

Les religions Kalidhiennes

<i>Les religions Kalidhiennes</i>	<i>1</i>
A/ Généralités	2
B/ Les panthéons	4
Les différentes catégories d'entités divines	4
Paladhim, un dieu guerrier de plus ?	7
C/ Les prêtres	7
Les degrés cléricaux	7
Les pouvoirs divins	8
D/ Les cultes de Kalidhia	10
Mélianne : L'érudite (Déesse du Panthéon Humain)	10
Rondra : le guerrier (Dieu du Panthéon Humain)	11
Antéanor : L'aimante (Déesse du Panthéon Humain)	12
Eureyde : L'ingénieur (Dieu du Panthéon Humain)	13
Sarpédon : Le roublard (Dieu du Panthéon Humain)	14
Yeshu : Le patient (Dieu du Panthéon Humain)	15
Orondié : Le rêveur (Dieu du Panthéon Humain)	16
Paladhim : Le sauveur (Dieu du Panthéon Humain)	17
Guérimm : Le forgeron (Dieu du Panthéon Nain)	19
Kjorn : Le modeleur (Dieu du Panthéon Nain)	21
Kerkan : A compléter	22
Karak-Ur : A compléter	22
Mankar : A compléter.	22
Ëlys, le coureur (Dieu du Panthéon Elfe)	23
Alinoë : Le chasseur (Dieu du Panthéon Elfe)	25
Grythal : Le défenseur (Dieu du Panthéon Elfe)	27
Cunégonde : A compléter.	29
Scytale : Entité élémentaire de l'air	30
Klidiath : A compléter.	31
An-Traa : A compléter.	31
Odroëg : A compléter.	31

A/ Généralités

Donnons tout d'abord quelques définitions du mot religion (issues du dictionnaire le plus proche) :

- Ensemble de dogmes et de pratiques établissant les rapports de l'homme avec la divinité ou le sacré.
- Système de croyances et de pratiques propres à une communauté.
- Relation de l'homme avec le sacré, se traduisant par des croyances et par des pratiques, relation personnelle avec le sacré.

Ainsi, dans notre monde, les religions correspondent à l'organisation de pratiques particulières en fonction de croyances plus ou moins personnelles. En effet, les rapports avec le divin ne peuvent être directs car la magie n'existe pas et les manifestations paranormales sont rarement compatibles avec les dogmes classiques.

Par contre, sur Kalidhia, le fluide magique baigne toutes choses et la magie est très présente. Les habitants de Kalidhia savent même avec certitude qu'il existe certaines entités qui peuvent utiliser à loisir cette énergie spéciale : les dieux. Car ceux-ci ont été physiquement parmi les mortels et ce sont même eux qui ont sauvé les différents peuples du péril que représentaient les glaciations !

Le pourcentage d'incroyants est donc relativement faible et aucun habitant de Kalidhia ne peut se dire athée.

Ainsi, les principales différences entre les religions Kalidhiennes et celle de notre Terre sont : 1/ la magie existe, 2/ les dieux existent, 3/ les dieux peuvent utiliser la magie à volonté, 4/ les habitants bénéficient régulièrement des pouvoirs de ces créatures, nommées dieux.

Mais, les dieux de Kalidhia ne seraient donc que des créatures comme les autres ? Et ce serait seulement leur nature étrange ainsi que leurs grands pouvoirs qui les rendraient différentes des autres êtres de Kalidhia ? Mais alors, pourquoi ces créatures, qui viennent d'un autre plan d'existence, entretiennent des rapports avec les pauvres mortels qui marchent sur Kalidhia ?

Ces questions se résolvent si on considère que les relations entre un prêtre et son Dieu sont de nature symbiotique. On entend par symbiose, une relation entre deux individus où les deux parties tirent bénéfice de cette situation : c'est à dire que le prêtre et le dieu gagnent quelque chose dans les rapports qu'ils entretiennent.

Mais que peut désirer un dieu et que peut-il gagner dans cette relation ?

➤ Que sont les dieux de Kalidhia ?

Les créatures "supérieures" que l'on appelle des Dieux sont des créatures originaires d'outre monde, des esprits suprêmes. Elles sont dépendantes du fluide magique qui baigne toutes choses car elles se nourrissent de ce fluide. Mais, car il existe un mais, elles ne peuvent utiliser et consommer que certains types de fluides.

En effet, il existe non pas un fluide, mais des fluides, tous issus du fluide brut originel, qui apparaît dès que la vie est présente. Les autres fluides sont issus de ce fluide primitif (on les nomme parfois fluides secondaires), il s'agit de fluides spéciaux, formatés par les pensées de certains êtres, voire par des idées ou des actions spéciales. Nous les nommerons fluides modifiés.

→ Par exemple : une personne malade influence le fluide qu'elle produit ainsi que le fluide qui l'entoure. Plus son état sera grave ou plus il inquiètera l'entourage du malade et plus le fluide sera modifié. Ce fluide « sentira » la maladie et prendra un « goût » et des propriétés spéciales, liées à la façon dont il a été modifié.

Or, chaque dieu est une entité particulière et spécifique qui ne peut assimiler qu'un seul type de fluide secondaire, lié à des conditions, des émotions ou des circonstances particulières. Et ce fluide modifié ne pourra être assimilé que par quelques entités, ce qui fera autant de fluide perdu pour les autres. Donc, si les dieux tentent d'influencer les êtres pensants, c'est simplement pour les pousser à adopter des comportements particuliers, qui influenceront le fluide généré, afin de pouvoir le « manger ». On comprend alors que chaque entité va essayer d'adapter le fluide pour qu'il lui convienne et qu'en faisant cela n'arrangera pas les autres dieux. Les divinités sont donc en compétition.

Mais on peut aller plus loin en imaginant que certains dieux consomment un fluide sensiblement identique. Leurs cultes seront donc assez proches mais ces dieux seront eux-aussi en concurrence, et peut-être encore plus que s'ils consommaient des fluides différents.

→ Par exemple, il y a 3000 ans il existait encore au moins 3 dieux de la guerre, mais désormais, Grythal (panthéon elfe) et Karak-Ur (panthéon nain) n'ont quasiment plus de culte ni de pouvoir et seuls Rondra et Paladhim possèdent un clergé militaire fourni. Autre exemple : le dieu de la connaissance des Nains (Umno) est totalement oublié et sa consœur elfique (Allia) est en passe de subir le même sort car ces deux peuples se sont mis à adorer Mélianne, initialement déesse du panthéon humain...

On peut aussi supposer que de telles créatures, qui ne peuvent se nourrir que de certains fluides, n'apprécient pas vraiment les êtres qui peuvent consommer le fluide brut (voire le fluide sous toutes ses formes). Cela explique sans doute l'animosité qu'éprouvent les dieux pour les mages et les êtres féeriques, qui leur « volent » une partie de leur nourriture.

✦ *Sur Kalidhia, à la différence de nombreux autres univers de jeu, il n'existe pas de dieu de la magie.*

➤ Que sont les prêtres ?

Les modifications subies par le fluide dépendent des pensées et des actes des êtres intelligents, les dieux doivent donc essayer de pousser les habitants de Kalidhia à agir dans le sens qui les arrange ou à avoir les pensées qui conforment le fluide suivant leurs besoins. Et c'est pourquoi les dieux ont besoin des prêtres car ceux-ci ont pour principale mission de favoriser une vie selon certains préceptes ou selon certaines croyances.

→ *Par exemple, les prêtres du dieu de la chasse elfe Alinoë vont pousser leur entourage à pratiquer la chasse tandis que le clergé du dieu de l'agriculture des humains Euréyde aura pour mission de pousser les gens à cultiver des champs et à élever du bétail.*

Les prêtres sont donc des intermédiaires entre les dieux et les êtres pensants, sources de fluide modifié. Ils servent les dieux, avec la mission d'augmenter la quantité de fluide conforme aux besoins de leur dieu, soit en ralliant un maximum de fidèles à leur religion soit en orientant la société selon les préceptes qui font que le fluide émis par les habitants correspond au fluide assimilable par l'entité divine.

Et il ne faut pas considérer que les dieux ne sont que des parasites psychiques, qui se nourrissent du fluide de leurs fidèles car il ne faut pas oublier que la plupart des êtres normaux ne possèdent pas le don de la magie et qu'ils ne peuvent donc utiliser le fluide magique. D'ailleurs généralement, ils n'ont même pas conscience de l'existence de ce fluide. De plus, les dieux, par leurs actions et les pouvoirs qu'ils confèrent à leurs prêtres, rendent services à leurs adorateurs : il s'agit donc bien de symbiose et non de parasitisme. En effet, en échange des services rendus par les prêtres, les créatures qui vivent dans le fluide permettent à leurs "serviteurs" d'utiliser des parcelles de leurs pouvoirs et de faire des miracles en leur nom (soin de blessures, bénédiction des lieux et des récoltes...).

