mais ils respectent toujours ceux des autres puisque, pour eux, toutes les faunes sont égales et complémentaires.

Le Village des Shamans (culte maintenant disparu)

Ce village, qui fait maintenant partie des légendes, regroupait plusieurs shamans priant chacun une Faune différente. À chaque occasion spéciale, ou à chaque fois où ils avaient besoin d'une réponse à une question, les habitants de ce village passaient d'un shaman à l'autre, en cherchant la réponse de leur Faune. Les habitants du Village des Shamans respectaient entièrement les Faunes et les réponses qu'elles leur apportaient, et ils n'essayaient jamais d'aller contre la prédiction. C'est ainsi qu'un jour, un éboulement de terrain mortel pour le village fut prédit, mais les habitants ne fuirent pas, affirmant que c'est ce que les Faunes voulaient. Bien que plusieurs aspects de ce culte fassent toujours partie de légendes, les ruines du village ont en effet été retrouvées en Savoisie.

« Ici, ce devait être le chemin des Shamans. On peut voir plusieurs vestiges de maisons, une à la suite de l'autre. Les gens commençaient ici, et passaient à chaque maison pour avoir des conseils ou des bénédictions. »

- Père Chilpéric
Lors de l'excavation du village, Savoisie.

Les Hommes-Loups de Barbarie

Lorsque de nombreux colons Renois commencèrent à être attaqués en plein village les soirs de pleine lune, par des créatures mi-hommes, mi-loups, on a longtemps cru que l'est de la Barbarie était infesté d'un grand nombre de loups-garous. Cette série d'agressions, souvent mortelles, se perpétua pendant de longues années, semant la terreur parmi les habitants qui essayaient de coloniser cette contrée sauvage. Nombreux furent ceux qui, découragés, repartirent vivre en Renoisie. Cependant, on a récemment découvert que les meurtres étaient en fait dû à une secte de Barbares, priant un dieu loup qui s'est avéré être un faune. Celui-ci, sous l'apparence d'un loup gris géant, leur aurait commandé de se revêtir de peaux de loups pour sortir la nuit et semer la crainte parmi les envahisseurs Renois afin de les chasser.

« Les Renois n'ont rien à faire ici. Ils ne sont pas de cette terre. Ils ne la comprennent pas et ne la respectent pas. Quand ils regardent un animal ou une plante, ils ne voient qu'un animal ou une plante. Nous, nous savons que les choses sont souvent plus que ce qu'elles semblent être. »

- Griffes-Coupées

Shaman du Loup Gris, dans un petit village sans nom de Barbarie.

Les Divinateurs de la Source

Cet ordre de prêtres, dont les activités se concentrent en Mandralique du nord, se spécialise dans les divinations en tout genre (contre rémunération). Ils prétendent pouvoir trouver réponse à presque tout et sont effectivement très efficaces. Leur réputation n'est plus à faire et les gens viennent de partout pour les consulter. Nombreux sont ceux qui disent que leur secret serait dans la source qu'ils utilisent pour faire leurs divinations. Celle-ci, émergeant en plein centre de leur temple, serait habitée par une faune de l'eau, à laquelle ils voueraient un culte et qui serait particulièrement doué pour accéder à de nombreuses informations.

« Nous ne répondront pas à cette question. Pourquoi ? Parce que nous refusons de dévoiler nos secrets. Demandez nous ce que l'avenir vous réserve, ou bien si votre femme vous trompe. Demandez nous le meilleur moyen pour vous de devenir riche ou bien qui a tué votre père, mais ne nous demandez surtout pas de vous dire comment nous obtenons nos réponses. C'est la seule réponse que vous n'obtiendrez pas de nous... »

- Sœur Marianne De Corbie

Divinatrice de la Source, Mandralique.

Le Clan du Protecteur

Ce petit clan est constitué d'Elfes de Gironde, principalement des prêtres. Ils vivent au nord-est de la forêt, dans les branches d'un gigantesque chêne qu'ils appellent

le Protecteur. Cet arbre, doué des facultés de la parole et du mouvement, est en fait un faune. Il vit en symbiose avec les Elfes qui ont établi domicile dans ses ramures. Ceux-ci s'assurent qu'il ne manque pas d'eau ou d'engrais et ils en éliminent les parasites. En échange, l'arbre les aide à repousser les assauts de leurs ennemis en utilisant ses branches, ses racines et de nombreux pouvoirs magiques dont il dispose. Il produit également des fruits variés et comestibles dans ses branches.

« Comment avez-vous entendu parler du Protecteur ? Bof ! Ce n'est qu'une rumeur, vous savez. Vous les Renois êtes vraiment prêt à croire n'importe quoi... Le Protecteur n'existe pas vraiment. Et de toute façon, je doute qu'il veuille vous recevoir... »

- Mendaelle Finalias

Éclaireuse elfe (à un explorateur un peu trop curieux), quelque part dans Gironde.

Gabrielle

Portfolio : Déesse de la discorde, de la haine, du conflit et de la vengeance.

Culte général : Les clercs de Gabrielle entretiennent toute sortes de conflits entre leurs fidèles. Ils enseignent qu'il faut se méfier de son voisin, mais sont souvent eux-mêmes maître dans l'art de mentir et de semer la zizanie. L'histoire de l'Église de Gabrielle est une suite d'intrigues entre les religieux pour gagner plus de pouvoir et monter dans la hiérarchie. Leurs prières sont souvent des ramassis d'insultes dans lesquelles ils maudissent leurs ennemis pour leur porter malheur.

L'Ordre des Survivants (culte maintenant disparu)

Le but premier de ce culte était de créer la zizanie à travers le monde, mais plus que cette pratique, ce fut leur manière de sélectionner les membres dont on se souvient le plus. Ils regroupaient des groupes d'aspirants à l'ordre et les isolaient. À la fin de chaque semaine, le dirigeants de l'épreuve votaient afin d'éliminer un des participants. Le but des futurs membres était d'amener le plus de conflit dans le groupe. Ils pouvaient mentir, s'insulter, se battre, bref faire n'importe quoi, sauf s'entre-tuer. Seule la dernière personne à ne pas avoir été éliminée pouvait se joindre à l'ordre, mais en général, après avoir été éliminés, les aspirants se retrouvaient tout de même à semer la zizanie à travers le monde. Malheureusement, fâchés d'avoir été éliminés de la compétition, un groupe s'est organisé pour se venger des chefs de l'ordre, les éliminant, ainsi que l'ordre lui-même.

« Combien de temps resterez-vous ? Arrangez-vous pour être pire que les autres, et c'est vous qu'ils verront. N'impressionnez personne par vos gestes, et c'est vous qu'ils élimineront. »

- Grand prêtre de l'ordre (au nom maintenant oublié)
Mur du stade de sélection, Monts Venteux.

Les Filles de Lolth

Cette secte de Gabrielle est composée exclusivement de femmes drows. Centrée au cœur des Monts Venteux, l'Église des Filles de Lolth (le nom drow de Gabrielle) a de nombreuses ramifications dans tous ceux-ci. Les grandes prêtresses dirigent le destin de presque toute la nation drow de cette région du Monde et même au-delà. Au sein de cette organisation hautement hiérarchisée, toutes les prêtresses complotent pour obtenir les faveurs de celles qui sont situées au dessus d'elles dans la hiérarchie. Elles tentent également de garder celles qui sont en dessous d'elles à leurs places. Le meilleur moyen de progresser dans cette hiérarchie cléricale est en étant nommé pour prendre la place d'une supérieure décédée. De nombreux jeux de pouvoir entre les diverses familles se jouent en permanence et tout le monde se méfie secrètement des autres familles, sans jamais commettre ouvertement d'acte hostile envers elles. L'espionnage, les insinuations, les messages interceptés et même les empoisonnements sont monnaie courante dans un tel environnement.

« Quoi ? Matrone Arkenduis est morte ? Ah non ! Moi qui voulait la remercier de m'avoir aidée ces dernières semaines. Comment ? Vous avez décidé que ce serait moi qui prendrais sa relève ? Oh ! Quelle surprise ! Dites, comment la famille Arkenduis prend-t-elle la nouvelle ? Non, pas la nouvelle de sa mort, la nouvelle de ma nomination ! »

- Matrone T'rissolin Everht'tar
Quartier central d'Attercop, Monts Venteux.

