



Manuel des Dieux

Éther

Ce plan est le reflet brouillé du plan des mortels. Tout semble flou et distant. C'est à cet endroit que se retrouve l'âme d'un mortel qui vient de mourir avant que la divinité qu'il prie vienne réclamer son âme pour l'amener dans son domaine. Si le mort ne prie aucun Dieu en particulier mais est tout de même croyant, il sera fort probablement reçu par Râ dans le royaume des morts. Par contre, si le défunt est athée, il y a tout à parier que son âme vagabondera bien longtemps dans ce plan avant que quelqu'un daigne s'y intéresser, si intérêt il y a. Pour le cas plus particulier des sorciers ou autres créatures ayant fait un pacte avec un démon, un diable ou toute autre entité puissante, l'âme n'accède pas à l'Éther puisque son possesseur final stipulé dans le pacte sera alerté précisément du trépas du signataire et s'emparera aussitôt de son dû.

Panthéon de l'Ombre

La noirceur lugubre et l'inconfort de se sentir constamment épié accompagne chaque pas dans ces lieux de ténèbres éternelles. Les ombres semblent se mouvoir, s'étirant et zigzaguant sans cesse pour ensuite figer lorsqu'on y porte attention. Des milles et des milles de terre ravagée et de végétation agonisante gisent indéfiniment, se perdant dans l'horizon peuplée de ruines décrépites, oubliées depuis fort longtemps. Le souffle du vent glacial s'insinue dans chaque interstice, glissant sur la peau de chaque créature, harcelant inlassablement les mortels comme la main décharnée de chaque Dieu appelant ces lieux les leur.

Seth

Strass

Discorde

Rail'hek

Panthéon de l'Ordre

Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place, telle est le *modus operandi* des lieux. Chaque éclat de lumière projette inévitablement une ombre. Un constant équilibre harmonise chaque geste et sa contre-partie dans l'éternelle balance du multivers. Le bien porte en lui une parcelle de mal tout comme le mal recèle une étincelle de bien en son fort intérieur. Cet endroit est entièrement dédié à la connaissance et au savoir, qui en soi n'est ni bon ni mal. Juste assez éclairé pour qu'on y voit, juste assez sombre pour s'y reposer, une grande majorité de l'espace et des mur de roc gris sont occupés par d'épais tomes à la reliure de cuir, gardiens du savoir depuis l'aube du temps.

Gaïa

Ogun

Râ

Mystaril

Panthéon de la Lumière

Le domaine céleste du Bien peu semblé à première vue calqué sur le monde des mortels. Seulement, tout en cet endroit transpire la bienveillance et la sérénité. Des plaines et des collines paisibles s'étendent à perte de vue au pied de majestueuses montagnes aux pics escarpés et enneigés. Une douce brise y souffle, balayant les hautes herbes et portant les parfums d'un printemps et d'un renouveau éternel. Dans le ciel d'un bleu azur, un soleil brille de mille feux et réchauffe les cœurs de ses chauds rayons. Un sentiment de quiétude et de félicité envahi tout les êtres présent sur ce plan.

Firiëlle

Yahvé

Kardos

Inae

Discorde

Anciennement, Discorde était un Immortel, créé par Seth lors d'une réunion secrète des Dieux afin de contrer les projet de Sahùl le Banni. Durant ce banquet, il a su remarquer une faille dans la distribution des dogmes et a réussi à faire sa place parmi les Dieux. Depuis, Ogun lui a confié les dogmes Folie, Déchéance, Plaisirs et Luxure et le culte de Discorde est maintenant fort puissant dans les basses-villes. Beaucoup de nobles gens lui vouent respect et vivent une vie de débauche. Toutefois la folie a ses penchants noirs et les prêtres de Discorde savent bien le démontrer, étant aussi craint que les prêtres de Seth.

Alliés : Seth, Strass

Enemis : Firiëlle, Mystaril

Dogmes : Folie, Déchéance, Plaisirs, Luxure

Avatar : Katell Pied de Plume

Sphères & Essences : Ombre, Sensible, Illusion, Enchantement

Pouvoirs divins :

Firiëlle

Son apparence physique est celle d'une Nymphes d'une beauté à couper le souffle. Elle est priée par de nombreux artistes en quête d'un talent plus grand. Certains cultes dédiés à Firiëlle sont particulièrement fanatique de la beauté physique et peuvent passer des heures à s'admirer. Les prêtres de Firiëlle sont très appréciés pour leurs soins magiques puissants. Elle éprouve un dégoût profond pour tous les Dieux du Panthéon de l'Ombre, qui, selon elle, ne représentent que les plus viles atrocités de l'Ordre Cosmique.