➤ *Comme tous les pouvoirs d'un prêtre viennent de son dieu et que ce dernier ne peut maîtriser qu'un certain fluide, conditionné d'une certaine façon, on comprend mieux pourquoi les miracles accomplis par un prêtre sont obligatoirement limités par la nature du dieu qu'il sert. Par exemple : imaginons une créature qui se nourrit du fluide que les gens émettent quand ils souffrent, verra sa force augmenter si la quantité de ce type de fluide est importante. Ainsi, cette créature (nommée dieu de la douleur) poussera ses prêtres à faire souffrir les gens ou à provoquer des souffrances de masse... Ces prêtres vont donc organiser des séances de tortures massives, de l'inquisition, des guerres... Par suite, la quantité de fluide lié à la souffrance augmentera et le dieu s'en trouvera fortifié et il pourra distribuer plus de pouvoirs à ses prêtres... Et ceux-ci, plus puissants, augmenteront l'importance du culte et feront souffrir plus de gens etc...*

La puissance relative des différents dieux est liée à la quantité de fluide qu'ils peuvent assimiler à chaque instant, ou pour être encore plus précis, la puissance d'un dieu est directement liée au nombre de personnes qui croient en lui et à la puissance de son clergé. Mais de cette quantité de fluide dépend aussi la quantité de magie que le dieu peut redistribuer à ses fidèles : si un dieu ne possède pas beaucoup de croyants et/ou s'il ne parvient pas à conformer beaucoup de fluide par l'intermédiaire de ses prêtres, alors il ne pourra pas leur accorder beaucoup de pouvoirs (car il n'en a pas les moyens).

Si par manque de magie disponible, le clergé d'un dieu ne peut plus répandre de miracles, il ne pourra plus pousser les gens à agir selon les préceptes du dieu en question. C'est donc un cercle vicieux, car s'il y a moins de gens qui agissent selon les préceptes du dieu, il lui arrive moins de fluide modifié et donc la quantité de magie qu'il peut redistribuer à ses prêtres diminue d'autant. On comprend alors pourquoi les dieux sont relativement possessifs quant à leurs acquis.

Dans le cas extrême où la quantité de fluide qu'un dieu peut assimiler devient quasiment absente de Kalidhia (ou s'il n'a pas les forces nécessaires pour l'assimiler), le dieu n'a plus de magie disponible pour ses fidèles. Et vous comprendrez bien que dans un monde où la magie existe, un dieu qui ne fait plus de miracles ne fait pas recette et que les croyants ne mettent pas très longtemps à lui tourner le dos. On peut même imaginer qu'un dieu puisse mourir de faim s'il est totalement oublié et/ou privé de fluide par un dieu plus puissant que lui (au revoir Umno, dieu nain de la connaissance...).

✦ *Certains habitants de Kalidhia pensent que les différents dieux dont les préceptes et les religions sont très semblables ne sont en fait qu'une seule et même créature. Et cette notion est d'ailleurs ce que prêchent la plupart des cultes du panthéon principal, qui par exemple ont expliqué aux nains et aux elfes que prier Mélianne était la même chose que de prier Allia et Umno (dont le nom est aujourd'hui oublié de la plupart des nains). Ce fut là le grand coup de génie des dieux humains et la principale raison de leur domination progressive sur les autres panthéons (dont les dieux sont aujourd'hui bien affamés).*

La vigueur d'un dieu est directement liée à la puissance de son culte et réciproquement. Il est donc naturel que des dieux ayant les mêmes besoins s'affrontent par l'intermédiaire de leur clergé et de leurs fidèles (comme l'ont fait physiquement Grythal, Rondra et Karak-Ur, les différents dieux ayant à voir avec la guerre et les batailles).

Et quand un dieu n'a plus assez de fidèles et que ses préceptes sont de moins en moins respectés, il n'a plus de quoi se nourrir et meurt. On pourrait même supposer qu'il existe des dieux tombés en léthargie par manque de nourriture, mais que ces dieux ne sont pas morts et qu'ils pourraient revenir sur le devant de la scène si leur clergé trouvait un second souffle... Nous pouvons par exemple citer Janisse, la déesse naine du foyer dont le culte n'est plus pratiqué depuis quelques siècles et qui doit être mourante, quelque part dans le fluide...

Il faut aussi souligner que des dieux, dont les besoins sont totalement opposés, vont pousser leur clergé respectif à s'opposer de la même façon que des dieux aux désirs identiques. Plus encore, s'ils sont issus de panthéons différents, car leur lutte paraît justifiée aux yeux de leurs fidèles, c'est par exemple le cas d'Euréyde, le dieu de l'agriculture des humains et d'Alinoë, le dieu de la chasse des elfes.

Par contre, des dieux dont les préceptes sont éloignés ou totalement différents peuvent trouver un terrain d'entente (comme l'artisanat et la connaissance), voire s'allier.

B/ Les panthéons

Les différentes catégories d'entités divines

① Les dieux « bénéfiques »

Ces entités sont les plus puissantes car elles utilisent les formes les plus courantes de fluide : la joie, la colère, le rêve, la roublardise, la création, le plaisir... Comme ces religions sont apparues indépendamment dans chacune des espèces (humains, elfes, nains et peaux-vertes) on peut trouver des dieux différents pour un même type de croyance, par exemple le dieu interagissant avec la guerre existe chez les 3 peuples... Mais actuellement, le panthéon des humains domine les deux autres et seuls les dieux nains et elfes qui n'ont pas d'équivalent dans le panthéon humain parviennent à conserver des clergés importants.

Au sein de ces divinités nous allons différencier des divinités principales (dont le clergé est puissant), des divinités secondaires (dont le clergé est beaucoup plus restreint) et des divinités inférieures (qui n'ont que peu voire pas de clergé).

➤ *Le statut du dieu aura une importance sur les points de magie divine disponibles pour le prêtre.*

Le panthéon moderne (panthéon humain)

Au départ, il ne s'agissait que du panthéon des humains, mais depuis la montée en puissance de la civilisation humaine, il s'est peu à peu imposé à tous. Ainsi, on constate que ces dieux sont désormais adorés par de nombreux nains, elfes ou gnomes qui se sont détournés de leurs panthéons traditionnels (au détriment de leurs propres dieux). De plus, c'est le panthéon officiel de l'époque à laquelle se déroule la Saga Kalidhienne. Tous les dieux de ce panthéon sont des divinités principales.

- **Mélianne** : déesse du soleil, de la lumière, de la connaissance, de la musique et de la justice. Ses symboles sont la lyre, un livre, le soleil et une balance, elle prend généralement l'aspect d'une femme d'âge mur, aux cheveux noués en chignon.

- **Rondra** : dieu des conflits, des batailles, des épreuves et de la chasse. Il est symbolisé par le coq, la lance et il est généralement représenté par un guerrier casqué revêtu d'une cuirasse sur laquelle est gravée une tête de Lion.

- **Antéanor** : déesse de la vie, de la fertilité, de l'amour et de la guérison. On la surnomme la mère, ses symboles sont le cygne, la rose et elle est généralement représentée par une femme drapée de blanc aux longs cheveux.

- **Euréyde** : dieu de l'artisanat, de l'agriculture et de l'élevage. On le symbolise par une pièce d'or, un bœuf ou une charue, il est fréquemment représenté sous les traits d'un travailleur qu'il soit forgeron, paysan ou gardien de troupeaux.

- **Orondië** : dieu de la nuit, des ténèbres et du rêve, on le surnomme "le sombre" et on le symbolise par une chouette, une fumée ou un croissant de lune. Il est souvent représenté par un jeune homme rêveur habillé de noir.

- **Sarpédon** : dieu de la chance, des tricheurs, de la malignité et du hasard, ses surnoms sont "le malin" ou "le traître", ses symboles : un masque noir ou un dé, sa représentation, un jeune homme rieur au visage dissimulé par un masque.

- **Yéshu** : dieu de l'au-delà, des morts et des enterrements. Ses symboles sont la tortue et un bateau dont la proue est une tête de mort. Yéshu n'est jamais représenté physiquement car la mort n'a pas qu'un seul visage. De plus Yéshu est le seul dieu à véritablement appartenir aux trois peuples (nains, elfes, humains) et cela depuis aussi loin que remonte leur mémoire.

- **Paladhim** : dieu bouclier des faibles et des opprimés, Paladhim est une divinité à part puisqu'elle ne s'est révélée que très récemment (il y a environ 1750 ans). Il est symbolisé par une épée et un bouclier et est fréquemment représenté sous les

traits d'un chevalier en armure complète, même si à la différence des autres dieux, jamais aucun habitant de Kalidhia n'a pu voir Paladhim en chair et en os.

Les dieux des autres panthéons

Les cultes voués à ces entités sont implantés sur Kalidhia depuis plus longtemps que ceux du panthéon classique (qui s'est développé en même temps que les humains). Mais ils sont désormais en perte de vitesse et leur nombre de croyants baisse de jour en jour. Certains de ces dieux n'ont même plus clergé organisé et ne possèdent plus de temples majeurs (et donc plus de haut prêtre). Les divinités de ces divers panthéons seront donc soit des divinités principales, soit des divinités secondaires soit des cultes mineurs.

→ Panthéon nain :

- **Guérimm** : dieu de la forge et de l'artisanat, il est le seul dieu nain à avoir encore une influence notable et un clergé conséquent. Son culte est largement répandu sur Kalidhia et on peut même trouver des temples qui lui sont dédiés dans la plupart des capitales de province (sauf dans le Pays elfe bien évidemment). Divinité principale.

- **Kjorn** : frère de Guérimm, il forge les âmes et le corps plutôt que la matière. Il ne possède plus de clergé organisé et de grand temple depuis 1500 ans. Mais les nains sont suffisamment têtus pour se rappeler le nom de celui qui leur donna l'art de la lutte et ce dieu compte encore quelques prêtres et adeptes (mais plus de hauts prêtres). Divinité mineure (jusqu'en +20).

- **Kerkan** : dieu de l'inventivité et de l'ingénierie, ce dieu gnome est fréquemment placé à la droite de Guérimm, son culte est relativement important, mais elle est limitée par la faible extension démographique et géographique des gnomes. Divinité secondaire.

