

GRIMOIRE DU PANTHÉON DIVIN

Juillet 2022



Table des matières

Introduction	3
Les alignements, les domaines et les priants.....	4
La morale et l'Éthique	4
les dieux et leur domaine	5
Définition des suivants.....	6
La création des dieux	7
Le Panthéon	9
Aerie	10
Amogris	11
Elandaëril.....	12
Ennorath.....	13
Gaïa.....	14
Glouhipsa.....	15
Guergalagoth	16
Hyomel	17
Luna.....	18
Nékron	19
Polior	20
Shourmish	21
Valahadra.....	22
Verrassadia	23
Les rites funéraires.....	24

UNE VISION DIFFÉRENTE

LE JOURNAL DU BON CROYANT

« Je dois reconnaître que les dieux méritent bien l'importance qu'on leur accorde. Sans eux : catastrophes naturelles, désastres météorologiques, déséquilibres dans la chaîne alimentaire, mauvais rendement des champs et nombre d'autres calamités pourraient s'abattre sur nous. Par contre, mis à part leur rôle qui, à mes yeux, paraît essentiel à notre survie, je crois que les prières, les rituels et les sacrifices qu'on leur accorde n'ont pas leur raison d'être. Certes, les dieux ont besoin de notre soutien tout comme nous avons besoin du leur ; nous devons prier pour une averse ou pour une bonne récolte, pratiquer des rituels pour les implorer de soigner les malades, mais rien de plus. Pourquoi ériger des temples à leur effigie? Pourquoi des prêtres sillonnent-ils villes et villages à la recherche de gens à convertir?

Mais convertir à quoi?

Certains répondront qu'ils veulent augmenter l'influence de leur dieu, d'autres qu'ils veulent gagner sa confiance. Mais à quoi bon? Pourquoi prendre parti pour un dieu en particulier? À mon avis, nous aurons tous besoin, au cours de notre existence, de l'appui de chaque dieu. Ainsi, nous prierons tous Élandaëril pour qu'il soigne un être cher tombé gravement malade, nous implorerons tous Shourmish et Gaïa pour que les récoltes soient bonnes, Polior pour que la chasse soit fructueuse, Hyomel pour que la pêche rapporte plus que l'année dernière. Ou encore, nous supplieront Glouhipsa pour qu'un banquet soit plus grandiose que le précédent, nous fraterniserons avec Guergalagoth pour triompher d'un confrère qui nous a été déloyal, et j'en passe. Certains diront que s'ils s'identifient à un dieu plus qu'à un autre, c'est qu'ils ont besoin d'un point de repère, d'un phare dans la tempête, d'une main pour les guider. À ceux-ci je réponds qu'un c'est bien, mais que deux c'est mieux. Et que jamais deux sans trois.

Aussi, contrairement à la croyance populaire, je suis convaincu que les dieux ne puisent pas leur puissance dans les prières ou dans les rituels que leurs suivants réalisent. Je suis plutôt d'avis que les premiers dieux ont fait un pacte avec les éléments, soit le feu, l'eau, l'air et la terre, et que, par conséquent, ils se sont vu octroyer leur puissance. De ce fait, les dieux élémentaires, tout comme leurs descendants, puisent leurs pouvoirs dans ces pactes qui sont à la base même de leur accession au panthéon divin.

Ceci dit, il est vrai que le nombre de priants influence la puissance d'un dieu. Chaque priant d'un dieu représente une réserve de puissance dans laquelle ce-dernier est libre de puiser, car ce-dit priant porte en lui l'essence même de l'élément que son dieu représente. Bref, les priants agissent comme des réserves de mana. Ainsi, les prières n'influencent en rien la puissance d'un dieu. Elles ne représentent qu'une façon de solliciter son aide ou d'implorer sa clémence, mais rien de plus. »

Darkan, héraut de Pontmirail, maire de Rayniak et Roi d'Elira, seigneur des peuples libres et protecteur du Royaume

LA MORALE ET L'ÉTHIQUE

Les dieux sont des êtres avec une volonté propre. Ils s'allient et s'affrontent depuis toujours. Ainsi, ceux-ci ont une vision générale du monde qui peut se transcrire dans certains archétypes. Ces archétypes, ou modèles, sont présentés dans le tableau "Les alignements" ci-dessous. L'alignement ne décrit pas les actes d'un personnage, mais la raison derrière l'acte.

Prenons l'exemple de quelqu'un qui commet un vol. Nous serions rapidement tenté de ranger l'acte dans le côté mauvais. Mais qu'en est-il si le vol a été commis dans le but d'être capable de nourrir des orphelins? Il s'agirait alors d'un acte bon. D'un autre côté, quelqu'un qui se met en danger pour sauver quelqu'un d'important mais qui a pour seul objectif de s'attirer les faveurs de cette personne commettrait alors un acte mauvais.

Tableau 1 : Les alignements

Éthique / Morale	Loyal ou Rationnel	Neutre	Chaotique ou Passionnel
Bon ou Altruiste	Loyal bon (LB) « <i>croisé</i> » ● Élandaëril	Neutre bon (NB) « <i>bienfaiteur</i> » ● Gaïa ● Hyomel ● Shourmish	Chaotique bon (CB) « <i>rebelle</i> » ● Aérie ● Luna
Neutre	Loyal neutre (LN) « <i>juge</i> » ● <i>Verrassadia</i>	Neutre vrai (NV) « <i>indécis</i> » ou « <i>arbitre</i> » ● <i>Ennorath</i>	Chaotique neutre (CN) « <i>esprit libre</i> » ● <i>Glouhipsa</i>
Mauvais ou Égoïste	Loyal mauvais (LM) « <i>dominateur</i> » ● <i>Guergalagoth</i>	Neutre mauvais (NM) « <i>malfaisant</i> » ● <i>Polior</i> ● <i>Valahadra</i>	Chaotique mauvais (CM) « <i>destructeur</i> » ● <i>Amogris</i> ● <i>Nékron</i>

NOTE : Les alignements ne sont pas coulés dans le béton. Ce sont des lignes directrices pour aider le personnage à jouer dans le côté bon ou mauvais, loyal ou chaotique. Le premier mot représente l'éthique, le deuxième, la morale.

La morale

Le bien et le mal sont des forces cosmiques qui s'affrontent.