Les Fomentateurs de Zizanie

Les membres de cet ordre préfèrent garder leur affiliation secrète. Leur organisation est assez mystérieuse et on ne sait pas exactement quelle est l'étendue de leur pouvoir. On croit cependant qu'ils ont des cellules disséminées un peu partout dans le Monde. Les rencontres de l'Ordre se tiennent toujours en secret et leurs plans sont difficiles à percer. Ils sont passés maîtres dans l'art de se fondre dans une foule sans attirer l'attention. Manipulateurs habiles, ils parviennent souvent à influencer l'opinion des gens, qu'ils soient seuls ou en foules, pour les rendre méfiants ou franchement hostiles les uns envers les autres. Ils se font souvent passer eux même pour des bons samaritains, aidant les pauvres et les faibles, tout en les montant subtilement les uns contre les autres.

« Venez, je vais vous aider. Voilà ! Buvez ça... Ça va mieux maintenant ? Votre blessure au bas du dos est complètement guérie à présent. Vous ne devriez pas vous promener tout seul dans ce quartier infesté de coupe-jarrets. Une chance que j'étais là. J'ai vu le marchand de potion passer par ici et il vous a

complètement ignoré. Il aurait pu vous aider... Il avait probablement des potions de guérisons sur lui, lui aussi. Mais bon, peut-être qu'il était pressé. Le brave homme semble tellement distrait depuis qu'il se tient avec cet étrange Hobbit maigre, habillé tout en noir et avec un bandeau. Quoi ? Vous le connaissez ? »

- Adrien L'Espérance (en réalité Fengar Lamoris, zélote de Gabrielle)

Dans une ruelle de Gloria, Renoisie.

Les Exécuteurs de la Justice

Cet ordre se spécialise dans l'accomplissement de la vengeance. Ils sont parfois mandatés par les autorités locales pour appliquer des peines de mort ou de torture. La plupart du temps, cependant, ils se chargent de contrats illégaux de règlements de compte, qu'ils signent avec des particuliers insatisfaits du travail de la milice locale. Les clauses de ces contrats vont de la raclée à l'assassinat, en passant par le vol, l'extorsion et le chantage. Ce qui distingue cette organisation religieuse de n'importe laquelle des nombreuses guildes de voleurs ou d'assassins qui courent les rues de toutes les grandes villes, c'est le fait qu'ils choisissent avec soin leurs contrats et acceptent seulement ceux qui risquent le plus d'être bien vu par les autorités. Par exemple, ils n'ont aucun scrupule à causer beaucoup de torts aux fraudeurs, aux voleurs ou aux assassins. Par contre, ils ne toucheront pas à un innocent. Habituellement, ils évitent aussi de toucher à un noble, sauf s'ils sont en mesure de prouver hors de tout doute sa culpabilité. Étrangement, la présence de cet ordre religieux a tendance à avoir un effet bénéfique sur les villes, en réduisant la criminalité. Les criminels savent que, même s'ils réussissent à échapper à la milice, ils peuvent toujours recevoir la visite de représentants des Exécuteurs de la Justice qui eux, sont beaucoup moins subtils. Pour cette raison, les autorités ferment souvent les yeux sur leurs activités, ce qui permet aux Exécuteurs de la Justice de garder un grand pouvoir et de faire beaucoup d'argent.

« Écoute. Arrête de crier et écoute. Yé souis désolé mais y fallait y penser AVANT d'aller battre cetté pauvre vieillé dame pour la voler. Maintenant, Dino va té montrer comment on sé sent quand on doit marcher sans ses rotoule. Nest-cé pas Dino ? Et compté toi chanceux que lé fils dé la vieille dame ait pas été plous riche. S'il avait pou, il aurait sourément signé oun contrat pour ton exécoution. »

- Roberto Mancini

Membre de l'ordre des Exécuteurs de la Justice, Laurentia, Renoisie.

Humius

Portfolio : Dieu de la chasse, de la traque, de la stratégie de combat et de la victoire.

Culte général : Les prêtres d'Humius sont généralement d'excellents stratèges. Ils organisent souvent de grandes chasses et des jeux de poursuites où les fidèles peuvent montrer leurs aptitudes de traqueurs. Le reste du temps, ils n'hésitent pas à se faire chasseurs de prime ou miliciens pour aider à capturer les malfaiteurs (et en même temps récolter des fonds pour l'Église). Ils essaient continuellement de promouvoir la ruse chez

leurs suivants.

Le Cadeau Béni d'Humius (culte maintenant presque disparu)

Suite à une saison de chasse particulièrement mauvaise, les Ulin du nord de Thalos commencèrent à offrir la moitié de la viande de leurs proies à Humius afin qu'il leur apporte de meilleurs gibiers. Quelque temps après le début de cette pratique, des proies commencèrent à apparaître sur l'île. Croyant que ceci était un cadeau qu'Humius leur offrait pour leur ardeur religieuse, certains Ulin continuèrent à offrir la moitié de toute proie après chaque chasse. Cependant, quelques temps plus tard, la ferveur religieuse disparut peu à peu, et les offrandes diminuèrent. Il est dit qu'Humius se mit en colère et que les proies se firent à nouveau rares dans le nord de Thalos. Seuls ceux qui continuaient à offrir la moitié de leurs proies à Humius trouvaient ce qu'ils nécessitaient pour vivre. De nos jours, on peut encore trouver quelques familles isolées qui pratiquent toujours ce culte, mais elles se font de plus en plus rare.

«Attends! Il ne faut pas tout manger! La moitié va à Humius, pour le remercier pour cette bonne chasse, l'autre te reviendra après la cérémonie!»

- Miké Tama
Mère uline à son petit, Thalos.

La Compagnie de la Lance

Les membres de la Compagnie de la Lance sont des chasseurs invétérés qui prônent les vertus de la chasse comme moyen d'atteindre la plénitude de l'âme. Selon eux, il n'y a aucune sensation plus saine que celle que le chasseur ressent quand il traque une proie. Et lorsque celle-ci est tuée, le chasseur se retrouve à chaque fois un peu plus près d'Humius. Plus la proie est difficile à chasser et dangereuse, plus la chasse est honorable et plus grande sera la communion avec Humius à la mort de la proie. Leurs temples sont généralement situés dans des endroits reculés, là où la nature est plus sauvage et les proies plus abondantes.

« Quand tu parviens à tuer un gros sanglier mâle de tes mains nues pour la première fois. La sensation de satisfaction que tu ressens est plus grande que tout ce que j'ai jamais ressenti dans ma vie. À ce moment précis, tu sais que tu es digne d'Humius. »

- Miargo Størfiagaï
Chasseur Ulin, village de Malakka, Thalos.

L'Ordre des Stratèges

Cet ordre peu nombreux est néanmoins très influent dans le Monde, grâce à l'excellente qualité des stratèges qu'elle produit. Dès leur admission dans l'Ordre des

Stratèges, les aspirants sont soumis à de nombreux tests dont la complexité augmente au fur et à mesure de leur progression au sein du groupe. Quand le conseil des Grands Prêtres détermine qu'ils sont prêts à devenir des initiés, ils peuvent commencer à utiliser leurs talents à l'extérieur et la plupart n'ont aucun mal à se faire engager comme stratèges militaires ou, plus rarement, comme diplomates ou conseillers civils. Les membres de l'ordre gardent presque toujours un lien très étroit avec celui-ci, entretenant régulièrement leur acuité intellectuelle avec des jeux, des sports, des énigmes et autres défis qu'ils se lancent entre eux.

« Les imbéciles! Ils sont tombés tête baissée dans mon piège! Déclenchez l'éboulis derrière eux et dites aux archers de tirer à volonté! »

- Fomorax Écudor

Stratège nain pour la 14^{ième} compagnie Renoise, lors d'une des campagnes de Tauralie.

Les Chevaliers de l'Oeil d'Humius

Ce groupe est composé de chasseurs de primes, probablement les mieux organisés du Monde. Ils acceptent des contrats pour retrouver, capturer ou exécuter des fugitifs et des criminels en tout genre, et sont particulièrement efficaces. Leurs enseignements leur apprennent à être loyaux et patient et on dit qu'un contrat signé avec l'Oeil d'Humius n'est jamais abandonné avant que leur part n'ait été respectée, même si ça doit prendre de nombreuses années. Toujours à la recherche de quelqu'un, les dévots de cet ordre répondent à de nombreux avis de recherche, généralement en ramenant la personne recherchée morte ou vive, selon les spécifications de l'avis. Lorsqu'ils décident de négocier, ils ont la réputation de demander un prix élevé mais ils valent généralement. Leur ordre comprend des espions qui sont déjà infiltrés dans plusieurs milieux où se cachent habituellement les criminels en cavale, des assassins, des divinateurs (qui sont utiles entre autres pour déterminer si une proie est déjà morte), des mages armés de sorts de capture et de nombreux prêtres-combattants, ainsi que leurs fameux prêtres-pisteurs.