- **Karak-Ur** : dieu de la guerre et du feu, il est l'homologue de Rondra et son culte a presque disparu au profit du dieu humain. On ne dénombre plus qu'une dizaine de prêtres et une centaine d'adeptes, généralement dans des régions très reculées des montagnes du Pays Nain, dans des zones de conflit permanent. Divinité mineure.

- **Mankar** : dieu du commerce et des échanges, il est aussi appelé le double car il reflète aussi la roublardise et le vol. Un peu différent de Sarpédon, son culte existe encore, même s'il est peu répandu et s'il ne se fait jamais en public. Ses prêtres sont rares, mais la plupart de nains marchands ont un petit autel qui lui est dédié et il compte encore de nombreux adeptes. Divinité mineure.

- **Janisse** : déesse de la fécondité et du foyer, elle est assimilée à Antéanor. Les deux cultes ont officiellement fusionné depuis 600 ans. Depuis cette date, on ne connaît plus aucun prêtre ni d'adepte de Janisse et son temple de Daïn fut reconverti en auberge (tenue par un couple de hobbits). Divinité disparue.

- **Shulabak** : dieu gnome du milieu souterrain, son culte aurait totalement disparu, au profit d'Orondië. Mais dans les sombres couloirs des cités troglodytes gnomes, il pourrait encore avoir quelques adeptes voire des prêtres. Divinité disparue.

- **Umno** : ancien dieu nain de la connaissance et des prédictions (astrologie et numérologie). Son culte a totalement disparu, au profit de Mélianne depuis plusieurs siècles. Divinité disparue.

→ Panthéon elfe :

- **Ëlys** : dieu de la liberté et de la nature, il n'a pas d'équivalent dans les autres panthéons (sauf peut-être dans chez les Inuits et les Targui). Ses symboles sont la grue migratrice, la feuille de chêne et l'arc elfique. Le culte de ce dieu est encore très actif, surtout chez les elfes des bois qui adoptent ses préceptes comme de véritables règles de vie. Divinité principale.

- **Alinoë** : dieu de la chasse, du jeu, son culte est encore assez ancré dans la tradition elfique, mais surtout dans les milieux ruraux ou forestiers. Là encore, les elfes des bois sont les principaux pratiquants de ce culte, même si les temples d'Alinoë des deux grandes villes elfes (Elvénon et Donia-la-verte) sont encore relativement actifs. Divinité secondaire.

- **Grythal** : dieu de la guerre et du conflit, il est maintenant rattaché à Rondra et son culte n'est plus pratiqué en tant que tel (depuis l'échec du sursaut d'orgueil des elfes de l'an -1000). Toutefois, même si les prêtres de Grythal sont très rares, on rencontre encore de nombreux adeptes de ce dieu dans l'armée d'élite des elfes avec notamment les célèbres danseurs de Grythal et leur méthode de combat spéciale (combat acrobatique avec dagues bifides). Divinité mineure.

- **Allia** : déesse de la connaissance pure et du savoir, son culte a disparu depuis plus de 2000 ans au profit de celui de Mélianne. Allia est désormais presque réduite à l'état d'une légende et son nom ne survit plus que grâce à quelques prophéties. Il n'existe plus de temple connu, de clergé, de prêtre ou d'adepte de cette déesse. Divinité disparue.

→ Panthéon Hobbit :

- **Cunégonde** : curieusement, les hobbits ne possèdent qu'une seule divinité propre. Les érudits pensent qu'il s'agit du seul culte à avoir survécu à leur intégration à la civilisation humaine. Cunégonde est la déesse du foyer, de l'hospitalité et du

bien manger. On considère que son Culte est peu répandu et que son clergé est modeste, mais la plupart des hobbits la chérissent, sans toujours prononcer son nom à haute voix. Divinité mineure (ou secondaire selon les sources).

② Les êtres élémentaires

Alors que les dieux majeurs sont directement liés aux actions des êtres pensants, les entités élémentaires sont liées aux fluides plus simples et plus matériels. Ce type de divinités regroupe les éléments naturels : comme le Feu, l'Eau, l'Air et la Terre ; mais aussi des éléments plus exotiques comme le Froid ou la Boue... Leur puissance est proportionnelle à leur présence sur Kalidhia, pour eux, convertir des êtres intelligents est secondaire, car si l'élément est présent alors les habitants ne peuvent faire autrement que de lui vouer un culte. L'important pour ces entités, qui par ailleurs sont opposées les unes aux autres, est donc de s'affronter et de favoriser les créatures qui les utilisent (ou de favoriser leur utilisation voir leur importance dans le monde). Les 4 divinités élémentaires majeures sont assimilées aux divinités secondaires, les autres sont l'équivalent de divinités mineures.

➤ *Certains peuples comme les hystaniens considèrent qu'il existe d'autres éléments comme le métal ou le vide, mais nous verrons en détaillant le background qu'il s'agit en fait non pas d'esprits élémentaires mais d'entité d'origine alchimique.*

② les entités élémentaires

A l'époque de l'apogée des humains (la période à laquelle se déroule la Saga), les entités élémentaires sont connues sous le même nom, quel que soit le peuple, mais sans doute n'en a-t-il pas toujours été ainsi.

On compte classiquement 4 éléments majeurs (ces entités sont considérées comme des divinités secondaires) :

- **Scytale** : Élémental de l'air, du vent et des sons.
- **Klidiath** : Élémental du feu, de la chaleur.
- **An-Traa** : Élémental de l'eau, de la mer, des rivières, fleuves et lacs.
- **Odroëg** : Élémental de la terre, des roches et autres pierres.

Mais certains panthéons en possèdent plus (jusqu'à 7 pour les Inuits). Ces divinités élémentaires particulières sont des divinités mineures et hormis certains secteurs ou peuples, leur influence sur Kalidhia est très modeste

- **Frégor** : Élémental du froid (Inuits)
- **Eg-Ho** : Élémental de la boue (Dùnains) – Méta-élément Eau/Terre
- **Lormeen** : Élémental du brouillard – Méta-élément Eau/Feu
- **Albina** : Élémental de la neige – Méta-élément Eau/Air
- **Pahoë** : Élémental du magma (Targiens) – Méta-élément Feu/Terre
- **Hondrith** : Élémental des météores – Méta-élément Terre/Air
- **Stÿn** : Élémental des étincelles – Méta-élément Feu/Air
- **Tashi** : Esprit du fer, des métaux et des minerais (Hystaniens et Inuits).
- **Dansh-Vië** : Esprit du vide et du néant (Hystaniens).

Seuls les quatre éléments majeurs ont des cultes bien développés sur Kalidhia., les autres ne se rencontrent que ponctuellement. Les cultes des quatre éléments se tolèrent et se livrent régulièrement à des petites luttes de pouvoir. Souvent An-traa et Scytale s'allient contre Odroëg et Klidiath, mais tous travaillent de concert pour éviter que les cultes des éléments mineurs ou des méta-éléments se développent sur Kalidhia.

③ Les dieux noirs ou les entités maléfiques

Les dieux noirs ne sont adorés que par les êtres malfaisants, ils n'ont donc pas de cultes publics et leurs prêtres se cachent ou se font massacrer. Il existe toutefois des sociétés secrètes qui cachent des cultes dédiés à une de ces divinités, mais elles se font régulièrement exterminer par les autres cultes (et surtout ceux des cultes majeurs). La puissance de ces entités est très variable, lors des périodes de troubles, de guerres, de massacres, elles sont très fortes et il devient difficile de les arrêter. Elles connaissent généralement de courtes périodes fastes puis de longs moments de quasi-sommeil, mais le temps n'est rien pour un Dieu.

A l'opposé des dieux bénéfiques, il n'existe qu'un seul panthéon de dieux noirs, valable sur l'ensemble du monde et dans l'ensemble des croyances. En effet, celui-ci s'est progressivement développé sur Kalidhia elle-même, au fil de la lutte entre les différents peuples. Alors que les dieux « bénéfiques » existaient déjà quand les nains, les elfes, les humains et les Peaux-vertes vivaient sur des continents distincts (c'est même eux qui ont amené ces peuples sur Kalidhia).

➤ *Même les races Ogres, Orks et Gobelines n'acceptent pas immédiatement de s'adonner au culte d'un dieu noir, car les effets à longs termes sont toujours néfastes aux adorateurs. De plus, malgré la croyance des peuples « civilisés », les peaux-vertes sont plus proches des esprits-animaux et du chamanisme que des dieux noirs.*

- **Xänr** : dieu de la haine. Divinité secondaire.
- **Nargal** : déesse des maladies. Divinité secondaire.
- **Khölm** : dieu de la souffrance et du sang. Divinité mineure.
- **Yank-Arh** : dieu de la violence, de la mort violente et des massacres. Divinité mineure.
- **Sadh** : dieu des bas instincts, du viol et de la jalousie. Divinité mineure.
- **Erj** : dieu de la rancune et de la vengeance. Divinité mineure.

Paladhim, un dieu guerrier de plus ?