- Si un personnage est **bon**, il aura tendance à vouloir aider les autres et la société en général. Les personnages d'alignement « *bon* » font passer l'intérêt collectif avant le leur, protègent la veuve et l'orphelin et font preuve d'altruisme. Un personnage peu attirant, un nécromancien par exemple, peut le faire dans le but d'aider la société : dans ce cas, il peut avoir un alignement bon, même si ses méthodes ne sont pas considérées comme correctes.
- Si un personnage est **neutre**, il se concentrera souvent sur ce qui le concerne directement. Les personnages neutres vis-à-vis du bien et du mal considèrent que ces deux notions sont les deux facettes d'une seule réalité : la nature, par exemple, agit sans jugement moral.
- Si un personnage est **mauvais**, il n'aura aucun scrupule quant au sort des autres, plaçant sa propre personne au-dessus de tout autre intérêt. Cela ne l'empêche pas de parfois se montrer utile pour d'autres personnes, du moment qu'il n'y a pas de danger pour lui.

L'éthique

L'éthique symbolise le regard que le personnage porte aux lois et aux règles de la société. La loi et le chaos sont des forces cosmiques au même titre que le bien et le mal.

- Si un personnage est **loyal**, il fera en sorte de respecter au mieux toutes les règles qui lui sont imposées et de suivre la hiérarchie. Les personnages loyaux sont francs et honnêtes, ils respectent la parole donnée, l'ordre, la tradition, les règles et la hiérarchie.
- Si un personnage est **neutre**, il a tendance à considérer que ces deux forces sont nécessaires : le chaos est la force créatrice, mais sans la loi, il reste un bouillon informe. D'un autre côté, la loi permet de canaliser cette puissance brute et sauvage et d'apporter l'innovation, mais un excès de cette loi amène l'impossibilité d'évoluer et de s'adapter.
- Si un personnage est **chaotique**, il n'obéira qu'à ses propres règles. Elles peuvent toutefois lui dire de respecter celles en place : un personnage chaotique n'est pas asocial. Les personnages chaotiques sont des personnages épris de liberté, des individualistes ou encore des anarchistes.

LES DIEUX ET LEUR DOMAINE

En plus des alignements, les dieux régissent certains domaines. Cela donne une autre idée générale de ce à quoi peuvent ressembler les différents dieux.

Tableau 2 : Les dieux et leurs domaines

Dieu	Domaines
Aérie	Air, arts et émotions
Amogris	Mort, âmes et le flux des âmes
Elandaëril	Lumière, bien et vie
Ennorath	Harmonie, Monde et neutralité
Gaïa	Terre, connaissances et ingénierie
Glouhipsa	Festivités, mémoire et plaisirs
Guergalagoth	Ténèbres, mal et guerre
Hyomel	Eau, commerce et aventure

Luna	Nuit, espoir et mystères
Nékron	Trahison, crime et nécromancie
Polior	Faune, instinct, et rite
Shourmish	Flore, cycle et pacifisme
Valahadra	Feu, charmes et vices
Vérassadia	Protection, justice et loi

3. Le chemin divin

DÉFINITION DES SUIVANTS

Le croyant

Le croyant sait que les dieux existent. Il leur témoigne du respect, car il sait qu'ils ont une raison d'être. Malgré tout, il n'adopte pas la voie d'un dieu en particulier. Il récite une prière à l'occasion et il adopte les valeurs et les mœurs qu'il souhaite adopter, souvent celles de sa famille et de ses amis.

Le priant

Le priant adopte la voie d'un dieu dont il souhaite recevoir amour et reconnaissance. Il lui témoigne un respect sans égal, car il sait que sans lui, sa vie ne serait pas aussi agréable. Il récite souvent des prières et participe à des messes ou à des cérémonies données en son honneur. Le priant adopte les valeurs et les mœurs du dieu qu'il vénère, mais il se sent à l'aise de s'en écarter si la situation l'exige.

Le fidèle

Le fidèle adopte la voie d'un dieu dont il partage ardemment toutes les valeurs et tous les préceptes. Il sera le premier à communiquer sa foi aux autres, surtout parce qu'il est passionné par l'œuvre de sa divinité. De plus, il cherche à répandre le bien-être parmi les autres suivants de son dieu. Contrairement au priant, il se sentira mal à l'aise pour déroger des préceptes de son dieu. S'il doit le faire, il le fera, mais il ira voir un supérieur et lui demandera pardon.

Le fanatique

Le fanatique adopte la voie d'un dieu en particulier. Tandis que le priant vise l'amour de son dieu, le fanatique, lui, sait qu'il est l'élu. Il n'en a aucun doute. Il recrée la réalité d'après ses seules convictions, ce qui lui donne un sentiment de toute-puissance. Aussi, il récite plusieurs prières par jour, donne des messes et fait des rituels en l'honneur du dieu qu'il vénère.

Au début des temps, il n'y avait qu'Ennorath, grande déesse de la création. Son premier travail fut de créer les quatre éléments, le feu, l'air, la terre et l'eau. Du mélange de ces éléments, elle créa le monde qui porte désormais son nom ainsi que les quatre premiers immortels. Ces immortels avaient chacun la tâche de veiller sur un élément. Valahadra s'occupait de maintenir les flammes vivantes, Hyomel veillait sur le flot des eaux, Gaia façonnait la terre et Aérie soufflait l'air.

Par la suite, Valahadra s'allia avec Hyomel pour créer Guergalagoth et avec Aérie pour créer Elandaëril. Gaïa s'allia ensuite avec Guergalagoth et Elandaëril pour créer respectivement Polior et Shourmish. Ces immortels donnèrent un exemple de leur pouvoir de création. S'ensuivit une multitude d'alliances entre les immortels qui créa de milliers d'entre eux.

Le feu demandant beaucoup d'énergie à maintenir, Valahadra devint jalouse des autres Dieux. Elle tenta donc de créer un nouvel immortel dont le but serait de la servir. Malheureusement, tout ceux qu'elle tenta de créer par elle-même étaient des échecs, ils redevenaient poussière au bout de quelques années. En voyant ce que Valahadra faisait, les autres immortels firent de même. Ainsi sont nés les premiers mortels.

Ce n'est qu'après tout cela que les immortels remarquèrent que la vénération des mortels leur accordait plus de puissance. Il s'ensuivit une création massive de mortels. Ennorath se rendant compte que l'harmonie entre les immortels commençait à se briser, elle retira le pouvoir de création aux immortels et créa Vérassadia, Amogris et Glouhipsia. Vérassadia se devait d'instaurer des lois ainsi que de protéger les mortels. Amogris, devaient s'occuper des nombreuses âmes qui s'accumulaient dans le flux des âmes et Glouhipsia se devait d'aider les mortels à avoir une mémoire plus longue que leur espérance de vie.