« Vous pouvez courir, mais vous ne pouvez pas échapper à l'Oeil d'Humius. Il sait toujours où vous vous cachez et, avec son aide, nous saurons toujours vous trouver. »

-Grand Chevalier Peter McAdams

Désolation Boréale de l'est (à l'arrestation de déserteurs Tauraliens).

Les Carnivoles

Ce culte a été répété plusieurs fois à travers l'histoire, et par plusieurs groupes différents. Ces fervents d'Humius ne mangeaient que le produit de leur chasse. Malheureusement, chaque groupe pratiquant ce culte a été décimé par une maladie causée par le manque de fruits et légumes dans leur régime alimentaire. Récemment, une autre cellule de ce culte est apparue dans les Terres Humides mais ses membres commencent

déjà à montrer des signes de maladie.

« Ce soir, il y aura de la viande sur la table! Ça et rien d'autre, comme Humius le voudrait! »

- Niss

Chef du Nouveau Mouvement Carnivole, Grandes terres Humides.

Les Prédateurs des Montagnes

Ce groupe de chasseurs gobelins des Spinalayas du Sud kidnappent des Tauraliens à chaque année afin de procéder à un rituel religieux. Lors de ce rituel, ils laissent les captifs libres dans les montagnes, et partent à leur chasse 2 jours plus tard, pour leur donner une avance. Chaque proie est numérotée, et le chasseur doit récolter le plus de proie possible afin de sortir vainqueur. Le numéro de chaque proie correspond à la difficulté estimée de la capture, et est calculé dans le pointage une fois que cette proie a été attrapée. Le gagnant de ce concours de chasse sera le dirigeant du culte durant l'année à suivre.

« Ils vous attrapent, vous nourrissent pour s'assurer que vous ne perdrez pas vos forces, puis vous lâchent en pleins milieu des montagnes. Sans savoir où nous nous dirigeons, nous avons tous fui le plus vite possible. Heureusement que je suis allé du bon côté! »

- Teo McDohl

Survivant de la chasse, Tauralie.

Korhandor

Portfolio : Dieu de la liberté, du libre-arbitre, de l'indépendance et de l'autonomie.

Culte général : Les suivants de Korhandor ne sont liés par aucun serment et n'ont aucune obligation envers leur église, à part celle de promouvoir les valeurs de leur dieu. Ces fidèles ne peuvent jamais enfermer ou contraindre autrui. Tous sont bienvenus dans les églises de Korhandor et celles-ci ont habituellement de nombreuses fenêtres, et de nombreuses portes qui ne sont jamais verrouillées. Par contre, ils combattent avec virulence ceux qui imposent leur volonté sur les autres.

La Milice Libre

Cet ordre est encore jeune et ses membres sont pour l'instant peu nombreux. Ils sont fermement voués à la libération de tous ceux qui sont enfermés contre leur gré, qu'il s'agisse de bagnards, d'animaux dans les ménageries, d'esclaves ou simplement de chiens enchaînés. Leurs activités sont souvent illégales et, par conséquent, ils tentent de

faire preuve de discrétion le plus possible, agissant en secret et retournant dans l'ombre entre chaque opération. Ils se refusent à porter des jugements de valeur sur ceux qu'ils libèrent, considérant que le pire crime est de loin celui de contraindre la liberté des autres. Cela entache grandement l'opinion que la majeure partie de la population a d'eux, étant donné que certains criminels dangereux se sont déjà retrouvés libérés par leur faute. Cependant, de nombreux esclaves les considèrent comme des héros.

« Je vais te raconter une histoire vraie. Mais avant, repasse moi encore un peu de cette bière naine. Ahhh... Délicieuse ! Bon, l'histoire... Ah oui ! J'étais dans ma onzième année. Hips ! J'étais dans ma cellule, en train de compter les barreaux pour la millième fois peut être quand, tout à coup, j'ai entendu un grand bruit... Hips ! Et je me suis retrouvé projeté par terre. Je te jure ! Quand j'ai relevé la tête, tu ne le croiras pas, mais j'ai vu un grand trou qui s'était ouvert dans tout le mur de l'aile sud. Je te jure ! Des tas de prisonniers en sortaient en courant. Hips ! Je n'ai pas pris le temps de réfléchir et j'ai pris mes jambes à mon coup moi aussi. Je te jure ! Je n'ai jamais su ce qui était arrivé, ni à qui je dois ma liberté, mais je te jure que je dois une fière chandelle à cette personne ! Hips ! »

- Vigorrhé

Marchand d'épices ratakat, dans une taverne de Ferrona, Monts de Fer.

Les Prêtres d'Adam

Nommés en honneur de leur fondateur, Père Adam Vaillancourt, les membres de ce culte ont désiré se libérer de tout en vivant sans vêtements. Ils affirment que les vêtements que nous portons contribuent à nous catégoriser, limitant parfois la liberté que les autres nous offrent.

« Pourquoi devrions-nous mettre des vêtements ? Nous sommes libres de nous habiller comme nous le voulons, avec ou sans vêtement. De plus, je pense que vous êtes vous-même dépendant de vos vêtements ! Vous devriez nous suivre et laisser aller toute dépendance, »

-Père Adam Vaillancourt

Dirigeant des prêtres d'Adam, Lafonde.

Maramis

Portfolio : Déesse du savoir, de la curiosité, de l'apprentissage et de l'intelligence.

Culte général : À chaque jour, les curés de Maramis sont tenu d'apprendre au moins trois nouvelles choses et d'enseigner au moins une chose à quelqu'un. Ils se doivent d'être curieux et d'enquêter sur tout fait nouveau ou intrigant. Ils consignent souvent

leurs découvertes dans des journaux qu'ils consultent à l'occasion. L'église de Maramis finance et entretient de nombreuses écoles et académies de par le monde.

La Congrégation Éducatrice

Ce groupe ancien date de la fin du deuxième âge. Il est entièrement composé de prêtres enseignants. En fait, cette congrégation n'a pas d'églises à proprement parler. Ses messes se font toutes dans des écoles. Les principales activités de ses membres consistent à éduquer les gens, à bâtir des écoles et à y enseigner. Pour eux, toutes les formes de savoir doivent être partagées et diffusées le plus largement possible. Aucune connaissance ne devrait être gardée secrète. Ils voyagent beaucoup et leurs nombreux missionnaires apprennent à lire, écrire et compter à tous ceux qui le demandent. On leur attribut généralement la grande diffusion de la langue commune dans le Monde.

« Donnez du poisson à quelqu'un et vous le nourrissez pendant un jour. Montrez lui à pêcher et vous le nourrissez pour la vie. Vous voulez que je vous dise ce qu'il y a dans ce livre ? Je vais faire mieux, je vais vous apprendre à lire et nourrir votre esprit pour la vie ! »

- Frère Tegrim
Magicus, Mandralique.

L'Ordre des Scribes de Maramis

Cet ordre se spécialise dans la création de livres et autres documents écrits. Les moines reçoivent tous une formation de scribe dès leur entrée dans cet ordre. Ils passent la majeure partie de leur temps à transcrire des œuvres, à les relier, à les vendre (à bon prix) et à les envoyer à de nombreuses bibliothèques et institutions d'éducation. Ils accueillent aussi plusieurs auteurs, cartographes, chroniqueurs, journalistes, explorateurs et penseurs de tout acabit, qu'ils financent et hébergent pour leur donner l'occasion de produire de nouveaux documents. La bibliothèque centrale de cet ordre, située au Mont Cornu, est particulièrement bien fournie et elle est accessible à tous les citoyens Mandrales. Elle a peu à envier à la Grande Bibliothèque de l'Académie du Mont Cornu.

« Vous dites que vous aimeriez consulter une copie du Traité de Bonne Entente ? Mais laquelle ? La version originale de l'an 149 ? Celle avec les trois premiers amendements de 174 ? La traduction en Tauralien de 241 ? La version enluminée de 496 ? Celle avec les amendements récents de 686 ? Ou encore celle avec une reliure de cuir de Dragon de 749 ? »

- Soeur Anna Daubien
Réceptionniste à la bibliothèque centrale, Mont Cornu, Mandralique.