Après les terribles guerres contre les princes-sorciers, un nouveau culte est apparu, prêchant honnêteté, loyauté et bonté. Ses premiers émissaires que l'on nomme les neuf maîtres étaient tous des guerriers accomplis : chevaliers et officiers de l'armée de Nostrie. Après avoir découvert des charniers humains et constaté le mal que les princes-sorciers avaient répandu, ils édictèrent les lois d'un nouvel ordre de chevalerie ... Pendant 20 ans, eux et leurs armées se battirent pour leurs idéaux et, petit à petit, ramenèrent la paix sur Kalidhia. Et, durant la nuit qui suivit une bataille particulièrement horrible contre des morts-vivants, ceux qui allaient devenir les 9 maîtres firent tous le même rêve : un guerrier en armure complète chevauchait à leurs côtés, les félicitant de leur travail et leur annonçant que lui : Paladhim, se battrait désormais à leur côté... Et, au matin, les chevaliers s'aperçurent qu'ils pouvaient guérir les maux de leurs compagnons d'armes, visualiser les manœuvres fourbes des ennemis et bénir les lames de leurs camarades de combat. Un nouveau culte était né !

Depuis la fin de la guerre contre les Princes sorciers et l'avènement de l'apogée des humains, le culte possède une influence politique très importante et il s'est organisé en deux ordres : les paladins protecteurs (symbolisés par un bouclier et une croix) et les frères de l'épée (symbolisés par une épée sur un fond blanc). Ce culte a été créé de toutes pièces par des chevaliers humains et il est logiquement dédié à cette race, même si les préceptes des frères protecteurs sont de protéger les faibles, quelle que soit leur origine.

✦ *L'apparition de Paladhim montre que des entités supérieures inconnues existent dans le fluide ; elles ne se manifestent pas car elles ne sont pas assez puissantes... Mais apparemment, elles peuvent se développer indépendamment et par la suite quand elles sont devenues suffisamment puissantes, se manifester sur Kalidhia.*

➤ *Nous reparlerons plus précisément de ce dieu dans la campagne Kalidhienne et nous montrerons qu'à l'opposé de nombreuses mythologies, les Paladins de ce jeu sont plus proches des croisés intégristes que des chevaliers au cœur pur.*

C/ Les prêtres

Un PJ peut incarner un fidèle des dieux bénéfiques (ayant encore un culte) ou des entités élémentaires. Le clergé des entités élémentaires est moins contraignant que celui des êtres divins majeurs car les besoins des êtres élémentaires ne dépendent pas beaucoup des êtres pensants. Par contre l'incarnation d'un prêtre noir est impossible, en effet ces êtres sont totalement dévoués aux forces maléfiques et sont pourchassés dans le monde entier (et cela ne correspond pas à l'optique de ce jeu).

Si un personnage joue un prêtre, il commencera aspirant (pour quelques scénaris), puis deviendra prêtre et pourra peut-être terminer haut-prêtre en fin de carrière (s'il reste dans le clergé). Toutefois, il est plus courant que les joueurs deviennent des adeptes plutôt que des prêtres car ils sont beaucoup moins limités que ceux-ci et n'ont pas le devoir de convertir de nouveaux fidèles : ils doivent simplement vivre selon les préceptes de leur dieu et montrer aux autres en quoi il est bénéfique.

Les degrés cléricaux

On différencie divers types de croyants :

- les adeptes sont des personnages très croyants et qui pratiquent, à tout moment de leur vie, le culte de leur dieu, dans le plus grand respect de leurs préceptes. Ils assurent la promotion de la divinité et poursuivent leur idéal de vie en son nom et en échange, ils bénéficient des quelques pouvoirs (au nombre de 3).
- les moines qui vivent plus ou moins en reclus et qui ne quittent pas les temples dédiés à leur divinité.
- les missionnaires : ils sont chargés de convertir les non-croyants, vivent le plus souvent seuls ; on peut les rencontrer aussi bien en ville que dans les contrées les plus éloignées.
- les prêtres : qu'ils soient de cour (et dans ce cas, ils seront de sang noble et chargés de représenter leur dieu auprès des rois et des puissants), affectés à un lieu de culte (temple mineur, majeur ou haut-temple) ou bien itinérants, ils répandent la

bonne parole sur les routes et montrent au monde les pouvoirs de leur dieu. Avec les adeptes, ils sont les délégués « commerciaux » de la divinité et peuvent intégrer des groupes d'aventuriers voire devenir eux-même de véritables héros.

- le champion : certains dieux puissants attribuent des pouvoirs importants à l'un de leur fidèle, généralement une personnalité reconnue, admirée de tous. Un dieu ne possède qu'un et unique champion, mais il se peut aussi que pour une période donnée (comme la période de jeu), un dieu n'ait pas de champion attribué.

Il existe trois grades de prêtrise (valables pour les prêtres, les moines et les missionnaires, pas pour les adeptes) :

- l'aspirant : novice, le personnage vient d'entrer dans l'ordre, il ne peut convertir, ne peut faire de service religieux et n'a pas accès à tous les pouvoirs de sa divinité.

- le prêtre : grade moyen, les simples prêtres peuvent être de haut niveau et avoir accès à tous les pouvoirs du dieu.

- le haut-prêtre : il s'agit d'un grade plus administratif que religieux, il gère généralement un Haut-temple et coordonne la politique religieuse d'une province. Ou alors il s'agit d'un des serviteurs les plus précieux aux yeux du dieu.

Les pouvoirs divins

Ces pouvoirs sont attribués aux prêtres et aux adeptes afin de les récompenser de leur dévotion et de leur faciliter la conversion de nouveaux fidèles. On distingue principalement deux types de pouvoirs divins : les pouvoirs généraux communs à toutes les divinités (comme Imposition des mains, Bénédiction) et les pouvoirs spécifiques qui seront différents pour chaque divinité (comme Forge, Bénédiction des armes, etc.).

Pour utiliser un pouvoir divin, le prêtre devra faire appel à son dieu car lui-même ne possède aucun don magique. Une prière est donc nécessaire pour lancer le moindre sort. En plus de cela, certains pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'avec le consentement de la divinité ; qui se verra refuser le pouvoir si son dieu n'est pas suffisamment content de lui et de ses actions.

Pour plus d'informations sur les pouvoirs des différents clergés et les règles permettant de gérer un personnage religieux, voir la section : Pouvoirs des prêtres (fichier 5b)

→ Dieux du panthéon majeur (dieux humains)

- **Mélianne** : déesse du soleil et de la connaissance.
- **Rondra** : dieu des conflits et des épreuves et de la chasse.
- **Antéanor** : déesse de la vie et de l'amour.
- **Euréyde** : dieu de l'artisanat et de l'agriculture et de l'élevage.
- **Sarpédon** : dieu de la chance et du hasard.
- **Yeshu** : dieu de l'au-delà, des morts et des enterrements.
- **Orondié** : dieu de la nuit et des rêves.
- **Paladhim** : dieu bouclier des faibles et des opprimés.

Grand-Temple à Kédalion
 Grand-Temple à Kédalion
 Grand-Temple à Dal-Itmir
 Grand-Temple à Aegyrian
 Grand-Temple à Thalussa
 Grand-Temple à Daïn
 Grand-Temple à Dal-Itmir
 Grand-Temple à Kédalion

→ Panthéon des Kraën (nains+gnomes) :

- **Guérimm** : dieu de la forge et de l'artisanat
- **Kjorn** : dieu de la maîtrise du corps et de la force physique.
- **Kerkan** : dieu de l'inventivité et de l'ingénierie.
- **Karak-Ur** : dieu de la guerre et du feu.
- **Mankar** : dieu du commerce et des échanges.
- **Janisse** : déesse de la fécondité et du foyer.
- **Shulabak** : dieu gnome du milieu souterrain.

Grand-Temple à Daïn
 Pas de Grand-Temple connu
 Grand-Temple à Nad-kar-koz
 Pas de Grand-Temple connu
 Pas de Grand-Temple connu
 Culte disparu.
 Culte disparu.

→ Panthéon des elfes :

- **Ëlys** : dieu de la liberté et de la nature.

nu

- **Alinoë** : dieu de la chasse et du jeu.
- **Grythal** : dieu des conflits et des escramouches
- **Allia** : déesse de la connaissance et du savoir.

Emplacement du Grand -Temple incon-

Grand-Temple à Elvéniön
 Pas de Grand-Temple connu
 Culte disparu.

→ Divinité Hobbit :

- **Cunégonde** : Déesse de l'hospitalité et du bien mangé

Pas de Haut -Temple connu

→ Panthéon élémentaire :

- **Scytale** : Élémental de l'air, du vent et des sons.
- **Klidiath** : Élémental du feu, de la chaleur.
- **An-Traa** : Élémental de l'eau, de la mer, des rivières, fleuves et lacs.
- **Odroëg** : Élémental de la terre, des roches et autres pierres.
- **Frégor** : Élémental du froid (Inuits)
- **Eg-Ho** : Élémental de la boue (Dùnains) – Méta-élément Eau/Terre
- **Lormeen** : Élémental du brouillard – Méta-élément Eau/Feu
- **Albina** : Élémental de la neige – Méta-élément Eau/Air
- **Pahoë** : Élémental du magma (Targiens) – Méta-élément Feu/Terre
- **Hondrith** : Élémental des météores – Méta-élément Terre/Air
- **Stÿn** : Élémental des étincelles – Méta-élément Feu/Air
- **Tashi** : Esprit du fer, des métaux et des minerais (Hystaniens et Inuits)
- **Dansh-Vië** : Esprit du vide et du néant (Hystaniens)

Grand-Temple à Elvéniön
 Grand-Temple à Urn
 Grand -Temple à Thalussa
 Grand-Temple à Daïn
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple
 Culte mineur, pas de Grand-Temple

→ Dieux maléfiques (Les dieux noirs)

- **Xänr** : dieu de la haine.
- **Nargal** : déesse des maladies.
- **Khölm** : dieu de la souffrance et du sang.
- **Yank-Arth** : dieu de la violence, de la mort violente et des massacres.
- **Sadh** : dieu des bas instincts, du viol et de la jalousie.
- **Erj** : dieu de la rancune et de la vengeance.