Amogris aimait beaucoup les âmes. Celles-ci lui permettaient d'alimenter sa cité en énergie ainsi que lui-même. Il voulut donc ajouter un immortel aux flux des âmes et il choisit un immortel oublié, le fils de Verassadia, pour faire ces expériences : Nékrôn. Celui-ci fut assassiné froidement par un agent d'Amogris. L'âme fut envoyée dans le flux des âmes, mais avant qu'Amogris ne puisse s'en servir, nul ne sait comment, mais Nékrôn réussit à s'emparer d'une partie du pouvoir des âmes et s'échappa du flux. Ni mort, ni vivant et avec de nouveaux pouvoirs, Nékrôn n'était plus l'immortel insignifiant d'avant.

Ennorath décida d'accorder son pouvoir de création à certains mortels la vénérant, mais ce pouvoir tomba entre de mauvaises mains. Un être unique en son genre, Luna, née de l'union entre une mortelle et Guergalagoth, comprit que ce pouvoir était trop dangereux. Elle reprit ce pouvoir, se cacha et resta endormie pendant de nombreuses années. Guergalagoth échaffauda un plan pour s'approprier ce pouvoir et pour ascendre au niveau de dieu. Ce plan nécessitait la mort de Luna, sa propre fille, mais le goût de cette puissance ne pouvait pas arrêter Guergalagoth.

Le plan fut contrecarré par des mortels et éventuellement Elandaëril. C'était le début de la guerre entre les ténèbres et la lumière.

Plusieurs immortels perdirent la vie pendant ces affrontements. Pour stopper le bain de sang, en se disant qu'elle pourrait les garder près d'elle, Ennorath décida de donner à Guergalagoth ce qu'il voulait, en s'assurant qu'Elandaëril obtienne la même chose, et les deux devinrent des dieux auprès d'Ennorath... mais cela ne termina pas la guerre. Guergalagoth en voulait toujours plus. Il voulait retrouver sa fille, Luna, et Élandaëril était son seul obstacle. Avec sa nouvelle puissance, Guergalagoth put transformer les plus puissants des immortels pour qu'ils le rejoignent dans sa cause. Élandaëril n'eut d'autres choix que de faire de même. La guerre qui eut lieu pendant plusieurs années porte aujourd'hui le nom de Guerre des Dieux. La Guerre prit fin lorsque Luna se sacrifia en libérant son énergie divine pour enfermer les démons de Guergalagoth dans le plan des ombres et les anges d'Élandaëril dans le plan céleste. Le sacrifice de Luna toucha tous les dieux. Ce geste venait de mettre un frein à la Guerre et unifia, le temps d'un instant, tous les dieux. Pendant cet instant de paix, les dieux unirent leur force pour accomplir un acte de création plus grand que jamais : ils ramenèrent Luna et non pas en tant que demi-immortelle, mais en tant que déesse auprès d'eux. L'ère de Luna débuta. Une ère où les mortels avaient une place en ce monde.

LE PANTHÉON

Dans l'univers d'Ennorath, il est important de faire des prières aux dieux, même que plusieurs personnes choisissent un dieu qu'ils préfèrent vénérer. Les pages qui précèdent devraient vous aider à avoir une idée générale de ce que sont les dieux. Les pages qui suivent vont maintenant expliquer plus en détails chacun des dieux du panthéon d'Ennorath afin que vous puissiez choisir le ou les dieux vers lesquels votre foi se tourne.

AÉRIE

DÉESSE DE L'AIR ET DES ELFES

DESCRIPTION SOMMAIRE



Aérie est la déesse des Fées et du ciel et ses caprices. Elle aime particulièrement prendre l'apparence d'une femme portant des vêtements amples qui laissent voir les mouvements du vent lorsqu'elle danse. Elle est la mère des peuples féeriques, un peuple de créatures qui répandent les émotions comme Aérie l'a toujours fait au travers de l'art. Durant l'ère des Immortels, Aérie était la chef d'un peuple nomade. Elle visitait les autres Immortels pour les supporter moralement. Aérie est une déesse simple et naïve qui prend la vie à la légère. Elle aspire à rire et à découvrir la beauté du monde.

Races: Elfes et fées

Domaine : Air, arts et émotions

En bon terme: Hyomel, Valahadra, Shourmish

En mauvais terme: Amogris, Verassadia, Gaia

PRÉCEPTES

Beauté artistique : Trouve ton art (chant, dessin, cuisine, combat, etc.). Une fois que tu l'as trouvé, montre sa beauté aux autres. Prends toutes les chances de prouver sa beauté aux autres.

Muse : Il y a toujours place à l'amélioration, pour les autres et pour toi. Démontre un sens critique envers les autres et aide-les à trouver leur art.

Liberté d'expression : Tous et chacun sont libres de vivre, de croire et de s'exprimer. Veille à ce que personne n'entrave cette liberté.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Aérie est une personne qui aime rire et apprécie les arts. Il est très positif et critique de façon constructive le travail d'autrui.

Le **fidèle** d'Aérie lutte pour la liberté sans pour autant causer de tort à autrui. Il tend à canaliser ses émotions négatives dans son art, afin d'éviter de brimer la liberté des autres. La contemplation de la beauté et la pratique des arts constituent son lot quotidien.

Le **fanatique** d'Aérie protège la valeur de la beauté et des arts. Quiconque porte atteinte à ce que le fanatique considère comme l'œuvre d'une personne est un criminel qui doit être réprimandé. Le fanatique optera pour une approche critique positive pour appréhender le malfaiteur.

AMOGRIS

DIEU DES MORTS

DESCRIPTION SOMMAIRE



Amogris est le dieu des morts. Il est un dieu sans merci. Les âmes sont pour lui source de pouvoir et d'énergie et il souhaite en avoir de plus en plus. Cependant, dû à ses penchants meurtriers, Ennorath n'a d'autres choix que de bannir Amogris dans son propre plan pour qu'il n'interfère pas avec la vie de tous les mortels. Amogris doit donc gérer le flux des âmes et récolter celle-ci, mais ne peut pas décider de la vie ou la mort d'un mortel. Amogris envoie donc ses agents faire ce que lui ne peut pas faire: tuer. Il déteste Nékrone car celui-ci ne respecte pas les morts. Nékrone a déjà touché au flux des âmes et de ce fait, il sait comment y accéder à l'insu d'Amogris. De plus, durant l'ère des Immortels, Nékrone avait tendance à prendre contrôle des territoires voisins à Amogris. Un jour, Amogris se libérera de sa prison et il laissera un carnage sur son passage en commençant par Nékrone.