La Confrérie du Grand Duc

Ce groupe religieux est considéré par l'ensemble de l'Église de Maramis comme

une faction dangereuse et corrompue. Les membres de la Confrérie du Grand Duc prétendent que la connaissance est honorable, mais qu'elle devrait uniquement être réservée à ceux qui en sont dignes. Ils font d'ailleurs passer une série de tests psychologiques à tous leurs aspirants afin de savoir s'ils sont assez intelligents pour rejoindre leurs rangs. Seuls ceux qui obtiennent une cote suffisamment élevée à ces tests sont admis. D'après eux, le commun des mortels n'est pas prêt à accéder à certaines connaissances et ne risque que de l'utiliser à mauvais escient. Par conséquent, ils refusent de dévoiler l'ensemble de leurs connaissances secrètes, qu'on estime être très vastes, et ce, jusqu'à ce qu'ils soient convaincus que les races intelligentes du Monde aient atteint un niveau suffisant de maturité. Cela leur a d'ailleurs valu le sobriquet de la Confrérie des Secrets, qui leur est donné en dérision par l'ensemble de la population. Dirigé par un Grand Prêtre qui est aussi un Duc Renois (et de qui ils tirent leur nom), cette confrérie possède plusieurs grandes bibliothèques auxquelles n'ont accès que leurs membres (et parfois certains autres prêtres de Maramis). Ils acquièrent et accumulent des documents précieux et importants, en attendant que la société soit suffisamment évoluée pour y accéder.

« Alors vous croyez être digne de faire partie de la Confrérie ? Pourtant, vous n'êtes même pas capable de déterminer le résultat de cette petite équation à vingt-huit termes dans les temps permis... Et d'ailleurs, « confrérie » prend un seul « f » ! »

- Père Hubbard
Recruteur à la chapelle de Cognos, Mandralique.

Les Prêtres Chanteurs

Ces disciples de Maramis croient que la meilleure façon de répandre la connaissance est de le faire avec l'art. Ils affirment que les gens perdent leur intérêt lorsqu'ils se retrouvent dans des lieux tels des églises ou des classes, mais que lorsqu'ils se retrouvent face à une chanson, ils ont plus de chance de porter attention, et de s'en souvenir plus tard. De plus, cette pratique permettrait de rejoindre un plus grand nombre de personnes, puisque dans une classe, seuls les gens présents vous écoutent, alors que pour un chant, dans la rue, toutes les maisons voisines sont atteintes. Ce groupe montre par contre un certain fanatisme religieux, ce qui fait que, bien que plusieurs de leurs chansons soient très instructives, plusieurs n'ont été écrites que dans le but de promouvoir Maramis. La plupart des membres sont des prêtres errants.

« Si vous l'appreniez en chantant, vous verrez, ça ira bien plus vite! Mais d'abord, remercions Maramis de nous permettre de savoir tant de choses.»

- Mathos de Sillègue
Prêtresse chanteuse de Maramis, Mandralique.

Mirmidia

Portfolio : Déesse de la bonté, de l'égalité, de la justice et de l'altruisme.

Culte général : Mirmidia est sûrement la divinité la plus exigeante par rapport à ses fidèles. Les clercs de Mirmidia doivent toujours montrer une intégrité à toute épreuve. Ils sont tenus de faire le bien à tout prix, même au péril de leur vie. Ils font souvent vœu de pauvreté, de chasteté, d'humilité et/ou de silence. Certaines confréries suivent également un entraînement intensif pour rendre leurs prêtres plus aptes à combattre le mal.

Les Cloîtrés du Bien

Plutôt que de promouvoir le bien par-dessus tout, ce culte de Mirmidia prône plutôt l'absence de mal. Les membres de ce culte font tous vœux d'absence de mal dans leur vie. Ainsi, ils se sont tous enfermés dans plusieurs abbayes et vivent selon des règles de vie très strictes, destinées à les empêcher de faire mal à autrui. Entre autres, ils ont fait vœu de silence afin de ne blesser personne avec leurs mots; lorsqu'ils se promènent, ils passent le balai devant eux afin de n'écraser aucun insecte; ils ne mangent aucune viande, à moins d'être certains que l'animal est mort sans souffrances. Ils occupent la majorité de leur temps en prières, mais ils fabriquent aussi des biens pour aider les familles des villages voisins. À cause de leur vœu de silence, il arrive souvent que personne ne connaisse l'existence de ce culte, même s'il est situé près de chez eux.

« ... »

Père Innocent
Chef de l'abbaye de Samarank, Savoie

L'Ordre de la Croix Blanche de Mirmidia

Cet ordre prône l'altruisme et les actes de bonté gratuite et il prêche par l'exemple. Ses prêtres font tous vœu de pauvreté et redistribuent tout l'argent qu'ils reçoivent aux plus pauvres qu'eux, en ne gardant que le strict nécessaire pour survivre. Selon eux, l'amour inconditionnel de son prochain est la clef du salut de l'âme. Ils offrent toujours gratuitement leurs services comme guérisseurs à tous ceux qui souffrent. Et sont accourus souvent sur les lieux de guerres et de combats. Ils ont cependant tous fait vœu de non-violence et refusent catégoriquement d'infliger eux même des blessures à qui que ce soit, ou d'inciter directement ou indirectement les autres à le faire. Par conséquent, leurs prêtres ne sont jamais armés.

« Plusieurs croient que les gens ne sont remplis que de méchanceté. Mais quand on creuse la surface, on découvre toujours qu'ils sont aussi un fond de bonté profonde. Il y a du bien dans chaque être vivant. Il est seulement enfoui plus profondément chez certain. »

-Frère Tabaron

En mission de conversion, Barbarie du sud.

L'Ordre des Judictins

Fondé par Judicus Augustus au début du troisième âge, cet ordre très strict a comme principal objectif de faire respecter l'ordre et la loi, en particulier en Renoisie. Entre autres, ils fournissent de nombreux juges aux cours Renoises. De plus, leurs templiers et paladins servent souvent de milice dans de nombreuses communautés Renoises. Leurs églises offrent aussi de nombreux services de médiation et de conseils légaux. Les prêtres Judictins sont toujours loyaux et fidèles à leurs principes et respectent toujours leur parole et la loi de leur mieux.

« La justice est une affaire sérieuse, citoyen. Et veuillez me regarder quand je vous parle ! Vous ne pouvez pas lui obéir uniquement quand ça vous arrange. Par conséquent, je vous condamne à perdre votre statut de citoyen Renois. Garde ! Emmenez cet esclave ! Tu es maintenant la propriété de l'état ! »

- Juge Maximilien Remulus

(à la lecture d'une sentence) Cours criminelle Renoise, Gloria, Renoisie.

Les Défenseurs de la Balance

Les défenseurs de la Balance se vouent à la défense de ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre eux même. Ils sont toujours accueillis en héros par les faibles, les victimes et les opprimés et sont craints par les oppresseurs et les criminels. Ils font généralement régner la justice par la pointe de leur épée et se déplacent là où leur aide est requise. Contrairement à l'Ordre de la Croix Blanche, ils prônent l'action directe, offensive s'il le faut. Ils n'ont aucune tolérance envers tous ceux qu'ils considèrent comme des promoteurs du mal et sont prêts à les arrêter, voire à les combattre. Ils n'hésitent pas non plus à les châtier ou même à les exécuter aussitôt qu'ils réussissent à prouver leurs méfaits. De toute façon, ils considèrent qu'ils ne reçoivent que ce qu'ils méritent.

« La justice n'est bien servie que par ceux qui sont prêt à combattre et même à mourir pour elle. L'action directe, déterminée et persévérante des esprits purs et intègres est la seule façon efficace d'éviter d'être submergé par les forces du mal et du chaos. Et le fait d'avoir une épée bien aiguisée ne nuit pas non plus ! »

- Sœur Frida Forgelance

Paladine naine des Défenseurs de la Balance, Copperona, Monts du Sud.

La Mort

Portfolio : Dieu de la mort et des morts-vivants, gardien de l'au-delà.

Culte général : Les prêtres de La Mort tentent constamment de trouver un équilibre entre deux motivations. La première est de semer la mort le plus massivement possible. La deuxième est de protéger et d'aider ceux qui sont particulièrement efficaces à le faire, ce qui peut impliquer qu'ils guérissent ces serviteurs de la mort lorsque nécessaire. Il ne leur est cependant pas permis d'effectuer des résurrections. En ce qui concerne les morts-vivants, leur culte est divisé en deux idéologies opposées. Il y a ceux qui les considèrent comme la forme suprême d'existence (la non-vie), et ceux qui les considèrent comme des aberrations qui défient la paix de la mort véritable.