Pas de Grand-Temple connu
 Pas de Grand-Temple connu
 Pas de Grand-Temple connu
 Pas de Grand-Temple connu
 Pas de Grand-Temple connu
 Pas de Grand-Temple connu

D/ Les cultes de Kaldihia

Mélianne : L'érudite (Déesse du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques de Mélianne

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Mélianne (Déesse de la Connaissance)					
A+P	Justice	P	Communion avec Mé-	HP	Feu divin
A+P	Vision de la réalité	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Langages		
		P	Connaissance		
		P	Lumière bénie		
		P	Vérité		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Rondra : Le guerrier (Dieu du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques de Rondra

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Rondra (Dieu des épreuves)					
A+P	Epreuve sacrée	P	Communion avec Rondra	HP	Combat sacré
A+P	Bénédiction des armes	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Résistance à la magie		
		P	Fureur divine		
		P	Poursuite bénie		
		P	Actes héroïques		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Antéanor : L'aimante (Déesse du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques d'Antéanor

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Antéanor (Déesse de l'amour et de la vie)					
A+P	Rempart	P	Communion avec Antéanor	HP	Résurrection
A+P	Soins	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Apaisement		
		P	Bénédiction des unions		
		P	Neutralité		
		P	Amitié et amour		
		P			

+ Pour le détail des différents pouvoirs, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Eureyde : L'ingénieur (Dieu du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques d'Eureyde

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Eureyde (Dieu de l'artisanat)					
A+P		P		HP	
A+P		P		HP	
		P			
		P			
		P			
		P			
		P			

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Sarpédon : Le roublard (Dieu du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques de Sarpédon

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Sarpédon (Dieu du hasard)					
A+P	Chance	P	Communion avec Sarpé-	HP	Main du Destin
A+P	Attrait du Risque	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédition de groupe
		P	Confusion mentale		
		P	Retour à l'envoyeur		
		P	Apparence illusoire		
		P	Faux semblants		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Yeshu : Le patient (Dieu du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques de Yeshu

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Yeshu (Dieu de l'au-delà)					
A+P	Apaisement	P	Communion avec Yeshu	HP	Résurrection
A+P	Répurgation	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Détection des âmes égarées		
		P	Voile du respect		
		P	Résistance de Yeshu		
		P	Protection de Yeshu		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Orondié : Le rêveur (Dieu du Panthéon Humain)

Divinité majeure (à secondaire).

Symbole :

Présentation générale

Personnalités importantes

Rituels et rites

Préceptes de comportement

-
-
-
-
-
-
-

Les Pouvoirs Spécifiques d'Orondié

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Orondié (Dieu des rêves)					
A+P	Inspiration divine	P	Communion avec Orondié	HP	Créature de la nuit
A+P	Rayon de Lune	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Illusion		
		P	Fumée divine		
		P	Conteur de légende		
		P	Vision de la chouette		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Paladhim : Le sauveur (Dieu du Panthéon Humain)

Divinité majeure.

Symbole : Paladhim possède deux symboles principaux, souvent associés : l'épée et le bouclier (type écu). Son symbole le plus classique est une épée d'or sur un bouclier d'argent. Mais il en existe aussi d'autres variantes : par exemple certains Paladins qui combattent la magie ne porte qu'une épée d'or dans un cercle blanc (pour montrer que leur foi les protège de la magie), tandis que les Inquisiteurs ont comme symbole une épée verticale noire sur un fond blanc.

Présentation générale

Paladhim est le dieu des opprimés et le protecteur des faibles, il est aussi le garant de l'ordre et combat les mages maléfiques. Le culte de Paladhim est principalement centré autour de la lutte contre la magie maléfique et autour de la protection des faibles. Il est aussi le principal groupe qui œuvre pour la paix globale et l'avènement de l'âge d'or des humains.

Ce culte ne s'adresse qu'aux humains et eux-seuls sont acceptés dans l'ordre même si quelques exceptions sont parfois faites pour des sangs-mêlés. Le temple majeur de Paladhim se trouve à Kédalion, car c'est dans cette cité qu'il s'est manifesté la première fois. Des oratoires et des temples de Paladhim sont présents dans tout le pays et leur nombre est en constante augmentation, un temple s'est même récemment ouvert en pays elfe (à Ashaël). En plus du Grand Temple de Kédalion, le culte possède un Haut-Temple à Aënor, Thalussa, Aegyrian, Havéna, Dal-Itmir et ses temples dans les autres capitales de province sont conséquents. Seul le Pays nain ne possède pas de temple dédié à Paladhim, même s'il y existe plusieurs oratoires et sanctuaires. Depuis la sombre époque des Princes-Sorciers, les prêtres et les adeptes de Paladhim, dont les célèbres Paladins, sont les gardiens de Kalidhia contre les dérives de la magie. Ils ont un fort pouvoir militaire et politique et en théorie ils ont le droit légal de s'immiscer dans toute affaire ou institution dès lors qu'il y a suspicion de magie maléfique.

Personnalités importantes

A l'époque du début de la saga (an +15 du calendrier humain), l'ordre de Paladhim est dirigé par 3 personnages, dont l'un des trois au moins est toujours présent au Grand Temple à Kédalion.

Grand Prêtre Daniel de Paladhim : Haut-Prêtre de Paladhim, vice dirigeant des frères de l'épée de Kédalion. Ami de Jean Turguel, il lui laisse volontiers les tâches politiques pour s'occuper du travail de terrain. Il a fait partie de l'ordre des chevaliers de Nostrie puis de celui des Inquisiteurs avant de devenir haut-prêtre et de se hisser à la tête de l'ordre.

Jean Turguel de Paladhim : Haut Prêtre de Paladhim, dirigeant des frères de l'épée et conseiller personnel de l'empereur (Kédalion). Il est le principal décideur politique de l'ordre de Paladhim. Ancien chevalier et garde d'acier, il incarne le véritable chevalier, preux et toujours prompt à sortir son épée pour défendre l'opprimé (même si désormais, il envoie plutôt des paladins le faire à sa place).

Albin Miméric, comte de Pierrefort : Haut Prêtre de Paladhim, dirigeant des frères protecteurs. Il siège à Kédalion et fait aussi office de Grand juge. Il dirige l'administration de l'ordre ainsi que ses archives. C'est un intellectuel féru de philosophie mais qui peu à peu se détache de la réalité de la vie sur Kalidhia pour ne se préoccuper que des principes théoriques liés à l'idéologie de Paladhim.

Bernard Genièvre : Devient haut-prêtre en +22. Prends la tête des Inquisiteurs de Paladhim en +24 lors de la purge de l'assemblée des Mages des Phénix de brume.

Egidius Fièrtrace de Paladhim : Champion de Paladhim (depuis +22), officier de l'ordre des gardes d'acier. Paladin, Escrimeur de grand talent et presque aussi bon cavalier ou meneur d'hommes. Egidius est l'archétype du chevalier médiéval, un brin idéaliste. Après le grand tournoi de Kédalion (dont il pourrait être le grand Champion), il partira à la poursuite des troupes de Yeshu, alors en déroute. Son bataillon sera alors perdu corps (et âmes) et Egidius ainsi que certains de ses capitaines sera capturé par les prêtres de Yeshu. Il subira alors petit à petit un lavage de cerveau et deviendra le garde personnel de Lakäs Danghel, le champion de Yeshu, futur maître de Dal-Irmir.

Rituels et rites

Le culte de Paladhim organise trois grandes cérémonies annuelles : au début du 2^{ème} mois (fête de l'ultime victoire), au début du 6^{ème} mois (fête de l'annonce aux élus) et au début du 8^{ème} mois (fête de la première victoire).

La « Fête de l'Ultime Victoire » correspond à la date où les chevaliers de Paladhim ont tué le dernier des princes-sorcier (Ludinas, dit Le Grand Maître) et ainsi mis un terme définitif à leur terrible domination. La « Fête de l'Annonce aux Elus » correspond au jour béni où Paladhim s'est révélé au petit groupe de chevaliers qui désiraient libérer Kalidhia de la domination des princes, c'est la fête la plus importante des trois et de nombreuses festivités sont faites à cette occasion, comme par exemple la désignation des nouveaux prêtres et hauts-prêtres ainsi que le tournoi des chevaliers de Kédalion. Enfin, la « Fête de la Première Victoire » témoigne, comme son nom l'indique, de la première grande victoire des Paladins contre les princes-sorciers, avec la mort d'Othard-yeux-de-feu, un prince-sorcier qui dominait le sud de la Nostrie et la ville de Murécat.

Préceptes de comportement

- Lutter contre la magie maléfique : IS -10% à +10%.
- Lutter contre la magie profane en général (et les êtres féeriques) : IS -5% à +5%.
- Favoriser la civilisation humaine : IS -10% à +10%.
- Favoriser les autres cultes religieux humains : IS -5% à +5%.
- Lutter contre les êtres maléfiques ou magiques (et spécialement contre les Peaux-vertes) : IS -5% à +5%.
- Montrer par son exemple, les bienfaits de la vertu : IS -5% à +5%.
- Veiller sur les faibles et les opprimés : IS -5% à +5% (frère de l'épée)
- Limiter la guerre et favoriser la paix : IS -5% à +5% (frère protecteur)

Les pouvoirs spécifiques de Paladhim

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Paladhim (Dieu des opprimés)					
A+P	Croisade	P	Communion avec Palad-	HP	Intuition
A+P	Résistance à la magie	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Endurance héroïque		
		P+2	Détection de la magie		
		P+4	Duel sacré		
		P+6	Anti-magie		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Guérimm : Le forger (Dieu du Panthéon Nain)

Divinité majeure

Symbole : un marteau doré sur un fond rectangulaire noir. Le marteau de Guérimm est l'un des principaux symboles de la civilisation naine et on le trouve représenté sur la plupart de leurs œuvres d'art ou constructions.