Domaines : Mort, âmes et le Flux des âmes

En bon terme: Guergalagoth

En mauvais terme: Elandaëril, Nékrone

PRÉCEPTES

Jugement d'Amogris : Sois mon faucheur. Envoie tes opposants dans mon royaume, soit sûr et certain qu'ils soient achevés.

Âme sacrée : Un mort ne doit pas se relever. Combat les nécromanciens, les mort-vivants et ceux qui profanent les tombes. De plus, rend un dernier hommage aux tourmentés qui rôdent encore en Ennorath pour les renvoyer au royaume d'Amogris.

Guerrier sans crainte : Va au combat sans avoir peur de la mort. Fait naître la crainte dans les yeux de ton ennemi. Amogris lui-même t'appellera dans son royaume lorsque ton temps en Ennorath sera terminé. D'ici là, tu n'auras pas à avoir peur de la mort.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Amogris s'assure que les morts reposent en paix; il donne les rites funéraires qu'ils méritent, que ce soit un enterrement, une crémation ou un banquet.

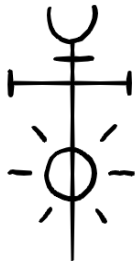
Le **fidèle** d'Amogris fait du combat contre la nécromancie sa quête principale. Il voyage de ville en ville et d'un continent à l'autre afin de traquer et d'exposer au jugement d'Amogris les mages noirs et les lichs.

Le **fanatique** d'Amogris est un meurtrier sans pitié. Tous doivent trouver le chemin du royaume d'Amogris. Tous seront jugés par Amogris. Tous mourront par la main d'Amogris.

ELANDAËRIL

DIEU DU BIEN ET DE LA LUMIÈRE

DESCRIPTION SOMMAIRE



Élandaëril est le dieu de la lumière, de la bonté pure et de la vie. Élandaëril et ses anges protègent le monde contre les démons et les ténèbres de Guergalagoth. Les ténèbres, démons et autres perversions de la vie ne méritent pas la vie et doivent être chassés à tout prix. Élandaëril et Guergalagoth sont des ennemis jurés qui se confrontent sans cesse dans le panthéon divin. Si Guergalagoth est le général des armées du mal, Élandaëril, lui, est le général des armées du bien. Malgré tout son pouvoir, il ne peut pas rivaliser avec Guergalagoth, il doit donc compter sur l'aide de toutes les autres divinités afin de protéger la vie.

Races: Anges

Domaines : Lumière, bien et vie

En bon terme: Verassadia, Aérie, Gaia

En mauvais terme: Guergalagoth, Amogris, Nécron

PRÉCEPTES

Don de la vie : Tout le monde mérite de vivre. En aucun cas tu ne peux retirer la vie d'un être vivant. Si tu vois un mourant, fait tout ce qui est en ton pouvoir pour l'aider.

Soldat du Bien : Fait la guerre aux fidèles de la noirceur et aux engeances du mal. Démons, morts-vivants et autres abominations baigneront dans ta lumière divine et seront purifiés au nom d'Élandaëril.

Figure de proue : Dans les temps sombres, tes paroles guideront ceux qui ont perdu leur foi. Comme un phare, guide les âmes tourmentées dans les eaux troubles afin qu'elles retrouvent leur vraie place.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Élandaëril est un être plein de bonté, qui cherchera toujours à aider ceux qui l'entourent. Il ne refusera jamais son aide à quelqu'un qui en a de besoin, sans pour autant laisser les autres abuser de sa bonne volonté.

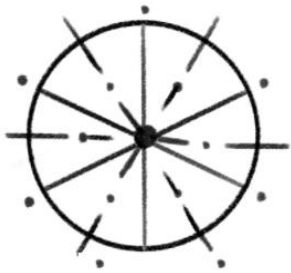
Le **fidèle** d'Élandaëril se trouvera toujours sur le champ de bataille que ce soit pour combattre ou pour aider les blessés. Si quelqu'un s'effondre au combat, celui-ci pourra compter sur un fidèle de la lumière pour lui porter secours, même s'il est dans le camp adverse.

Le **fanatique** d'Élandaëril combat contre le mal partout où il passe. Il est le soldat d'une armée lumineuse et sa quête n'aura de cesse que lorsque la lumière brillera sur toute la Création et que les sbires du mal seront tous terrassés. Autant dire que c'est une mission sans fin, mais le fanatique s'y investit corps et âme. Avec une volonté de fer, il parcourt le monde afin de terrasser un monstre ici, vaincre une armée de morts-vivants là. Bref, tout ce qui pourra restaurer un peu de lumière sur les terres d'Ennorath.

ENNORATH

DÉESSE DU MONDE ET DE L'HARMONIE

DESCRIPTION SOMMAIRE



Ennorath est la déesse à l'origine de la création. C'est elle qui est l'origine du monde qui porte aujourd'hui son nom. Elle est aussi la déesse qui règne sur le panthéon divin. Son pouvoir ne surpassant pas celui de tous les dieux réunis, elle parvient néanmoins à garder l'ordre dans le chaos éternel entre les dieux du bien et du mal. Sa mission consiste à empêcher les divinités d'intervenir de façon trop drastique dans l'univers des mortels. Loin d'être sans failles, Ennorath tente toujours de garder la balance entre le bon et le mauvais, mais surtout d'arriver à ce que les deux côtés fassent des compromis. Ennorath voit les dieux comme ses enfants et les aime tous malgré leurs défauts. De leur côté, les dieux voient aussi Ennorath comme une mère bienveillante et respecte la neutralité et l'impartialité sans faute dont elle fait preuve. Malgré tout, Ennorath n'est pas sans ennemis. Le Néant lui livre une bataille sans merci afin de détruire Ennorath et ses enfants.

Domaines : Harmonie, Monde et neutralité

En mauvais terme: Le néant

PRÉCEPTES

Plans divins : Les dieux ne se mêlent pas des affaires des mortels. Mon nom sera scandé seulement lorsque les forces divines sont trop impliquées.

Neutre vrai : Choisir un camp influence la balance. Reste neutre jusqu'à ce que tu n'aies plus le choix. Ne choisit pas un camp pour des raisons personnelles, mais bien pour renforcer le clan le plus faible.

Ouverture d'esprit : Transcende le bien et le mal. Guide les priants vers les bonnes voies de leur dieu. Lumière n'existe pas sans Ombres. Bien n'existe pas sans Mal. Paix n'existe pas sans Guerre. Pour exister, une chose, un concept ou une personne doit avoir un opposé.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Ennorath comprend qu'il existe une multitude de voies sur lesquelles il peut s'engager. Il tente de suivre la sienne, sans prendre part dans les conflits.