Les Exilés de Rhodos (culte maintenant disparu)

Ce culte est l'un des premiers qui vénérât la Mort, avant même que celle-ci ne soit un dieu. Il est dit qu'un Ulin, exilé de Thalos pour crimes atroces, arriva sur l'île de Rhodos par bateau. L'Ulin, affamé par son voyage, se mit à tuer plusieurs Ratakats avant de finalement disparaître. Bien qu'ils avaient déjà vu des Ulin auparavant, ceux-ci les avaient toujours emportés « vers un monde meilleur », alors que celui-ci le tuait sans hésitation. Ils furent donc convaincus qu'il s'agissait là d'un envoyé de la Mort, dont ils auraient éveillé la colère, les Ratakats commencèrent un rituel destiné à calmer le dieu. Ils faisaient un sacrifice de Ratakats en les envoyant par bateau dans la direction par laquelle l'Ulin était apparu. Certains voguaient quelques jours avant de se retrouver à nouveau sur Rhodos, et on disait que la Mort ne nécessitait pas encore de victimes, mais la plupart ne furent jamais revus. L'histoire dit que c'est ainsi que les Ratakats se répandirent sur le monde. Ce culte n'est plus pratiqué présentement, suite à l'arrivée de nouveaux étrangers sur l'île de Rhodos, expliquant que l'Ulin n'était pas un avatar de la Mort.

« En nous voyant arriver, ils se sont tous mis à crier à la mort, et ont sorti plusieurs bateaux, pour y embarquer des hommes rats par dizaines. »

- Jean Frazbourg

De retour d'une mission d'exploration à Rhodos, Gloria, Renoisie.

Les Fossoyeurs Bienheureux

Les Fossoyeurs Bienheureux ne correspondent pas tellement à l'image stéréotypée du suivant de Mort. Ils sont souvent souriants, aimables et serviables. Leur rôle au sein de l'Église de Mort est d'accompagner les mourant dans leur voyage ultime, ainsi que leurs familles. Le tout dans une ambiance agréable et empreinte de respect. Ils gèrent ce qu'ils appellent des « maisons de passage », où les personnes âgées, gravement malades ou dont les blessures sont mortelles peuvent passer leurs derniers jours dans le confort et en paix. Ils aident aussi les familles des défunts à organiser des funérailles. Ils prennent également souvent en charge l'enterrement des morts et l'entretien des cimetières. Ils ne voient pas d'un très bon œil les morts-vivants, qu'ils considèrent comme des aberrations, puisqu'ils sont coincés dans un état anormal à mi-chemin entre la

vie et la mort. De plus, l'habitude de plusieurs d'entre eux de déterrer les cadavre pour les dévorer ne leur plaît pas du tout. Ils les combattent donc avec conviction. Étrangement, ils s'entendent généralement bien avec les représentants du Cercle des Naissances. Les deux groupes considèrent la naissance et la mort comme deux éléments essentiels de la vie.

« Oui, c'est bien moi la croque-mort du village. Quoi ? Vous vous attendiez à ce que j'aie le teint pâle, les yeux cernés, un habit complètement noir et un vautour sur l'épaule ? Vous lisez trop de romans mon cher ! Oh et puis je déteste ce nom : Croque-mort... On dirait un nom de goule ! Appelez moi seulement Marguerit ! »

- Mère Marguerite Poinpetit
Fossoyeuse Bienheureuse Hobbite au village de Zygomie, Sarbasie.

Les Nécromanciens de Mortis

Selon eux, l'état de mort-vivant est le plus parfait qu'on puisse atteindre. Les morts-vivants sont en effet bien plus proche de la mort, et donc de leur dieu Mortis (de son nom original en ancien commun), que ne le sont les vivants. En même temps, ils peuvent encore influencer leur environnement, ce que les morts ne peuvent pas faire. Dans cette optique, transformer un cadavre inanimé en mort-vivant lui rend donc un grand service. Ils tentent donc de « rendre service » au plus grand nombre possible de cadavres. On les a aussi déjà vu souvent collaborer avec des mort-vivants intelligents. De plus, ils aspirent tous eux même à devenir des morts-vivants et cherchent donc des moyens d'y parvenir. De nombreuses rumeurs veulent que le Grand Prêtre à la tête de l'ordre serait lui-même un mort vivant de nature inconnue. Ils sont particulièrement opposés aux Dispensateurs de la Lumière de Terra.

« La mort n'est pas qu'une fin, elle est aussi un moyen. »

- Malkor Foos
Nécromancien au Grand Temple de la Mort, Gloria, Renoisie.

L'Ordre des Instruments du Destin Ultime

Les enseignements de cet ordre décrivent l'au-delà comme un endroit bien meilleur que ce monde, qui n'est en fait censé être qu'un bref passage entre la naissance et la mort, mais dans lequel se débattent temporairement les vivants pour atteindre des objectifs futiles. Idéalement, le séjour dans ce monde-ci devrait donc être le plus bref possible. Les membres de cet ordre considèrent donc que leur vie éphémère n'est qu'une opportunité de faciliter le passage de tous les vivants vers leur destin ultime, la mort. Ils essayent donc de faire mourir le plus grand nombre possible d'être vivants pour les aider à quitter ce monde imparfait. Lorsqu'ils considèrent avoir causé la mort d'un nombre suffisant de vivants (et les opinion sur ce qui constitue un nombre « suffisant » varient d'un prêtre à l'autre), ils choisissent généralement de se suicider dans un rite élaboré de

passage vers l'au-delà. Comme ils sont assez lucides pour comprendre que l'acte de tuer est condamné par la plupart des cultures, ils essaient généralement de garder leurs activités secrètes pour le bien de l'ordre. On prétend que leur quartier général principal serait situé dans une section barricadée de la Nécropole, cet immense réseau de tunnel souterrain creusé au nord de Samarank, en Savoisie, et qui a servi au cours des siècles de tombeau à de nombreux habitants de cette ville. Ils n'ont pas de scrupules à utiliser les morts-vivants (comme n'importe quelle autre créature dangereuse et mortelle d'ailleurs) pour atteindre leurs buts mais seulement pour causer davantage de morts. Ils ne les considèrent que comme un moyen d'atteindre leurs buts et ne leur montrent qu'un respect relatif.

« N'ayez pas peur de la mort. Elle est bien plus douce que ce qui vous attend juste avant. »

- Zélote Victor dit le Cruel
Prêtre-assassin de l'ordre, Samarank, Savoisie.

Les Muses

Portfolio : Inspiration et imagination. Elles peuvent aussi accorder des sorts à ceux qui les prient. Elles sont au nombre de 13 et chacune représente un champ d'inspiration (assez souvent un art).

Culte général : Les fidèles des muses choisissent souvent une seule de celles-ci et la prient exclusivement mais les ecclésiastiques qui les prient les prient souvent toutes à la fois, en tant que représentantes de l'imagination et de l'inspiration. Ils essaient toujours d'inciter les gens à penser différemment et à trouver des façons originales de faire les choses.

La Communauté des Inspérateurs

Les membres de cette petite communauté religieuse prient toutes les muses à la fois et tentent d'inspirer la réflexion et de stimuler l'imagination dans la population. Ils collaborent étroitement avec les prêtres de Maramis pour diffuser des œuvres d'art et des œuvres littéraires. Ils collaborent également avec les prêtres de Fangor pour organiser des concerts de musique, des pièces de théâtre et des expositions d'œuvres d'art.

« Ne planifiez pas trop. Quand on réfléchit trop, on risque de passer à côté de l'inspiration. Commencez plutôt à travailler dès que vous en sentez l'envie et suivez votre instinct. Il suffit d'écouter la petite voix qu'on a tous à l'intérieur de nous. »

- Chanoine Fisllin Hlaeraheal
Elfe Gris de la Communauté des Inspérateurs, Edelweiss, Monts Brumeux.

La Société des Masques

Les membres de la société des masques portent tous un masque représentant la Muse qu'ils prient. Évidemment, chaque masque est fait à la main par le porteur, selon sa vision personnelle de sa muse. Certains n'enlèvent jamais leur masque, ou presque, alors que d'autres ne voient pas d'inconvénient à sortir sans celui-ci. Par contre, peu importe le membre à qui vous pouvez demander, il vous racontera volontiers l'histoire de son masque. En portant ainsi leur masque à travers chaque activité de la vie, les membres de ce culte veulent nous dire que, dans chaque action de notre vie, nous avons une muse qui nous inspire, même si ce n'est que très peu, que les muses sont avec nous, que nous soyons dévouées à elle ou non.

«Ce masque représente Miela, la muse de l'art culinaire. L'inspiration de ce masque m'est venue en rêve. Il est fait à partir de fruits séchés et de blé. Les odeurs me permettent de toujours penser à ma muse. »

- Béatrice Welf
Boletus, Sarbasie.