Présentation générale

Guérimm est le dieu des nains et gnomes de la Forge et de l'Artisanat, son culte est assez proche de celui d'Eureyde (du Panthéon humain) mais les traditions de Guérimm sont tellement ancrées dans la vie courante des nains que sa popularité n'a jamais été prise en défaut. Le culte du dieu est donc encore très actif et son clergé est important et puissant.

Sites importants

Le Grand Temple de Guérimm se trouve à Daïn, mais le dieu possède aussi un Haut-temple à Nad-Kar-Koz et à Durin. En plus des temples qu'il possède dans toutes les grandes villes du Pays Nain, il possède deux autres temples actifs dans le Lamédon (à Aegyrian et Khitai). Les archives anciennes mentionnent de nombreux temples, désormais en ruine ou abandonnés répartis dans l'Ouest de Kalidhia.

Divers sanctuaires ou lieux saints ont aussi été fondés au cours des millénaires et les forges sacrées de Daïn figurent en bonne place parmi les sites qui mettent en valeur l'art et les bienfaits du dieu.

- Les forges sacrées de Daïn (Guerima-Komör) : petite partie de l'immense quartier des artisans de la haute ville, les forges sont quand même un élément majeur du centre de la cité et il faut dire que les bas et hauts-fourneaux, les réserves, les entrepôts, les ateliers de forge ou de travail du fer accueillent en permanence plus de 500 personnes. La bénédiction permanente des fonderies et des forges permet d'y travailler, mieux, plus vite et avec des biens meilleurs résultats que partout ailleurs sur Kalidhia. Mais ces forges sont réservées aux nains ou aux invités des artisans ou du clergé de Guérimm.

- Guérimm-Eskëra (L'île du départ de Guérimm) : cette île, située dans l'archipel du volcan fut le dernier endroit où habita Guérimm sur Kalidhia. Malheureusement, le temple qui fut construit sur les lieux même de son départ fut détruit lors de l'effondrement de la falaise où il était situé, mais le site reste quand même un lieu important pour le culte.

- Thékas-Kiklör (Le carillon divin) : La dernière prédiction du dernier Grand-prêtre d'Umno, annonça que de ce lieu sacré viendrait un nouveau don de Guérimm. De nombreux temples et sanctuaires y furent donc construits pour attendre ce présent divin. Mais rien ne vint et depuis plusieurs siècles et la disparition du culte d'Umno, ce lieu de pèlerinage tomba en désuétude et le carillon fut perdu.

- Lithar : Petit village situé dans un cirque rocheux des monts coupés, la grande cascade de Lithar donna aux nains l'occasion de construire d'immenses forges et « usines » fonctionnant avec l'énergie de la chute d'eau. Mais depuis les progrès de la métallurgie et notamment de l'artisanat humain, les forges de Lithar sont devenues obsolètes et plus rien ne vient dynamiser ce petit village perdu au fin fond d'une vallée encaissée.

Personnalités du culte

Kéral-Ys-Mertak : Haut-nain, Haut-prêtre et co-dirigeant de l'Ordre et responsable des Forges sacrées de Daïn. Grand Maître forgeron, il est un des meilleurs artisans de Kalidhia.

Tybalh de Guérimm : Haut-nain, Haut-Prêtre et co-dirigeant de l'Ordre. Membre de la famille Impériale Ys-Nyklan.

Kurtin de Guérimm : Haut-Prêtre, responsable du Temple de Daïn, il est l'administrateur du culte.

Malkin-Mains-de-feu : Haut-nain, élève maître nain en +15, devient maître nain en +19, Adepte de Guérimm. Maître au combat avec marteau de guerre et poing de fer (rage de Thorin), il travaille généralement comme mercenaire pour la guilde des artisans de Daïn (assemblée des forgerons).

Laklar-ys-Naavik : Haut-nain, prêtre de Guérimm. Ermite, âgé de plus de 100 ans, il s'est installé dans une grande grotte des monts du fer, où il peut exercer son talent hors pair pour ce qui concerne la fabrication des armures magiques (et pas seulement bénies). Personne ne sait comme il peut forger à lui seul des armures à la fois bénies et magiques car cet exploit nécessite en général la présence d'au moins deux maîtres, mais son grand âge et sa dévotion à Guérimm ainsi qu'aux dieux élémentaires sont sans doute des débuts de réponse...

Rituels, fêtes et traditions

Le nouvel an nain coïncide avec la grande fête de Guérimm et les festivités qui sont données à cette occasion retentissent dans tout le Pays nain. C'est une des deux seules occasions où les nains ont le droit d'enflammer les feux colorés que les gnomes concoctent avec minutie. L'autre grande fête à la mi-année, il s'agit de la semaine de la « Grande bénédiction », période durant laquelle, tous les lieux dédiés à Guérimm sont ouverts et où les membres du clergé sont invités à bénir gracieusement tous les fidèles qui en feraient la demande pour eux ou leurs outils.

Les religions et les Dieux de Kalidhia

Enfin, on peut aussi mentionner que tous les 25 ans, se déroule un grand pèlerinage qui dure près des deux ans et durant lequel un groupe de prêtres spécialement initiés, parcourent les vastes terres de l'ancien pays nain pour porter les flammes de Guérimm à ceux qui ne peuvent en bénéficier normalement.

Préceptes de comportement

- Rappeler aux nains qu'ils doivent être fiers de leur civilisation et de leurs talents d'artisans : IS -5% à +5%.
- Aider les gens de toutes races à bien utiliser leur matériel et à prendre soin de leurs armes et objets forgés, leur rappeler qu'ils sont les bases de la civilisation et qu'ils lui sont nécessaires : IS -5% à +5%.
- Privilégier les actions et les objets qui mettent en jeu des objets manufacturés (utilisation des armes à projectiles plutôt que les armes de lancé, des véhicules attelés ou des animaux montés plutôt que de la marche, des outils sophistiqués (outils de crochetage, longue vue, fil d'orientation) ... IS -10% à +10% selon l'impact des actions.
- Faire comprendre aux gens que le monde est fait pour être modelé et que les nains ont été choisis pour cela (que les rivières sont faites pour être canalisées, les grottes pour être aménagées, les gisements pour être exploités et les éléments pour être domestiqués) : IS -10% à +10%.
- Maîtriser et répandre à travers le monde le noble art de la forge : IS -10% à +10% selon l'importance des actions.
- Travailler la matière et la marquer de la fabrique du peuple nain, utiliser préférentiellement les symboles et ornements typiques de la civilisation naine : comme les haches ou le bouclier, l'ours, l'enclume et le marteau, le diamant taillé... IS -5% à +5%.

Les Pouvoirs Spécifiques de Guérimm

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Guérimm (Dieu de la forge)					
A+P	Orfèvrerie	P	Communion avec Gué-	HP	Bénédition d'arme
A+P	Maîtrise des métaux	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédition de groupe
		P	Bénédition des travaux		
		P	Feu divin		
		P	Bénédition d'objet		
		P	Maîtrise des objets		

+ Pour le détail des différents pouvoirs, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Kjorn : Le modelleur (Dieu du Panthéon Nain)

Divinité mineure.

Symbole : un poing noir dans un rond au fond blanc

Présentation générale

Autres symboles :

A compléter

Personnalités importantes

A compléter

Rituels et Traditions

A compléter

Préceptes de comportement

- Aider les gens à utiliser leur corps et à en prendre soin, favoriser l'élevage d'animaux avec amélioration des races, pousser les populations à comprendre le milieu où elles habitent pour grandir avec lui et non contre lui. IS -10% à +10%.
- Privilégier les actions et les objets où la matière vivante agit directement sans passer par des artifices ou de la technologie (utilisation des armes de lancé plutôt que des armes de tir, des animaux ou de la marche plutôt que des véhicules, de la main plutôt qu'un outil sophistiqué (dague ou fil de fer plutôt que des outils de crochetage) ... IS -20% à +20% selon l'impact des actions.
- Faire comprendre au gens que le monde est fait pour être modelé, mais qu'il n'y a pas que la voie de l'artisanat pour cela (dévier une rivière plutôt que de construire un barrage ; aménager un abri ou un site naturel plutôt que de construire de toute pièce un village au milieu d'une plaine ; favoriser des techniques d'agriculture ou d'élevage raisonnées, où la connaissance de la nature permet de produire mieux et plus, plutôt que de moderniser à tout va) : IS -10% à +10%.
- Favoriser l'hygiène et la prévention des maladies plutôt que de soigner celles-ci par des remèdes artificiels (médicaments ou drogues). IS -10% à +10%.
- Aider les hommes à dominer la nature en la travaillant, l'homme civilisé (au sens large) est supérieur aux éléments et a été élu par les dieux pour les dominer. Les mains, l'intelligence et la volonté sont supérieures à la nature et aux éléments : IS -20% à +20%

Les Pouvoirs Spécifiques de Kjorn

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Kjorn (Dieu du façonnage)					
A+P	Harmonisation personnelle	P	Communion avec Kjorn	HP	Mains du modelleur
A+P	Maîtrise du corps	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Lutte		
		P	Résistance physique		
		P	Mains de Kjorn		
		P	Supériorité de l'esprit		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Kerkan : A compléter

A compléter

Karak-Ur : A compléter

A compléter

Mankar : A compléter.