Le **fidèle** d'Ennorath essaie toujours de trouver un terrain d'entente entre deux parties qui s'affrontent ne pénalisant aucun des deux.

Le **fanatique** d'Ennorath est le compagnon de tous et de personne à la fois. Il portera toujours, lors des batailles, son aide au côté le plus faible ou le moins nombreux, qu'importe la divinité en cause, car il doit toujours y avoir une balance.

GAÏA

DÉESSE DE LA TERRE ET DES NAINS

DESCRIPTION SOMMAIRE



Gaia est la déesse de la raison et des faits. Elle a construit les premières écoles afin de pouvoir partager ses savoirs, mais surtout pour apprendre au mortel à utiliser leur logique pour raisonner dans diverses situations. Aujourd'hui, la plupart des académies portent le symbole de Gaïa à l'entrée. Une autre des grandes réalisations de cette déesse est l'écriture d'une Encyclopédie complète des Terres d'Ennorath. Gaïa prend souvent la forme du peuple qu'elle a créé: les nains. Ce peuple a hérité du côté travaillant, logique froide et par le fait même borné de Gaïa. Gaia est une déesse intelligente. Elle n'est jamais hâtive dans ses décisions et attend toujours d'avoir toutes les versions d'une histoire avant de prendre un camp ou une décision.

Races: Nains

Domaines : Terre, connaissances et ingénierie

En bon terme: Verassadia

En mauvais terme: Luna, Nécron

PRÉCEPTES

Connaissances : Cherche constamment à apprendre. Lis des livres, aborde les gens de savoir, assiste aux rituels et aux entraînements. Bien connaître un sujet permet de mieux le maîtriser.

Logique : Si tu doutes de quelque chose, considère le faux jusqu'à ce qu'il soit impossible de prouver le contraire. Les fausses informations sont le poison de la connaissance. Confirme toujours tes sources avant d'opérer.

Enseignement : Ne garde pas de savoir égoïste. Montre ce que tu connais à ceux qui t'entourent. Toutefois, fais attention de ne pas répandre le poison à travers la connaissance.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Gaïa est une personne qui nécessite beaucoup d'informations pour fonctionner. Il ne se fie pas aux racontars et aux rumeurs.

Le **fidèle** de Gaïa est un érudit qui accumule les connaissances et les livres. Il traîne souvent ses connaissances avec lui et est toujours prêt à échanger avec un autre érudit.

Le **fanatique** de Gaïa documente ses recherches et explique ce qu'il comprend du monde qui l'entoure. Il s'intéresse aux théories et au fonctionnement du monde et de la magie.

GLOUHIPSA

DÉESSE DES CÉLÉBRATIONS ET DES MÉMOIRES

DESCRIPTION SOMMAIRE



Glouhipsa est une Déesse qui a été créée par Ennorath afin d'aider les mortels à apprendre de leurs erreurs et à se souvenir de leur histoire. Étant de nature joviale, elle montra aux mortels à créer des événements festifs afin de marquer des événements spéciaux. Les premiers événements furent d'abord pour commémorer le passage du temps et des saisons. Cela aida les mortels à se préparer et à endurer les temps difficiles. Elle montra aussi aux mortels à organiser des fêtes en l'honneur des gens pour qui ils avaient du respect, les inspirant en leur donnant des modèles. Elle montra aux mortels à résoudre des conflits et à transmettre leur apprentissage par le jeu. Elle est généralement bien vue chez tous les mortels.

Race: Hobbit

Domaines : Festivités, mémoire et plaisirs

En bon terme: Hyomel, Aérie

En mauvais terme: Gaïa, Nékron

PRÉCEPTES

Célébrations quotidiennes : Chaque jour mérite d'être fêté dignement. Si aujourd'hui n'est pas fête, célèbre quelque chose.

Moment présent : Ne manque jamais une occasion de t'amuser. La vie est bien trop courte pour se permettre de s'ennuyer. ne regrette pas hier, n'espère pas demain. Aujourd'hui et maintenant sont bien trop courts pour les ignorer.

Mémoire : Souviens-toi ; chaque journée de fête souligne un événement du passé. Célèbre d'abord pour ces événements et transmet aux autres les histoires de ces jours uniques. Lorsqu'un événement important survient, sois le premier à transmettre son histoire et à fêter son passage.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Glouhipsa est l'homme moyen. Il travaille, dort et boit convenablement. Il se remémore son propre anniversaire et celui de ses amis auxquels il tient. Il célèbre les grandes fêtes et connaît les grandes lignes de l'histoire.

Le **fidèle** de Glouhipsa est très festif. Axé sur les festivités et l'alcool, il est rare de le voir sans une bouteille d'alcool dans les mains ou à la ceinture. Son sanctuaire est une taverne et son devoir est de trouver une bonne raison de fêter. Il adore raconter ses aventures et les contes classiques. Il connaît très bien les grandes fêtes et connaît plusieurs fêtes mineures.

Le **fanatique** a toujours de l'alcool de le sang. Il est une taverne ambulante qui permet à tous de fêter partout et à tout moment. Un fanatique fera tout en son pouvoir pour mettre de côté l'ennui et les malheurs et les remplacer par le plaisir.

GUERGALAGOTH

DIEU DU MAL ET DES TÉNÈBRES

DESCRIPTION SOMMAIRE



Guergalagoth est le dieu absolu du Mal. Il est, sans contredit, le plus puissant des dieux du Panthéon. Il tient tête, à lui seul, toutes les divinités du bien. C'est un dieu arrogant et orgueilleux qui prend plaisir à démontrer sa suprématie. Il aime laisser ses victimes en vie, sachant très bien qu'elles ne pourront jamais rien contre lui. Il créa les premiers démons: des êtres dépourvus de bienveillances cherchant à faire le mal dans leur sillage. Guergalagoth réside dans le plan des ombres. Il est à l'origine de la guerre des Dieux et il s'agit d'une fierté pour lui. Après tout, malgré la souffrance causée par cette guerre, les Immortels sont maintenant des dieux et la civilisation a progressé. Chaque guerre fait évoluer ceux qui y survivent. Guergalagoth s'assure donc que de grandes choses puissent émerger des ténèbres et de la souffrance qu'il impose aux mortels.

Race : Démons

Domaines : Ténèbres, mal et guerre

En bon terme: Valahadra, Polior

En mauvais terme: Elandaëril, Verassadia

PRÉCEPTES

Suprématie : Recherche le pouvoir et la force. Démonstre que tu es le meilleur dans tout ce que tu fais.