Alliés : Inae, Yahvé

Enemis : Discorde, Raïl'hek, Seth, Strass

Dogmes : Pureté, Guérison, Santé, Arts, Beauté, Créativité

Avatar : Alana

Sphères & Essences : Vie, Guérison, Sensible, Abjuration

Pouvoirs divins :

Gaïa

Elle est à la fois la mère des Dieux et la mère de toutes les races lycanes, sylvestres et élémentales. Elle a donné son corps physique à Ogun afin que celui-ci façonne les Plan Primaire d'existence; celui des mortels. Gaïa est reconnue pour son caractère passif et paisible, toutefois ses colères pourraient mener à l'apocalypse et à la destruction de la dimension; c'est pourquoi ses quatres enfants élémentaux agissent à sa place et assure un équilibre sur le Plan Primaire.

Alliés : Kardos, Mystaril, Ogun

Enemis : Strass

Dogmes : Nature, Éléments, Lycans, Créatures sylvestres

Avatar : Ifrit, Hélios, Neptune et Hera

Sphères & Essences : Air, Eau, Feu, Terre

Pouvoirs divins :

Inae

Les plus superstitieux prient Inae pour s'attirer sa faveur et ainsi la chance, mais les prêtres d'Inae savent que le destin de tous est déjà bien établi dans l'Ordre Cosmique et qu'Inae n'y déroge qu'à la faveur de ses fidèles. C'est d'ailleurs pourquoi elle est en guerre avec le Seigneur Noir, Seth, qui lui s'amuse à bouleverser l'Ordre cosmique. Bien que peu la prient, plusieurs psychiques respectent Inae qui veille à garder leurs esprits alertes et aptes à développer une si grande puissance.

Alliés : Firiëlle, Mystaril

Enemis : Seth, Strass

Dogmes : Charme, Émotions, Chance, Destin

Avatar : Gabriella du Lac Vert

Sphères & Essences : Lumière, Sensible, Transmutation, Enchantement

Pouvoirs divins :

Kardos

Kardos est un ancien Dieu, qui a su refaire sa place lors des débats concernant la purge de Sahùl. Il fût enfermer sur le plan primaire lorsque Sahùl tenta de le détruire, mais grâce à ses talents de combattant, il a pu survivre et protéger plusieurs autres Dieux. Il a acquis une puissance considérable durant sa remontée. Son avatar est ironiquement un elf, ce qui crée beaucoup de confusion chez ses priants.

Alliés : Gaïa, Ogun, Yahvé

Enemis : Raïl'hek, Seth

Dogmes : Honneur, Courage, Guerre, Nains

Avatar : Gi-il Galamelon

Sphères & Essences : Terre, Abjuration, Évocation, Enchantement

Pouvoirs divins :

Mystaril

Créateur de la toile magique, Mystaril en est le maître absolu et la contrôle complètement. Il s'assure qu'aucun abus ou débordement ne vienne déchirer celle-ci, ce qui pourrait avoir des conséquences catastrophiques sur le plan d'existence des mortels. Il est le Père des elfes et est prié par une grande majorité des représentants de cette race magique. Le culte de Mystaril est divisé en deux quant au savoir de ses prêtres; les uns sont avares de connaissances et ne partagerait jamais leur savoir pour rien au monde alors qu'au contraire, les autres ne cessent de diffuser leur savoir afin d'éduquer les gens.

Alliés : Gaïa, Inae

Enemis : Discorde, Raïl'hek, Seth

Dogmes : Magie, Connaissance, Elfes

Avatar : Goran du Lac Vert

Sphères & Essences : Abjuration, Conjuraton, Divination, Illusion, Nécromancie, Transmutation, Évocation, Enchantement

Pouvoirs divins :

Ogun

Père des Dieux et Déesses, Ogun veille à garder entre eux un Ordre Cosmique bien équilibré. Nul ne peut dire grand chose du Gardien de l'Ordre, puisque ce dernier ne laisse jamais trace de ses actions, ni de celles de ces prêtres, tout aussi inconnus que lui, généralement. On les voit souvent lorsque qu'une brèche temporelle s'ouvre ou qu'une créature extradimensionnelle tente de pénétrer notre dimension. Ogun n'a pas d'ennemis connus puisque tous sont ses enfants.

Alliés : Gaïa, Kardos, Râ

Enemis :

Dogmes : Équilibre, Ordre, Balance, Temps, Dimensions

Avatar : inconnu

Sphères & Essences : Sensible, Conjuraton, Divination, Illusion

Pouvoirs divins :

Râ

Maitre de la Vie et de la Mort, Râ est le Gardien des défunts et doit veiller à acheminer les âmes vers leurs Dieu respectif et c'est à son fils Anubis, qu'il a confié cette tâche importante. Certains mortels miraculés racontèrent, après être revenus du monde des morts, des histoires de conversations avec Anubis. Toutefois nul ose troubler la quiétude du passeur, de peur qu'il n'emprisonne votre âme à jamais. Le Maitre de Lumière déteste particulièrement Raïl'hek qui est vénérée par les créatures de l'Ombre qu'elle protège en retour.