A compléter

Ëlys, le coureur (Dieu du Panthéon Elfe)

Divinité majeure

Symbole : une grue en vol symbolisée par un trait rouge en V.

Présentation générale

Ëlys est le dieu de la liberté et de la nature, il n'a pas d'équivalent dans les autres panthéons (sauf peut-être chez les Inuits et les Targuis). Ses symboles sont la grue migratrice, la feuille de chêne et l'arc composite elfique. Le culte du dieu est encore très actif, surtout chez les elfes des bois qui adoptent parfois ses préceptes comme de véritables règles de vie.

Personnalités et sites importants

Les oratoires d'Ëlys peuvent se rencontrer un peu partout sur le continent et peuvent prendre toutes les formes, de l'autel de bois à la vasque de pierre près d'une cascade.

Son temple principal se trouve à Elvénon, la capitale du Pays Elfe, mais le Grand Prêtre **Aldel Thonimar** (un elfe gris) n'y réside pas en permanence, car tel est son bon vouloir. Un autre temple important se trouve à Uzaë, il est dirigé par **Franz-poing-de-fer** (un elfe sylvain) et un troisième à Donia-la-Verte (avec **Marolie-do-Elval** à sa tête).

Dans le même ordre d'idée, on raconte qu'il existe un très ancien temple d'Ëlys, situé quelque part dans le Pays Elfe et que les prêtres de la divinité vagabonde doivent trouver et visiter ce temple pour devenir Haut-Prêtre. Mais pour cela, ils doivent le désirer d'une façon suffisamment intense pour se lancer dans cette quête, ce qui est suffisamment rare pour qu'il n'y ait en réalité que très peu de Hauts-Prêtres d'Ëlys (entre 2 et 5 selon les périodes et 4 pour la période de jeu).

Rituels et Traditions

Une particularité intéressante de ce culte est qu'il prône la tolérance entre les êtres et c'est ainsi qu'il a pu gagner le cœur de certains non-elfes par ses préceptes de liberté. Ainsi en l'an 15 on dénombre plusieurs prêtres demi-elfes (dont 1 Haute-Prêtresse nommée **Belda d'Ëlys**), quelques prêtres humains et en particulier Dùnains car le culte est anti-esclavagiste. Il y aurait même, chose rarissime pour un culte elfique, 1 prêtre ½ Ork, quelques prêtres hobbits et 1 apprenti-prêtre Nain, mais il ne s'agit aussi peut être qu'une rumeur.

Le clergé d'Ëlys a aussi pour usage de protéger les fugitifs, mais cette protection n'est généralement que temporaire car Ëlys est avant tout un dieu changeant et de façon générale, cette coutume s'est un peu perdue depuis quelques siècles (à cause du manque de fermeté du gouvernement elfe face aux empereurs humains).

Le caractère libertaire de ce culte fait que peu de fêtes sont réellement imposées, à l'exception de la Semaine de la Liberté qui a lieu durant les 5 derniers jours du 3^e mois du calendrier elfique. Cette fête s'apparente au Carnaval du Moyen-Age européen : il s'agit d'une grande fête où quasiment tout est permis. Les positions sociales sont presque inversées pendant 1 journée de cette semaine et il n'est alors pas rare de voir des elfes se teindre les cheveux pour parfaire la confusion. Cette fête débute par un grand festin auquel tout le monde est convié (des nobles aux mendiants) et se termine par une grande course à pied, sur monture ou sur attelage à laquelle participe le clergé. Cette course, nommée la Grande Cavalcade d'Ëlys se fait tout au travers de la capitale des elfes (Elvénon) et son itinéraire passe par le palais royal et le Grand Temple d'Ëlys.

Enfin, le rituel du Haut-pèlerinage, vers ce que nous appellerons le « Temple secret », est important pour le culte même s'il ne concerne que les prêtres qui désirent devenir Hauts-Prêtres (cf la présentation générale du culte).

Préceptes de comportement :

- Pousser les gens de toutes races à ne pas s'installer dans la routine et à vivre au jour le jour : IS -5% à +5%.
- Favoriser les modes de vie nomades : IS -10% à +10%.
- Laisser la nature accomplir son œuvre et lui laisser suivre son propre chemin (par exemple laisser une rivière suivre son cours plutôt que la canaliser, laisser des espèces réguler elles-même leur population plutôt que mettre en place des systèmes cynégétiques, etc...) : IS -10% à +10%.
- Adopter soi-même un mode de vie non routinier en ne se préoccupant pas des obligations et des contraintes : IS -10% à +10% selon l'importance des actes.
- Favoriser les actes irréflechis : IS -10% à +10%.
- Participer à la Semaine de la Liberté : IS -20 à +20%.
- Lutter contre les préjugés et les haines : IS -20 à +20% (avoir des propos ou des gestes racistes soi-même fait tomber l'IS à 40% quel que soit son IS, sans l'augmenter si ce niveau était inférieur à 40%).
- Lutter contre l'esclavagisme : IS -30 à +30% (pratiquer soi-même l'esclavagisme fait tomber l'IS à 30% quel que soit son IS initial, sans toutefois l'augmenter si ce niveau était inférieur à 30%).

Les Pouvoirs Spécifiques d'Elÿs

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Elÿs (Dieu de la liberté)					
A+P	Les pieds d'Elÿs	P	Communion avec Elÿs	HP	Actions instinctives
A+P	Résistance du coureur	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Liberté		
		P	Retour à la nature		
		P	Route bénie		
		P	Libre arbitre		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Alinoë : Le chasseur (Dieu du Panthéon Elfe)

Divinité secondaire.

Symbole : une empreinte de loup ou un piège à mâchoires entrouvert.

Présentation générale

Alinoë est le dieu de la chasse et du jeu, son culte est encore assez ancré dans la tradition elfique, mais surtout dans les milieux ruraux ou forestiers.

Les elfes des bois sont les principaux pratiquants de ce culte, même si les temples d'Alinoë des deux grandes villes elfes (Elvénon et Donia-la-verte) sont encore relativement actifs.

Les oratoires d'Alinoë sont essentiellement présents dans les villages et les petites agglomérations, principalement au pays elfe, mais pas uniquement. Son Grand Temple se situe dans les bois de la Chaîne des aigles et il possède un Haut-Temple dans le quartier réservé de Donia-la-verte ainsi que des temples plus modestes dans les autres cités elfiques (mais aussi à Aëgyrian et à Thalussa). On dénombre aussi une poignée de temples construits en pleine nature dans une zone protégée ou réservée. En effet, il existe des vallées, forêts et lacs considérés comme des zones de chasse gardée, dont le gibier est réservé aux elfes ou aux fidèles d'Alinoë.

Les prêtres et les adeptes d'Alinoë sont à la fois des gardiens et des chasseurs, qui peuvent s'attaquer à des fauves ou des monstres en train de ravager une zone de chasse ou tout simplement pour le plaisir de l'acte lui-même.

Personnalités importantes

A l'époque du début de la saga (an +15 du calendrier humain ou 9408 du calendrier elfe), le Haut-Prêtre qui dirige le clergé d'Alinoë se nomme **Natalaël-do-Amarië**. Natalaël est un elfe blanc, ce qui est très rare, car son poste est généralement occupé par des elfes des bois. Il réside dans le Temple principal qui se trouve dans un enclos sacré dans la chaîne des aigles. Sa fille **Miria-do-Amarië** dirige le temple d'Alinoë situé à Elvénon, tandis que les deux autres temples importants sont dirigés par des elfes sylvains : **Lisiel Aël** pour le temple de Donia et **Nopaline-Erélas** pour le temple d'Uzäë.

Rituels et liturgie

La grande fête annuelle d'Alinoë a lieu les 4^e et 5^e jours du 8^e mois du calendrier elfique (j'insiste sur ce point). Lors de cette fête, les prêtres et adeptes se livrent à de Grandes Chasses dans les réserves de chasse sacrées. Si un prêtre ou un adepte ne peut y participer, ce qui peut être le cas d'un PJ, il doit accomplir ce rituel ailleurs mais en effectuant auparavant une prière d'au moins 6 heures (ou en utilisant le pouvoir de Chasse sacrée).

Dans tous les cas et pour matérialiser le côté rituel de cette chasse autant qu'affûter les esprits, les participants doivent jeûner pendant les 3 jours qui précèdent la chasse. Tout prêtre ou adepte ne participant pas à cette chasse sera puni par le dieu (et verra son IS chuter en flèche).

Ensuite, bien entendu, le clergé d'Alinoë se doit de participer aux fêtes du nouvel an elfique qui marquent le retour attendu d'une nature giboyeuse, d'autant plus qu'après la Grande Chasse, les enclos sont généralement un peu vides...

Préceptes de comportement

- Rappeler aux elfes qu'ils doivent être fiers d'être les meilleurs chasseurs de Kalidhia : IS -10% à +10%.
- Favoriser la chasse vis-à-vis de l'agriculture : IS -10% à +10%.
- Veiller sur les populations de gibier et sur les zones de chasse : IS -10% à +10%.
- Par chasse ou traque accomplie ou organisée : IS -5% à +5%.
- Ne vivre que de ce que le personnage (ou ses compagnons) chasse par lui-même et non de produits achetés : IS -10% à +10%.
- La chasse et le jeu étant considéré comme un art par Alinoë, il est interdit aux prêtres de tirer profit de ces 2 activités. Néanmoins, pour les adeptes cette interdiction ne couvre que la chasse : IS -10% à +10%.
- Participer à la Grande Chasse. Attention, durant cette chasse l'utilisation d'autres personnes extérieures au culte et/ou de poison est strictement interdite : IS -20% à +20%.