Perfection: La souffrance est ce qui te fait progresser. Si quelque chose te semble impossible, réussit-le. Sans effort, il n'y a pas de résultat.

Soldat du Mal : Fait la guerre aux forces du Bien. Organise tes rangs pour écraser tes ennemis. Respecte la hiérarchie du plus fort.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Guergalagoth cherche à être le meilleur dans ce qu'il fait. Il travaille sans relâche afin de s'améliorer.

Le **fidèle** de Guergalagoth cherche à prouver qu'il est le meilleur. Il humilie ses adversaires en les battant en désavantage. Lorsqu'il se sait supérieur, il s'arrange pour que son adversaire sente qu'il a une chance de gagner. De cette façon, son adversaire reste motivé à devenir meilleur jusqu'à ce que cet adversaire ait réellement une chance de le vaincre.

Le **fanatique** de Guergalagoth ne cachera jamais son allégeance. Il est un serviteur du Mal. La ligne est mince entre lui et les serviteurs abyssaux du dieu des ténèbres. Il proclame la suprématie de la souffrance et du royaume des ombres, accumulant toujours plus de puissance afin de tenir tête aux forces de la lumière qui tentent de l'éradiquer. Il n'est pas rare qu'un extrémiste de Guergalagoth se retrouve mêlé avec des démons majeurs dans sa quête de pouvoir, allant même jusqu'à perdre son âme dans le processus.

HYOMEL

DIEU DE L'EAU ET DES HUMAINS

DESCRIPTION SOMMAIRE



Hyomel est un dieu avec une attitude positive. Il prend souvent la forme d'un jeune marin séduisant. C'est un dieu possédant une curiosité démesurée avec une grande confiance en lui qui l'amène souvent à se créer des ennuis. Si ce n'est pas ses confrères qui l'aident à se sortir du pétrin, c'est sa nature changeante qui lui permet de s'adapter à plusieurs situations. Pour Hyomel, prendre des risques est une source d'apprentissage. Aussi, Hyomel est un voyageur. Il adore retourner dans le monde des mortels et ramène souvent des souvenirs de ces expéditions.

Race: Humains

Domaines : Eau, commerce et aventure

En bon terme: Aérie, Glouhipsa

En mauvais terme: Valahadra, Nécron

PRÉCEPTES

Prends des risques : On apprend de nos erreurs. Ainsi, plus on prend de risques, plus on a de chances de faire des erreurs, donc plus il est possible d'apprendre.

Voyage : Vois de nouveaux horizons, de nouvelles personnes et de nouveaux objets. Ils t'apporteront de nouvelles expériences.

Commerce : L'argent mène le monde. Pour voyager ou faire de nouvelles acquisitions, il faut de l'argent. Plus tu auras d'argent, plus de portes s'ouvriront à toi.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** d'Hyomel est souvent quelqu'un de bon qui change fréquemment d'idées. Il aime essayer de nouvelles choses et il est très proche de son or.

Le **fidèle** d'Hyomel aura comme défi de voyager, de voir le bout des rivières. Il est avide d'expérience et aime apprendre par la pratique.

Le **fanatique** d'Hyomel est quelqu'un qui voyage énormément. Il ne reste jamais au même endroit très longtemps. Il aime par-dessus tout raconter ses histoires dont il est le héros.

LUNA

DÉESSE DE LA LUNE

DESCRIPTION SOMMAIRE



Luna est la déesse de la nuit, des mystères et des voleurs. On l'associe aussi aux secrets, aux astres et à la divination. L'histoire de Luna est complexe. À l'époque des Immortels, elle est née d'une mortelle et de Guergalagoth, C'est elle qui arrêta la Guerre des Dieux et l'ère d'aujourd'hui porte son nom: l'ère de Luna. Dû à son expérience, Luna sait très bien que certains secrets sont mieux de rester cachés pour le bien de tous. Malgré son côté sombre et mystérieux, elle aide Elandaëril dans son combat contre les ténèbres de Guergalagoth en offrant la lumière des astres dans la nuit. Pour faire le bien, elle n'a pas peur de se salir les mains et d'entreprendre des actions parfois douteuses. Elle représente pour les mortels une source d'espoir. Comme la lune qui brille dans la nuit, Luna travaille dans l'ombre pour servir la lumière.

Domaines : Nuit, espoir et mystères

En bon terme: Elandaëril

En mauvais terme: Guergalagoth, Nékrón



PRÉCEPTES

Lumière dans la nuit: Agis dans l'ombre pour servir le Bien. Parfois, il faut contourner les lois et les principes pour arriver à un but. Sois prêt à en accepter les conséquences.

Espoir : Ne perds jamais cette petite lumière qui te guide. L'espoir te mènera où tu veux. Saches toutefois que ce n'est pas l'espoir qui te portera vers ton but, mais bien toi qui porteras l'espoir vers tes rêves. Donne de l'espoir à ceux qui n'en n'ont pas.

Secrets: Certaines choses sont mieux de rester cachées. Protège les secrets qui ne méritent pas d'être révélés et dévoile ceux qui peuvent apporter la providence.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Luna est une étoile qui guide les âmes troublées. Il fait de son mieux pour trouver des solutions aux problèmes des environs. Il est quelqu'un sur qui tous les malchanceux peuvent compter.

Le **fidèle** de Luna dévoile les informations utiles pour faire le bien autour de lui, mais il se pose toujours ces deux questions avant de le faire: "Est-ce nécessaire de les dévoiler? Si oui, à qui dois-je les dévoiler? De plus, il n'hésite pas à commettre des crimes pour venir en aide à ceux dans le besoin.

Le **fanatique** de Luna parcourt le monde à la recherche d'objets maudits, d'anciennes ruines ou de grimoires dangereux afin de les cacher ou de les détruire. Il tue les tyrans avant de disparaître dans la brume, ni vu ni connu.

NÉKRON

DIEU DE LA TRAHISON ET DES MORTS-VIVANTS

DESCRIPTION SOMMAIRE



N'ayant pas la puissance de Guergalagoth, l'aspirant au poste de maître des ténèbres, Nékrón utilise son pouvoir du flux des âmes pour se constituer une armée de morts-vivants. Il est passé maître dans l'art de trahir ennemis comme alliés sans distinction et créer des conflits partout où il passe. Les dieux finissent toujours par s'en rendre compte, mais à chaque fois il est trop tard, le maître des mensonges semble toujours avoir trois coups d'avance sur eux et Nékrón réussit à s'en sortir. C'est un dieu malfaiteur et menteur avec plus d'un tour dans son sac. Il est toujours le premier à changer de plan lorsque cela améliore sa position, qu'importe ceux qu'il pourrait laisser avec des problèmes sur les bras.