Le Culte de Sophie

Ce culte est dédié à Sophie, la muse de la philosophie et de la théologie. Les membres de ce culte, dits Sophites, se rassemblent afin de parler de la signification de la vie ou du fonctionnement du monde. Il les membres sont fortement encouragés à écrire des recueils de leurs pensées, qu'ils accumulent dans une bibliothèque en Mandralique. Il est commun pour un membre de ce culte de produire des écrits qui contredisent ceux qu'ils avaient auparavant publiés. De plus, les Sophites adorent questionner les passant sur la signification des choses.

« Mon cher, pensez-vous que sens et sensations sont des connaissances sûres? »

- Rémi Lafond
(à un passant) Sophite, Renoisie.

Platax

Portfolio : Dieu de la force, de l'endurance, de la persévérance et du courage.

Culte général : Les moines de Platax prônent la détermination chez leurs fidèles. Ils célèbrent souvent des cérémonies remplies d'épreuves où l'endurance des participants est testée. Leur sacerdoce comprend des jeûnes et un entraînement intensif aux travaux manuels.

Les Disciples Diligents de Platax

Les Disciples Diligents de Platax sont un groupe influent de prêtres artisans et de prêtres commerçants. Ils contrôlent une part importante de la fabrication des biens de qualité en Siurasie, en Renoisie et dans les nations naines. Ces biens sont très variés, mais incluent notamment des armes et armures, des meubles, des édifices, ainsi que des bijoux et objets précieux. Ils prônent l'effort et le travail constant et appliqué dans le but de produire des résultats concrets. Une sous-branche de cet ordre a un statut presque indépendant. Il s'agit des Disciples Diligents de Ferrolix. La grande majorité de ce dernier groupe sont des Nains (communs pour la plupart) et ils se spécialisent dans le travail des métaux.

« Quand on fabrique quelque chose, mieux vaut y mettre toujours le meilleur de soi-même. Notre meilleur, pas seulement notre possible. Car, voyez vous, le bien est l'ennemi du mieux. »

- Disciple Nicolas dit le Fort
Contremaître de l'atelier principal des Disciples Diligents de Platax à Indulis,
Siurasie.

Les Pèlerins de l'Éternel Voyage

Les membres de ce groupe de moines errants affirment que les voyages forment le caractère. De plus, ils trouvent qu'il y a quelque chose de noble à se fixer un objectif à très long terme, voire même un objectif impossible à accomplir, et à y travailler de son mieux aussi longtemps que notre corps le permet. Ils se fixent donc des itinéraires de voyages et passent leur vie à voyager, le plus souvent à pied, d'un bout à l'autre du Monde. Ils visitent de nombreux endroits mais, à chaque fois, ils n'y restent jamais très longtemps.

« Le voyage est toujours plus important que la destination. À preuve : notre plus grand voyage à tous, celui de notre vie, est infiniment plus important que sa destination : la mort. »

- Père Damien Degranvallon
(à ses trois derniers disciples) Lors d'une étape au cœur de la Grande Terre Humide.

L'Ordre du Supplice

Les membres de cet ordre ascétique croient que la résistance volontaire à la souffrance est le meilleur moyen de démontrer son courage, sa détermination et sa persévérance. Ils croient que ceux qui ne souffrent pas assez choisissent la voie facile et que le royaume de Platax leur sera refusé. Par conséquent, ils évitent tout plaisir ou luxe, autre que la satisfaction de la souffrance. Leur peau est souvent tatouée et percée de multiples bijoux. Ils s'infligent régulièrement des châtiments corporels pour se maintenir dans un état de douleur perpétuel. Leurs cérémonies religieuses comprennent de nombreuses épreuves où les dévots doivent par exemple marcher sur des tisons ardents

ou se flageller. Les autres ordres de l'Église de Platax, sans le renier complètement, considèrent l'Ordre du Supplice avec un malaise certain, trouvant leur interprétation des enseignements divins extrémistes et mal avisés.

« Voyez, on peut très bien vivre chans ches dents. Il chuffit de changer un peu chon alimentachion, ch'est tout. Moi, je m'y chuis adapté très rapidement. Et la douleur de che les faire arracher est... incontechtablement divine ! »

- Ascète Shytik

Dans un des temples souterrains de Krirach, Rhodos.

Les Chasseurs de Risques

Les membres de ce culte testent leur courage à tous les moments possibles. Ils sont prêts à tout pour se montrer courageux et ils s'engagent dans les activités les plus dangereuses. Certaines de leurs activités sont très utiles pour la société, tel que le lavage des vitres des abbayes, mais d'autres peuvent devenir dangereuses pour tous, comme lorsqu'ils organisent des courses de charrettes. Selon eux, plus l'activité est dangereuse, plus elle mérite d'être faite.

« Je te le dis, il n'y a rien de plus dangereux que de courir sans armure vers une armée d'Orques! Tu devrais essayer toi aussi.»

- Adelbert Verrilax

(à un confrère), Spinalaya du Nord.

Ramshak

Portfolio : Dieu de l'honneur, de la guerre, du courage et de l'habileté au combat.

Culte général : Les moines de Ramshak sont souvent également capables de se débrouiller en combat. Ils s'occupent souvent de la formation des guerriers pour les armées. Ils encouragent leurs suivants à s'entraîner, à se lancer des duels de combats et à combattre toute agression ennemie mais insistent toujours pour que le tout soit fait honorablement, selon les règles de l'art, sans lâcheté et dans le respect de son adversaire. L'Église de Ramshak entretient également de nombreuses arènes dans lesquelles des combats de gladiateurs sont organisés.

L'Ordre de l'Épée du Rayon de Soleil

Cet ordre de moines est actif sur l'île de Kronos uniquement. Ils se spécialisent dans l'étude et l'enseignement de diverses techniques d'arts martiaux non armés. Entièrement neutres dans le conflit opposant les Samouraïs aux Ninjas, ils acceptent de prendre sous leur tutelle des disciples appartenant aux deux factions, en autant que ceux-ci mettent de côté leurs différents pour la durée de leur entraînement. Ils enseignent le

respect de l'adversaire et l'honneur au combat.

« C'est à partir du moment où son adversaire touche le sol que le guerrier honorable se distingue du guerrier déloyal. Pas avant. Le guerrier déloyal va profiter de ce moment pour l'achever. Le guerrier honorable va le laisser se relever pour qu'il puisse mourir debout. »

- Sensei Heizo Nakamura
Temple du mont Tokoyara, Kronos.

L'Ordre du Glaive

L'Ordre du Glaive est une organisation très ancienne qui a survécu tant bien que mal à travers les âges mais qui connaît un regain d'intérêt ces dernières années. Les représentants de cet ordre sont convaincus que la magie est trop dangereuse pour être confiée à des mortels. Par conséquent, ils estiment que les utilisateurs de magie naturelle, psychique ou coïncidente ne sont que de dangereux étourdis qui devraient être neutralisés. Ces types de magie sont qualifiés par l'ordre d'impurs. Par contre, ceux qui utilisent la magie divine sont considérés d'un tout autre œil puisque leur pouvoir leur est accordé par leur dieu, et les membres de l'Ordre du Glaive attestent la supériorité des dieux sur les mortels. Selon eux, le combat honorable est certainement la forme la plus noble d'expertise qu'un mortel puisse développer, en autant que celui-ci se fasse sans la trahison de la magie impure. Ce groupe est l'instigateur d'inquisitions particulièrement sanglantes dans certaines régions où son idéologie fait autorité. Ailleurs, ses membres sont souvent considérés comme des fanatiques religieux aux convictions chatouilleuses mais sans grande crédibilité.

« La magie psychique est créée par des écervelés qui ne comprennent pas le pouvoir avec lequel ils jouent. La magie naturelle est créée en volant l'énergie magique de la vie, donc de Terra. La magie coïncidente est créée en trichant aux règles de la réalité établies par les dieux. Par comparaison, la magie divine nous est accordée par les dieux eux même, qui approuvent donc ainsi qu'on en fasse usage. Celui qui doute des dieux est un impie. Et celui qui essaie de s'attribuer leur rôle est aussi un impie. »

- Novice Argos Melianor
Mercenaire à la Faille de Kaémar, entre la Siuraise et la Renoisie.