Les Pouvoirs Spécifiques d'Alinoë

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Alinoë (Dieu de la chasse)					
A+P	Chasse sacrée	P	Communion avec Alinoë	HP	Coup de grâce
A+P	Résistance du chasseur	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe

Les religions et les Dieux de Kalidhia

P	Joueur Divin
P	Dressage
P	Chasse à courre
P	Chasse à l'affût
P	Rabattage

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Grythal : Le défenseur (Dieu du Panthéon Elfe)

Divinité secondaire

Symbole : un arc composite elfique bandé avec une épée bifide en guise de flèche.

Présentation générale

Grythal est le dieu elfique des combats, des embuscades et de la protection du foyer. Ses symboles sont un arc et une épée bifide. Le culte du dieu est quasi inexistant : ses sanctuaires ne sont plus fréquentés que par les adeptes du culte et ce culte même n'a plus réellement de structure. Le temple de Grythal de la capitale elfique Elvénion est désormais surtout une salle d'arme où ses adeptes s'entraînent et se rencontrent et le titre de Grand Prêtre de Grythal semble plus honorifique qu'autre chose.

Néanmoins, si les prêtres de ce dieu sont quasiment inexistantes (seuls 5 prêtres sont connus sur le continent à l'époque de jeu), il existe encore de nombreux adeptes de Grythal, ceux que l'on nomme « les Danseurs ». Ce sont des guerriers redoutés, que l'on rencontre soit dans les groupes de patrouilleurs elfes, soit dans les lieux sacrés des autres dieux dont ils assurent ou renforcent la garde. Les Danseurs de Grythal sont peu nombreux au sein de l'armée régulière car ils sont trop instables et trop individualistes. Tous les peuples de Kalidhia connaissent ces Danseurs dont les coutumes et les habitudes vestimentaires sont à l'opposé des critères de beauté elfiques. En effet, de nombreux adeptes de Grythal se rasent partiellement ou totalement les cheveux, portent des tatouages et des percings voire des cicatrices rituelles. Ils ne portent pas d'armure ou alors une simple armure légère partielle. Ils sont tous maîtres d'armes (écoles d'escrime de la furie dansante et des lames du vent) et se battent généralement avec deux dagues bifides.

Sites importants

Le Grand Temple de Grythal se trouve à Elvénion, mais il n'est désormais plus qu'un site de rencontre pour pratiquant de l'escrime et du combat à la méthode elfique. Le nom de cette académie d'escrime pour spécialiste est évocateur : « le refuge des danseurs », elle comprend une taverne et des sales de repos ou d'hébergement où tout danseur de Grythal peut se reposer aussi longtemps qu'il le souhaite.

Les autres sites importants du culte se trouvent dans les montagnes du centre du Pays elfe et dans le désert oriental de Kalidhia, désormais occupé par les Targuis. En ce qui concerne le Pays elfe, la vallée d'Uzaë est un lieu sacré pour les danseurs qui ont pour mission de protéger la quiétude du lieu contre toute invasion et péril. La vallée de Malijal, située à l'extrême sud des montagnes elfes est le second lieu important pour le culte et il n'est pas rare d'y rencontrer une demi-douzaine d'adeptes en pèlerinage dans les ruines du temple de Grythal qui s'y trouvent. Au sein du désert, les danseurs errent le plus souvent sans but, par petits groupes ou bien seuls. Les observateurs qui se sont intéressés à ces expéditions y voient une épreuve initiatique destinée à renforcer la résistance et à fortifier l'esprit.

Personnalités du culte

Les danseurs de Grythal dont le nom est réputé sont assez rares car ce sont des personnages qui acceptent mal que l'on parle d'eux et qui de façon générale fuient la popularité. Leur manque de charisme et surtout de diplomatie n'en fait pas non plus de bons héros comme les aiment les contes des troubadours.

Grand Prêtre Aluren-do-Naros : Prêtre de Grythal et dirigeant de l'ordre (Elvénion, Pays elfe).

Nowyn-do-Hador : Prêtre de Grythal et dirigeant du temple de Donia-la-Verte (Pays elfe).

Anamay-do-Diniel : Prêtre de Grythal et dirigeant du temple d'Uzaë-til-Narië (Pays elfe).

Earri-ventre-blanc : danseur célèbre, adepte de Grythal, le plus réputé des danseurs de Grythal vivant (Pays elfe). Niveau 18

Elkazel : adepte de Grythal, célèbre danseur de Grythal, membre de la compagnie de l'arbre d'argent. Niveau 16.

Nywon : célèbre danseur de Grythal, frère de Nowyn-do-Hador (Vallée d'Uzaë, Pays elfe). Niveau 15.

Damnara : Haute-elfe, grand-maître d'arme, élue vainqueur du grand tournoi d'Elvénion en -70. Elle est considérée comme la dernière championne du dieu sur Kalidhia. Elle est morte en -23 lors d'un combat solitaire contre un démon majeur en Paléon alors qu'elle était âgée de plus de 100 ans.

Rituels, fêtes et traditions

Du fait qu'il n'existe plus véritablement de clergé de Grythal, les fêtes spécifiquement dédiées à ce dieu ont presque totalement disparues, sauf à Elvénion, à Uzaë et à Donia-la-verte, où elles sont encore fêtées.

L'ancienne Grande Fête des Archers, le 1er jour du 2e mois du calendrier elfique est toujours un jour férié dans tout le royaume elfe (même il n'existe plus aucune célébration). C'est aussi toujours une date privilégiée pour l'organisation des épreuves et des réunions de l'assemblée des archers.

Les religions et les Dieux de Kalidhia

Au sein des adeptes du Dieu, d'autres dates semblent des moments privilégiés pour la prière ou le rassemblement, comme le 5ème jour du 5ème mois du calendrier elfe. Mais cette date n'est pas une période de fête pour les danseurs car elle donne plutôt lieu à des rites particuliers (où les non adeptes ne sont pas admis) et à des réunions ou rencontres entre adeptes.

Préceptes de comportement :

- Rappeler aux elfes qu'ils peuvent être de grands guerriers : IS -5 à +5 %.
- Ne pas s'en remettre aux humains pour la défense des elfes et du royaume elfique : IS -10 à +10 %.
- Défendre activement le Pays elfe ainsi que ses cultes et traditions : IS -10 à +10 %
- Eliminer les créatures d'outre-monde qui pourraient nuire aux elfes et tout particulièrement les démons et les dragons maléfiques : IS -10 à +10 %.
- Lutter contre les ennemis du peuple elfe : IS -30 à +30 %.
- Organiser une fête en l'honneur du dieu le jour de la Grande fête des archers : IS -20 à +20 %.
- Ne pas s'enfermer dans une certaine routine et militer pour l'inconstance chez les elfes : IS -20 à +20 %.
- Eviter toute boisson ou nourriture non elfique : IS -10 à +10 %.
- Ne pas laisser un ennemi blessé, toujours achever ses adversaires : : IS -10 à +10 %.

Les pouvoirs spécifiques de Grythal

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Grythal (Dieu elfe des batailles – le défenseur)					
A+P	Résistance du guerrier	P	Communion avec Grythal	HP	Sang du Dragon
A+P	Fièvre guerrière	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédition de groupe
		P	Chef de guerre		
		P	Vision totale		
		P	Armure Divine		
		P	Maîtrise des armes		

+ Pour le détail des différents pouvoir, se reporter à la section correspondante (fichier 5b)

Cunégonde : **A compléter.**

A compléter

Scytale : Entité élémentaire de l'air

Divinité secondaire

Symbole : un tourbillon gris dans un rond blanc.

Présentation générale

Autres symboles :

A compléter

Personnalités importantes

A compléter

Rituels et Traditions

A compléter

Préceptes de comportement

- Aider les gens à utiliser l'air qui les entoure plutôt que les autres éléments. IS +/- 5%. Par exemple, les pousser à n'utiliser que des armes rapides et à mépriser les armures lourdes et les armes lentes (IS +/- 2%).
- Privilégier la vitesse du vent à la robustesse et à la complexité : voiliers par rapport aux drakkars, chevaux par rapport aux mules... IS -5%.
- Privilégier la vie au grand air et éviter les souterrains malsains : IS -5% par jour.
- Favoriser l'air par rapport aux autres éléments : IS +/- 5%, combattre l'élément Terre (IS +/- 10%)

Talents accordés par le dieu

Tous les deux niveaux, le prêtre peut devenir résistant à un facteur d'agression. Ce talent s'obtient après une nuit entière passée en prière dans un temple dédié au dieu.

Liste des possibilités : eau (mais pas d'action possible), feu simple, brasier, magma (mais pas d'action possible), tornade, air empoisonné, foudre, froid, vent, glace, vide poussé, chaleur intense, feu magique, froid magique, poisons peu violents (inf. à 6), poisons violents (sup. à 6), maladies.

De plus, en tant que prêtre de l'air, le personnage ne peut mourir étouffé ou mourir par manque d'air respirable.

Klidiath : A compléter.

A compléter

An-Traa : A compléter.

A compléter

Odroëg : A compléter.

A compléter