Domaines : Trahison, crime et nécromancie

En mauvais terme: Amogris, Guergalagoth, Nékrón

PRÉCEPTES

Traître : Trahis avant d'être trahi. Agis lorsque ta cible s'y attend le moins, agis lorsque tu ne t'en attendrais pas toi-même. Les gens qui t'entourent ne sont pas dignes de confiance, toi seul connais vraiment tes idées et tes méthodes.

Poison du Chaos : Le Chaos est le poison de la société. Sème-le sur ton chemin. Savoure le désordre et la confusion.

Seigneur nécrotique : Les morts qui marchent sont les plus fidèles alliés qui soient. Jamais tu ne seras trahi par eux. Si ce n'est pas toi qui les a invoqués, laisse les faire leur travail, car c'est en mon nom qu'ils marchent dans le Monde.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Nékrón aime prendre ses compagnons au dépourvu et adore tester son art de la tromperie. Il hésite à s'identifier comme un priant de Nékrón, car il comprend que les gens éprouvent une certaine haine envers son dieu. Si le priant est confronté à ses mensonges, il n'avouera jamais ses torts.

Le **fidèle** de Nékrón est un maître du déguisement et de la duperie. Il pille les routes commerciales, vole le foyer des riches et saccage les messages politiques. Le fidèle déteste l'autorité de l'état.

Le **fanatique** de Nékrón est un traître dont la renommée est aussi grande que la prime de sa capture. Il agit dans l'ombre, semant le doute et la zizanie partout où il passe. Il assassine ceux qui se dressent sur son chemin, ou qui s'opposent à son devoir divin. Pour lui, une personne n'est qu'un futur cadavre ambulante servant les désirs de Nékrón.

POLIOR

DIEU DE LA FAUNE ET DES ORCS

DESCRIPTION SOMMAIRE



Polior représente toutes les créatures vivantes du monde d'Ennorath. Insectes, mammifères, poissons, oiseaux et bien plus encore vivent sous son influence. Il est le représentant des esprits de chaque espèce et s'assure de leur bien-être. De plus, Polior a appris aux animaux qu'il est bien plus facile de survivre si on travaille en groupe. C'est pourquoi la plupart des animaux se retrouvent en meute ou en troupeau. Cet enseignement marque encore les humains qui, instinctivement, se regroupent pour vivre ensemble. Contrairement à Shourmish, Polior est très agressif : il suit son instinct et n'hésitera pas à se battre pour protéger son territoire. Prenez garde de ne pas l'offusquer, car une fois en combat, Polior déchaîne sa rage bestiale sur tout ce qui l'entoure : tous deviennent ses proies.

Race: Orcs et gobelins

Domaine : Faune, instinct, et rite

En bon terme: Shourmish, Guergalagoth

En mauvais terme: Verrassadia, Gaïa

PRÉCEPTES

Nature sauvage : Les animaux sont bien plus vieux que les peuples intelligents. Respecte-les comme tes aînés. Regarde leur style de vie et apprend à les imiter. S'il te faut les tuer pour survivre, soit sûr de bien honorer leur esprit comme tu honorerais l'esprit de tes frères.

Esprit de meute : Seul contre la nature, ta mort sera certaine. Allie-toi avec les tiens, le nombre fait la puissance. Toutefois, n'oublie pas qu'une chaîne est aussi forte que son maillon le plus faible. Il faut aider les plus faibles à devenir plus forts et ainsi devenir tous plus forts.

Instincts primaux : Ton cœur et ta tête seront ta perte. Pour survivre, tu dois écouter tes cinq sens. Ceux qui raisonnent et qui pensent sont faibles et trop lents. Ceux qui écoutent leurs émotions sont influençables et couards. Ton instinct, lui seul, te fera agir rapidement et sans doute.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Polior est une personne mettant la tribu au-devant de ses propres besoins. C'est un chasseur traquant à l'aide de son instinct.

Le **fidèle** de Polior est quelqu'un qui vit selon des rites dans lesquels il respecte les traditions ancestrales. Lui et sa tribu s'approprient un territoire et essaient de l'étendre.

Le **fanatique** de Polior est un chef de clan. Il fera tout pour protéger sa tribu et étendre son territoire. Il agit selon son instinct et n'hésite pas à faire subir sa rage à ceux ne respectant pas ses traditions ou son territoire.

SHOURMISH

DÉESSE DE LA FLORE

DESCRIPTION SOMMAIRE



Shourmish, aussi appelé Mère Nature, est la déesse de la flore en Ennorath. Shourmish est une déesse pacifique qui ne cherche pas à créer de conflits. Elle possède une relation symbiotique avec Polior, car, tout comme les animaux ne peuvent vivre sans la forêt, Polior ne peut vivre sans Shourmish. Celle-ci régit aussi les cycles de la nature telles les saisons. Pour Shourmish, la mort ne signifie qu'un nouveau commencement.

Domaines : Flore, cycle et pacifisme

En bon terme: Polior, Elandaëril

En mauvais terme: Valahadra, Guergalagoth

PRÉCEPTES

Cycle éternel : Le cycle de la vie, le cycle des saisons, le cycle de l'eau, etc. Tout ce qui est perdu revient ou est remplacé. Ne t'en fais pas, une perte amène un gain. Destruction n'est jamais sans création.

Gardien forestier : Les plantes ne peuvent pas se défendre toutes seules. Offre entretien et protection aux plantes de ton entourage. S'il faut qu'elles soient détruites, replante les ailleurs ou entretiens les de façon domestique.

Pacifisme : Tu n'as pas besoin d'en venir au sang pour régler un conflit. Assieds-toi paisiblement et discute avec ton opposant. S'il veut en venir aux coups; recommence, il y a toujours un chemin vers la paix.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Shourmish vit en harmonie avec la flore et la protège de son mieux. Il en récolte les ressources, mais seulement ce qui lui est nécessaire, car il croit que nous devons prendre seulement ce que la nature nous donne.

Le **fidèle** de Shourmish est quelqu'un qui prend soin de tout le monde. Il aide sans distinction ceux qui sont dans le besoin et il cherche à nuire le moins possible à quoi que ce soit.