Les Anges de l'Arène

Ce groupe passe la majeure partie de son temps à entraîner des gladiateurs. C'est le seul groupe de suivants de Ramshak à collaborer à l'occasion avec les représentants de Fangor pour organiser de grands spectacles de combats de gladiateurs, que ce soit entre

eux ou contre des monstres et animaux sauvages. Certains d'entre eux participent eux même aux combats. D'autres ne sont que des entraîneurs et des guides. Les revenus générés par ces spectacles assurent à l'ordre un budget confortable. Plusieurs anciens gladiateurs à qui on a plus tard accordé le statut de citoyen libre gardent encore des liens étroits avec les Anges de l'Arène. D'ailleurs, l'un de leurs plus fervents défenseurs et promoteurs est un ancien gladiateur maintenant sénateur à Gloria. Enfin, l'armée Renoise envoie à l'occasion des légionnaires volontaires se faire entraîner par leurs prêtres dans les arènes pour former des unités d'élite avec ceux qui survivent.

« Vous tenez votre épée bien trop haute. Ça donne une ouverture à votre adversaire. Comment croyez vous que j'ai perdu ma jambe ? Hein ? »

- Titus Rufus

Prêtre entraîneur de l'Arène de Mictos, Siurasie.

L'Ordre des Paladins du Lion

Ce groupe est essentiellement un groupe de prêtres de combat. Nombreux parmi eux sont ceux qui s'engagent dans diverses armées et milices à travers le Monde, où leurs dons de guérisseurs sont très appréciés. Ils n'hésitent jamais à prodiguer leur aide sur les premières lignes de combat. Certains combinent leurs dons divins avec des pouvoirs psychiques, mais la plupart préfèrent manier l'épée et porter l'armure. Ils tentent de s'assurer que les combats se font dans le respect et l'honneur, ce qui souvent n'est pas une synécure dans certaines situations de guerre particulièrement impitoyables. On dit que leur aide a été essentielle à la réussite de plusieurs campagnes Tauraliennes.

« Ce n'est pas parce que vous avez gagnés que vous êtes des gagnants. Est-ce que vous vous êtes bien battu ? Voilà la vraie question ! »

- Mère Julia Lagarto

Aumônière de la 8^{ème} de cavalerie Renoise, stationnée en Barbarie.

Terra

Portfolio : Déesse de la nature, de l'univers, de la terre et de la vie.

Culte général : Les clercs de Terra doivent montrer un respect absolu envers la nature. Ils doivent également enseigner ce respect à leurs fidèles. Ils prônent l'équilibre entre les diverses formes de vie. Ils tentent d'aider les espèces les plus menacées et vulnérables et combattent les invasions d'espèces destructives. Certains se font un devoir de guérir les blessés et la plupart voient une naissance comme un événement merveilleux. Pour eux, les morts-vivants sont toujours d'horribles aberrations.

Les Jardiniers de Terra

Les Jardiniers de Terra prônent une gestion éclairée de la nature. Selon eux, la nature est dans un état d'équilibre précaire qu'on se doit de préserver activement. Ils cherchent donc à entretenir la santé des environnements naturels en réduisant la population des espèces nuisibles ou trop abondantes et en facilitant la survie des espèces faibles et en voie de disparition. Cette approche peut impliquer de chasser des êtres vivants si ceux-ci sont considérés comme ayant un effet néfastes sur l'environnement. En bref, selon eux, les écosystèmes sont plus importants que les organismes individuels. De plus, selon eux, une cohabitation entre la civilisation et la nature est tout à fait possible. Ils militent pour que soient créés des parcs au sein des villes, ainsi que des réserves naturelles protégées dans lesquelles ils gèrent les espèces en contrôlant celles qui nuisent à l'ensemble.

« La nature est notre mère mais elle est aussi notre enfant. Elle nous nourrit et nous abrite mais c'est nous qui devons veiller à sa santé et à sa sécurité. »

- Vicaire Naloos Mornilias
Au temple de Terra à Ettercop, Lafonde.

Les Délégués de Gaia

Cet ordre a une attitude beaucoup plus extrémiste que la plupart des autres de l'Église de Terra. Elle prêche une défense agressive de la nature contre les civilisations modernes, tout en prônant le minimum d'intervention pour gérer cette nature. Les Délégués de Gaia croient que la nature, prise dans son ensemble, est un gigantesque être vivant d'une grande complexité, qu'ils appellent Gaia (et qui est l'incarnation physique de Terra, son corps en quelques sortes). Les organismes vivants individuels sont donc pour Gaia ce que les cellules vivantes individuelles sont pour un organisme vivant. En tant qu'organisme dynamique qui vit et évolue, Gaia possède selon eux des ressources adéquates et suffisantes pour s'autoréguler dans des circonstances normales. Par contre, la présence de la civilisation est selon eux comme un cancer dont Gaia est affectée. De par sa croissance exponentielle et destructrice, ils considèrent que la culture est nuisible à l'harmonie de Gaia, et sont convaincu qu'une coexistence pacifique entre les deux est impossible. Ils prônent donc un retour à la vie sauvage. De plus, ils n'hésitent pas à mettre leur fanatisme en pratique pour éliminer ceux qu'ils considèrent comme les représentants les plus dommageables de celle-ci, soit les chasseurs, trappeurs, bûcherons, promoteurs immobiliers, etc.

« Quand on observe la dynamique qui existe entre une meute de loup et un troupeau de cerfs, on s'aperçoit vite qu'un parfait équilibre existe entre les deux espèces. Les loups tuent les animaux faibles, âgés, malades ou blessés. Par conséquent, ceux qui restent sont les plus forts, les plus résistants et les mieux adaptés. En bout de ligne, les cerfs profitent autant que loups de cette relation. Par contre, quand un chasseur humain tue des cerfs, il va toujours s'en prendre à l'individu le plus gros, le plus fort et le plus beau, celui avec les plus grands bois,

mais surtout pas à un animal malade et chétif. Comme si ce n'était pas suffisant, le chasseur va tuer les loups pour éliminer la compétition. Le résultat, c'est qu'à la longue, les humains autant que les loups et les cerfs sont perdants. Éliminez l'humain de l'équation et vous ramenez l'équilibre dans le système. La nature se débrouille très bien sans nous. »

- Délérent Filnarmen Mallornered
Silvaïgoth, Eldereth.

Le Cercle des Naissances

Pour les membres de cet ordre, la naissance est le plus bel événement de la vie. Par conséquent, ils prêchent la procréation à tout vent. Ils offrent aussi leurs services de sages-femmes et de médecins pour assurer des accouchements sécuritaires et sans douleurs. Ils protègent aussi féroce­ment les femmes en ceinte et ont le plus grand respect pour les mères. Étrangement, les membres de cet ordre s'entendent généralement bien avec les membres des Fossoyeurs Bienheureux. Les deux groupes considèrent la naissance et la mort comme deux éléments essentiels de la vie.

« Inutile de chercher loin pour assister à un miracle. À chaque fois qu'une nouvelle vie est créée, c'est Terra qui sourit. »

- Mère Camélia Poinpetit
Nonne Hobbite du Cercle au village de Zygomic, Sarbasie.

Les Dispensateurs de la Lumière de Terra

Ces prêtres sont tous des chasseurs de mort-vivants qu'ils considèrent comme des affronts à la vie. Ils se spécialisent donc dans la traque et la destruction de ceux-ci. Ils se font souvent engager par des expéditions d'exploration en terres inconnues, par des groupes d'aventuriers indépendants, par des militaires ou des miliciens aux prises avec des infestations de morts-vivants et même parfois par des détrousseurs de tombeaux. Pour eux, toutes les raisons sont bonnes pour réduire le nombre de morts-vivants. Ils sont particulièrement opposés aux Nécromanciens de Mortis.

« Regardez ces zombies. Ces pâles imitations de créatures vivantes qui tentent vainement d'imiter les mouvements de la vie en utilisant les restes de celle-ci. Dégoûtants ! Et pathétiques aussi ! De telles horreurs ne méritent que de retourner là où elles viennent. »

- Abbé Langélus
Exorciste, dans une crypte en bordure des Monts de Feu.

Valten

Portfolio : Dieu de la domination, du pouvoir, de la tyrannie et de la corruption.

Culte général : Les suivants de Valten doivent montrer un respect absolu des lois, des règles et en particulier de la hiérarchie à l'intérieur du culte. Ils doivent obéir à leurs supérieurs mais peuvent imposer leur volonté à leurs inférieurs. La plupart en profitent pour abuser de ce pouvoir à leur avantage. Ils enseignent aux fidèles que, tant qu'un individu respecte les lois, la moralité de ses actions ne peut être contestée.