Alliés : Ogun, Yahvé

Enemis : Raïl'hek, Seth, Strass

Dogmes : Vie, Mort, Lumière, Bannissement

Avatar : Anubis

Sphères & Essences : Lumière, Mort, Vie, Évocation

Pouvoirs divins :

Raïl'hek

Noire comme la nuit, Raïl'hek est sans doute la plus cruelle de tous les Dieux et Déesses. Elle a créé les Drows à son image et ces derniers lui vouent un culte aveugle et sans limite. Aïshuu était sa plus grande prêtresse et fût nommée Avatar après que cette dernière ait tenté de prendre la place de sa maîtresse, mais ayant échoué. Un échec n'étant jamais toléré dans la société Drow et étant normalement puni de mort, cette nomination au rang d'Avatar ne peut qu'imposer la plus grande honte à Aïshuu, qui supporte malgré tout le fardeau imposé par sa maîtresse.

Alliés : Seth, Strass

Enemis : Râ, Yahvé

Dogmes : Ombre, Meurtre, Cruauté, Assassins, Drows

Avatar : Aïshuu

Sphères & Essences : Ombre, Conjuración, Évocation, Enchantement

Pouvoirs divins :

Seth

Seigneur de la Nuit, Seth est le Dieu le plus imprévisible et dangereux et ce, même chez ses fidèles pour qui il n'a qu'adoration ou haine, au gré de ses plaisirs. Le Seigneur Noir fût le principal opposé à Sahùl le Banni, lors des Guerres Divines et tous les Dieux devraient lui en être reconnaissant selon lui, c'est pourquoi il tente toujours d'aspirer le plus d'essence vitale de ses pairs, dans sa grande soif de pouvoir. Il est régit par les instincts des Créatures de la Nuit qu'il commande et la violence de ses prêtres n'a d'égale que la facilité avec laquelle ils savent passer inaperçus. Les alliés du Seigneur du Chaos gardent toujours leurs précautions avec celui-ci car ses ennemis sont aussi changeants que son humeur, ce qui peut être dangereux pour qui garde l'oeil fermé.

Alliés : Discorde, Raïl'hek, Strass

Enemis :

Dogmes : Chaos, Destruction, Confusion, Créatures de la nuit

Avatar : Loki

Sphères & Essences : Ombre, Illusion, Évocation, Enchantement

Pouvoirs divins :

Strass

Seul fils de Seth, Stass est le grand maître des abbérations, des morts-vivants, et de tous les aspects de la nécromancie. Tout ce qui va à l'encontre de la vie, et de l'équilibre de la nature est sa plus grande priorité. Il est en constant conflit avec Firielle et Gaïa, qui veulent à tout prix détruire ses créations. On dit qu'il a été trahis par son ancien Avatar, et qu'il a perdu son statut divin. Par contre, son Avatar a été puni d'une façon exemplaire, lorsqu'il a repris sa place dans les rangs de son père.

Alliés : Discorde, Raïl'hek, Seth

Enemis : Firiëlle, Gaïa, Râ

Dogmes : Maladies, Poisons, Vengeances, Abberations, Nécromancie

Avatar : Dame Morteplume (Corax)

Sphères & Essences : Mort, Physique, Nécromancie, Transmutation

Pouvoirs divins :

Yahvé

Yahvé est un des enfants d'Ogun. N'ayant pas pris position jusqu'à la toute fin de la purge, Yahvé a pu se protéger et offrir un support et un réconfort à ses pairs. Yahvé est reconnu pour être un dieu miséricordieux, bon et généreux. Toutefois, gare à ceux qui enfreignent les principes de base de sa religion. Les prêtres de Yahvé ont un grand coeur, mais peuvent être extrêmement sévères avec ceux qui oppriment les faibles, les pauvres, et qui prennent plaisir à faire souffrir les autres. Yahvé est également reconnu comme le créateur des hommes, et il chérit par dessus tout ses créations. Toutefois, certains de ses prêtres ne jurent qu'au nom des hommes et peuvent être impitoyables envers les autres races. L'un de ses grands prêtre, lors de la purge de Sahùl, a particulièrement attiré l'attention du Saint-père et fût nommé Saint-Elvart quelques années après la purge du Gardien de l'Ordre. Les plus croyants disent qu'il va rejoindre les rangs célestes à sa mort. Yahvé possèdent une armée céleste composée de milliers d'anges et autrefois dirigée par 7 archanges: Saint-Michel, Saint-Gabriel, Saint-Uriel, Saint-Anaël, Saint-Barachiël, Saint-Azraël et Saint-Rafaël qui fût tué lors d'une guerre contre une nécropole par un des plus puissants servant de Strass: Istarius Gellantara.

Alliés : Firiëlle, Kardos, Râ

Enemis : Raïl'hek, Seth, Strass

Dogmes : Bonté, Pardon, Protection des opprimés, Hommes

Avatar : Les 6 archanges

Sphères & Essences : Lumière, Vie, Abjuration, Transmutation

Pouvoirs divins :