Le **fanatique** de Shourmish cherche à protéger les cycles de la vie. Il s'assure que rien ne soit anéanti et apporte son aide à ceux qui la demandent. Il cherche à résoudre les conflits de façon pacifique en faisant des compromis.

VALAHADRA

DÉESSE DU FEU ET DES ELFES NOIRS

DESCRIPTION SOMMAIRE



Valahadra est la déesse mère des Elfes noirs en plus d'être la maîtresse des charmes. Valahadra se tient dans l'ombre de ceux qui ont du pouvoir et toujours dans les bonnes grâces de tous les dieux. On raconte que durant l'ère des Immortels, c'est elle qui tirait les ficelles derrière Guergalagoth afin que le pouvoir de création lui revienne à elle, mais sans que personne ne s'en rende jamais compte. Valahadra est une déesse avide de puissance. Elle adore manipuler les gens et jouer avec leur esprit. Personne ne peut savoir de quel côté elle se trouve lorsqu'il y a conflit entre les dieux, mais bien souvent, c'est elle qui est à la source du problème. Elle est du côté du mal dans le panthéon pour être avec Guergalagoth, le plus puissant des dieux. Prenez garde! Si les plans de Valahadra échoue, les flammes de la destruction s'ensuivent toujours peu après.

Domaines : Feu, charmes et vices

En bon terme: Guergalagoth

En mauvais terme: Verassadia, Gaïa

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Valahadra est quelqu'un qui utilise la manipulation pour avancer dans la vie. Il utilise ses charmes pour obtenir ce qu'il veut.

Le **fidèle** de Valahadra est quelqu'un d'opportuniste. Il choisira le côté du plus fort ou celui du plus offrant. Il aime être adoré, recevoir des cadeaux et il est offusqué lorsqu'on l'oublie.

Le **fanatique** de Valahadra se laisse guider par ses désirs. Autant qu'il succombe à ses propres vices qu'il souhaite que les autres y succombent aussi. La paresse, l'orgueil, la gourmandise, la luxure, l'avarice et l'envie doivent être semés dans le cœur des autres.

PRÉCEPTES

Envie et colère : Ce que tu veux devient à toi. Obtiens l'objet de tes désirs par tous les moyens possibles. S'il t'est impossible de l'avoir, alors personne d'autre ne pourra l'avoir.

Plaisirs du vice : Plonge ton entourage dans un monde rempli de péchés en les poussant à prendre plaisir de leur vices. Colère, gourmandise, paresse, envie, avarice, orgueil et luxure. Même le plus vertueux aura une faiblesse pour le plaisir.

Narcissisme : Convaincs les autres que tu es leur ami. Assure toi d'être dans les bonnes grâces de ton entourage. Ce sont les autres qui te doivent des faveurs. Tu es important, pas eux.

VERRASSADIA

DÉESSE DE LA JUSTICE ET DE LA PROTECTION

DESCRIPTION SOMMAIRE



Verassadia est la déesse de la justice, de la protection et de la vertu. Son devoir est de protéger les innocents et de châtier les coupables. Jamais elle ne punira un individu qui ne le mérite pas, et jamais elle ne le fera sans preuves irréfutables. Elle restera impartiale tant et aussi longtemps qu'aucune raison ne l'obligera à dégainer son épée. Son ennemi juré est Nécron qui sème le désordre, le chaos et la malhonnêteté. Elle croit que tous doivent suivre un exemple de vertu et ne jamais succomber au mensonge. Elle prodigue courage et volonté à tous ceux qui sont suffisamment droits pour se tenir à ses côtés. Armée de son bouclier, elle ne laissera jamais tomber ceux qui sont dans le besoin.

Domaines : Protection, justice et loi

En bon terme: Gaia, Elandaëril

En mauvais terme: Luna, Nécron

PRÉCEPTES

Protection : Organise la défense de ton camp. Un bouclier solide, une volonté de fer et un moral d'acier préviendra la naissance du chaos.

Honneur : Justice, prudence, courage et tempérance sont ton code d'honneur. Ne les oublie jamais.

Justice : on a ce qu'on mérite. Quelqu'un qui travaille fort sans se plaindre mérite la fortune. Quelqu'un qui paresse mérite la famine. Quelqu'un qui mène une vie malhonnête mérite la prison.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le **priant** de Vérassadia est quelqu'un qui n'enfreint jamais les lois et qui travaille honnêtement pour gagner sa vie. Il aide son prochain en temps difficile et s'en remet toujours aux autorités en cas de besoin.

Le **fidèle** de Vérassadia sert de juge et peut trancher à savoir si quelqu'un est coupable ou non d'un certain crime. Les fidèles font souvent partie d'une milice ou aident celle-ci comme ils le peuvent.

Le **fanatique** de Vérassadia place la loi et l'ordre au-dessus de tout autre principe. Il défend les villageois en stoppant le crime partout où son œil averti peut le déceler.

LES RITES FUNÉRAIRES

Chaque dieu a une gestion des morts qui lui est propre. Par exemple, lorsqu'un priant de Valahadra meurt, la famille du défunt honorerait le mort différemment que s'il avait été un priant de Gaïa. Dans l'exemple précédent, le priant de Valahadra serait probablement incinéré alors que le priant de Gaïa serait probablement enterré.

Dans le tableau suivant, vous avez la façon dont les morts sont gérés. Il est important de souligner que, parfois, les gens ne suivent pas la coutume à la lettre.

Tableau 3 : Les rites funéraires

Dieu	Gestion
Aérie	On embellit les défunts avant de les incinérer. On fait toujours une cérémonie en l'honneur du défunt en éparpillant les cendres au grand vent.
Amogris	Grande cérémonie, puis crypte.
Élandaëril	Inhumation. On fête la naissance, mais non la mort.
Ennorath	La famille du défunt peut choisir la gestion qu'elle fera du corps qui lui appartient.
Gaïa	Inhumation et pierre tombale.
Glouhipsa	Grande fête en l'honneur du mort après une cérémonie et un enterrement conventionnel.
Guergalagoth	Un grand tournoi en l'honneur du défunt est organisé.
Hyomel	On envoie le défunt sur un bateau.
Luna	Enterrement nocturne. La famille du défunt va visiter le mort une fois par année un soir de pleine lune.
Nékron	Aucune cérémonie.
Polior	On mange le défunt pour honorer sa chair.
Shourmish	On enterre les corps et on plante un arbre.
Valahadra	Crémation.
Vérassadia	Procès après la mort afin de déterminer si la personne a mené une belle vie ou non. Si le mort a mené une belle vie, on l'inhume convenablement. Sinon, on lui coupe la main gauche avant de l'inhumer.