L'Ordre de la Couronne

Cet ordre nouvellement formé prétend que seuls les plus forts méritent de régner et que, s'ils règnent, c'est donc qu'ils sont les plus forts. Selon eux, le pouvoir donne accès à des privilèges absolus et indiscutables. Par exemple, les maîtres ont tous les pouvoirs sur les esclaves, incluant celui de les tuer, et les sujets doivent obéir aveuglément à leurs rois, peu importe la nature de ses ordres. Cette mentalité est évidemment bien plus populaire chez les classes riches et puissantes de la société, chez qui l'ordre fait rapidement de nouveaux adeptes. La plupart des prêtres de L'Ordre de la Couronne proviennent de celles-ci et y maintiennent de nombreux liens. Cet état de fait leur donne plusieurs privilèges et leur assure un revenu constant.

« Dans la vie, tous les gens sont égaux. Certains sont seulement un peu plus égaux que les autres. »

- Maître Ragast Behemil
Gloria, Renoisie.

Les Nouveaux Praticants du Contrôle

Ce culte n'existe qu'au niveau des rumeurs. Les Nouveaux Praticants du Contrôle, seraient un groupe de disciples de Valten qui influencent les divers événements du monde, dans l'ombre. Il est dit que les membres ont soit des positions haut placées ou de bonnes connaissances, et que leur volonté se trouve souvent accomplie. De plus, il semblerait que certains des membres de ce groupe étaient présents lors de tous les derniers grands événements qui ont eu lieu dans le monde.

« As-tu entendu parlé de la Faille de Kaémar? Apparemment, il y avait des nouveaux praticants du contrôle dans le coup. On ne sait jamais quand ils vont agir, eux! »

- Marcus Bonus
Habitant de Gloria.

Zircon

Portfolio : Dieu de la richesse, de la fortune, de l'argent et du profit.

Culte général : Les prêtres de Zircon aiment l'argent et font tout ce qu'ils peuvent pour en acquérir. Les prêtres incitent habituellement les pratiquants à faire du commerce, le plus profitablement possible, bien entendu. Ils donnent d'ailleurs l'exemple eux-mêmes en effectuant de nombreuses transactions. Ils ne se gênent pas non plus pour étaler leurs richesses dans leurs grandes et belles églises luxueuses afin de convaincre les sceptiques que l'argent fait bel et bien le bonheur. D'ailleurs, on prétend que les églises de Zircon comportent souvent des chambres secrètes et bien protégées qui renferment des montagnes de trésors.

Les Faux Monnayeurs (culte maintenant disparu)

Les pratiques de ce culte de Zircon étaient principalement liées à la création d'argent. Selon eux, plus il y avait d'argent dans le monde, plus les gens étaient heureux. Ainsi, ils se spécialisaient dans la création de fausses monnaies. Les membres de ce groupe ont toutefois été, pour la majorité, arrêtés par l'état renois.

« Vous nous jugez maintenant, mais vous allez voir, le monde sera bien plus heureux, maintenant qu'il y a plus d'argent à leur disposition! »

- Pochte Novgod
(lors de son procès), Gloria, Renoisie.

Les Adeptes de l'Acquisition

Les Adeptes de l'Acquisition enseignent que les plus riches sont ceux qui méritent le plus le respect de Zircon. Par conséquent, on ne devrait se défaire de notre argent que si c'est absolument nécessaire, ou si ça risque de nous rapporter encore plus d'argent. Autrement, on devrait travailler à en gagner toujours plus. Plus on en a, mieux c'est. Ils prétendent que les riches ont toujours plus de pouvoir, inspirent toujours le respect et sont toujours préparé pour faire face à n'importe quelle situation de crise. Sinon, c'est qu'ils ne sont pas assez riches.

« Vous croyez que nous avons un énorme coffre d'or caché dans nos souterrains ? Allez donc plutôt voir chez la Compagnie du Saint Échange à la place ! »

- Abbesse Maria Lucretia
(à un cambrioleur) Coria, Renoisie.

La Compagnie du Saint Échange

Selon cet ordre, le profit est une très bonne chose mais, pour que tout le monde en

bénéficie, il doit être vécu par le plus grand nombre possible de gens. La Compagnie du Saint Échange croit donc que l'argent est fait pour circuler, pas pour dormir au fond d'un coffre sombre, où il ne sert à rien. Quand les riches accumulent des richesses sans les dépenser, l'économie stagne. En revanche, à chaque fois que l'argent est transmis d'une personne à l'autre, quelqu'un s'enrichit. Par conséquent, il ne faut pas l'accumuler, mais plutôt le faire changer de main le plus possible. Les prêtres de ce groupe préconisent le commerce et les échanges commerciaux à toutes les échelles.

« Vous croyez que nous avons un énorme coffre d'or caché dans nos souterrains ? Allons donc ! Tout notre or est investi et nous attendons qu'il fasse des profits. En fait, il circule présentement du côté des Adeptes de l'Acquisition et on attend toujours qu'il revienne. »

- Damien Ferblantier

(au même cambrioleur) Collecteur du Saint Échange, Coria, Renoisie.

Les Jongleurs de Poches

Les Jongleurs de Poches croient que toute personne mérite de posséder tous les biens matériels au moins une fois dans sa vie. Ils volent à l'un pour donner à l'autre. Leur activité principale est de vider les poches des passants pour en transférer le contenu dans les poches d'un autre, mais certains d'entre eux vont aller jusqu'à s'introduire chez les gens pour y prendre certains biens, qu'ils déposeront plus tard chez les autres. Peu leur importe de qui ils prennent le bien matériel, tant que celui-ci puisse être partagé avec une autre personne. Ils n'ont, pour la plupart, aucune fortune accumulée, car ils considèrent qu'ils ont été en possession de tout bien qu'ils ont « changé de poche » lors de l'opération. Pour eux, le plus grand honneur est d'avoir possédé au moins une fois le plus grand nombre d'objets différents. Certains en gardent même le compte, ce qui se retourne souvent contre eux lorsqu'ils sont arrêtés pour vol.

« Vous croyez que nous avons un énorme coffre d'or caché dans nos souterrains ? Voyons ! Il ne nous sert à rien d'accumuler les biens, l'important est d'en avoir été le possesseur au moins une fois dans sa vie. »

- Radbod Hermanfrid

(encore au même cambrioleur) Patron de la Maison de Garde, Coria, Renoisie.

Notez que ce cambrioleur a changé de profession peu après.

Kalaan

Portfolio : Aucun connu.

Culte général : Il n'existe ni clergé, ni culte officiel ou organisé de Kalaan. Seuls quelques très rares personnes isolées le prient, mais ils ne reçoivent jamais de sorts en retour. Kalaan ne semble pas s'impliquer dans les affaires du monde et il n'accorde pas

de sorts à ceux qui le prient, ce qui explique qu'il ne soit pas plus populaire. De plus, on ne sait pas s'il a un portfolio et, si oui, en quoi il consiste, ce qui le rend encore plus déconcertant. Pour une raison inconnue, Kalaan semble être respecté ou craint par tous les autres dieux et on croit qu'il est plus ancien et plus puissant que chacun d'eux. Il n'existe aucun ordre connu dédié à Kalaan.

Malgré l'absence de culte officiel de Kalaan, il existe des gens qui prient Kalaan. Pourtant, bien que priant le même dieu, ils semblent tous avoir une vision différente de lui. En voici deux exemples :

Le Dieu Errant

Selon Éloi Montpetit, explorateur de Gironde et disciple de Kalaan, ce dernier serait un dieu errant. Il observerait le développement du monde en voyageant d'un pays à l'autre, sans toutefois y participer activement. Son voyage aurait débuté au début du Monde, où il aurait assisté à la création et à la destruction de plusieurs cultures, sans jamais faire quoi que ce soit pour influencer les résultats, et il continuera jusqu'à la fin du Monde. Kalaan serait l'observateur de l'existence, le dieu neutre. Ce disciple affirme par contre que, si Kalaan décidait un jour de se mêler de l'histoire du monde, il pourrait en faire ce qu'il en voudrait sans opposition.

Le Souteneur du Monde

Selon Macaire Mahaut, boucher de Savoisie et disciple de Kalaan, ce dernier est celui qui supporte le monde.

«Vous voyez, je mets toujours le reste invendable de ma viande dans l'océan. C'est pour nourrir Kalaan qui se trouve sous le monde, où il le tient sur ses épaules pour ne pas qu'il tombe. Je ne suis pas bien éduqué, mais je sais quand même que tous les dieux respectent Kalaan... C'est probablement parce qu'il fait ce travail difficile qui permet qu'on vive tous. Quand il se fâche, il nous montre sa puissance avec les tremblements de terre, quand il est content de nous, il bouge un peu afin de nous donner du vent. C'est pour ça que je le nourris...»

- Macaire Mahaut
Daklavem, Savoisie.