

Les Petits Dieux **du Chaos**

Anaëlle, déesse mineure des accouchements

Anaëlle est la fille unique d'Enaëlle, Déesse de la Fécondité. Au début des temps, Enaëlle choisit de sacrifier sa propre fécondité magique afin de mieux pouvoir agir sur celle des autres. Elle n'eut donc qu'une seule fille, née d'avant son choix. Elle confia à cette jeune déesse le soin de s'occuper des accouchements.

Anaëlle est souvent représentée sous la forme d'une large matrone au sourire jovial, ou sous la forme d'une jeune fille aux formes rondes comme sa mère.

Culte : Le culte d'Anaëlle est très répandu sur les trois continents puisque quelque soit le peuple, il aura toujours besoin de ses services. Elle n'a qu'un seul temple à elle qui se trouve à Lémuria mais elle est adorée associée à Anatronack, Dieu des Sciences, dans bon nombre de citées naines.

Asshtu, dieu mineur des animaux marins

Asshtu est le fils de Sheïra, déesse-mère de la Nature, le frère de Lycan, de Myrlett et des jumeaux Faune et Betset. Il a été chargé par sa mère de s'occuper des animaux vivant sous la surface des mers, un vaste programme compte tenu de l'étendue des mers dans le monde de Ji-Herp.

Asshtu apparaît à ses adorateurs comme une sorte de gigantesque batracien vert-bleu mais comme tout dieu du Chaos, il est capable de prendre n'importe quelle forme. Il est souvent accompagné des Ondins, un peuple d'humanoïdes apparentés aux Elfes qu'il considère comme ses enfants.

Du fait de ses incroyables responsabilités, il n'a guère le temps de bavasser et ses interventions sont brèves et brutales. C'est pourquoi la majorité des Peuples Anciens et des Humains le considèrent comme lourdeau et sans finesse. Mais si l'un d'eux avait l'occasion de plonger au coeur des océans dans la demeure d'Asshtu, il verrait la splendeur et la délicatesse de son palais de perles.

Culte : Asshtu est adoré dans tous les ports de Ji-Herp (excepté ceux du sud de Tersainte) en association avec sa mère. Il est fréquent d'invoquer son nom lors des tempêtes pour lui demander de sauvegarder le bateau.

Betset, dieux mineur des prédateurs terrestres

Betset est le fils de Sheïra, déesse-mère de la Nature. Etant le jumeau de Faune, il a reçu le titre et la responsabilité de dieu des prédateurs terrestres.

Pour pouvoir immédiatement montrer qui est le maître, Betset apparaît toujours sous la forme d'un énorme lion au regard rouge et aux lèvres écumantes. C'est un dieu violent, ne connaissant comme règles que la force et la peur. Son rayon d'action est gigantesque, s'occupant d'animaux nombreux sur les terres, mais il les laisse souvent à leurs sorts, préférant chasser dans les Limbes.

Sa relation avec ses frères est conflictuelle. Car, malgré qu'il soit un dieu puissant, ses frères le dépassent presque toujours dans un domaine donné. Asshtur possède les plus puissants prédateurs du monde et Faune, des animaux inoffensifs mais aux capacités défensives énormes. Avec Lycan, la relation est plus compliquée : Lycan ne possède pour lui que les loups mais grâce à Sheïra, il a réussi à créer la race de prédateurs terrestres la plus redoutable sur terre : les Lycanthropes. Betset aussi s'est essayé mais il a cru échouer et a laisser choir son oeuvre à travers le ciel dans le domaine de Séphiratanoch qui la renvoya loin dans le passé. Cette chute coûta sa beauté à la créature mais toute la sauvagerie de son père était sienne. C'est ainsi que naquirent les Klotians.

Culte : Betset ne possède aucun lieu de culte, étant lui-même une incarnation de la sauvagerie. Mais son nom est quelque fois invoqué brièvement par les Klotians du sud-est d'Aséan lors de batailles particulièrement meurtrières.

Faune, dieu mineur des animaux terrestres inoffensifs

Faune est le fils de Sheïra, déesse-mère de la Nature. Il a reçu de sa mère le droit et le devoir de veiller sur les créatures terrestres inoffensives. Il est le frère de Lycan, de Myrlett, d'Asshtu et le jumeau de Betset.

La forme qu'il aime prendre quand il est en présence d'êtres intelligents est celle d'une sorte de satyre de deux ou trois mètres de haut au sourire toujours large. Même si sa forme est quelque peu terrifiante, Faune est profondément bon. Rappelons que les animaux sur lesquels il veille sont inoffensifs.

Faune a disparu de la Cours du Chaos depuis le LXII^e siècle après la Genèse. Les Dieux savent qu'il est encore en vie et espèrent son retour. Il a disparu au cours du combat qui l'opposa à Skhant, fils de Ktoll et dieu mineur des morts animales. Celui-ci revint à l'issue du combat mais pas son adversaire. Lycan fut le seul dieu à partir à sa recherche.

Les Dieux n'ont toujours pas de nouvelles de Faune à l'heure qu'il est mais à en croire les visages de Sheïra et de Lycan, il est possible qu'il revienne à la Cours du Chaos prochainement.

Culte : Faune n'a plus de culte officiel depuis sa disparition de la Cour du Chaos. La seule communauté à l'adorer encore est la tribu des bergers d'Horkan, des nomades du nord de Tersainte. Des rumeurs parmi les Dieux veulent faire croire que Faune serait adoré avec ferveur par tout un groupe de Maraudeurs d'Aséan.

Flore, déesse mineure des fleurs

Flore est une déesse mineure un peu particulière. Elle est considérée comme la fille de Sheïra mais est en fait une facette de la personnalité de Faune. Elle fut créée durant les premiers siècles suivant la création de Faune. Celui-ci n'arrivait pas à s'occuper à la fois des animaux et des plantes. Alors sa mère l'endormit profondément et sépara son essence magique en deux. La première conserva la personnalité de Faune et la seconde devint la déesse-mineure Flore, chargée et veiller sur les plantes et les fleurs.

Flore est presque toujours représentée sous les traits d'une toute jeune Elfe-Drias à la peau verte et habillée de fleurs. On lui attribue aussi souvent la protection des jeunes filles.

Culte : Flore bénéficie d'un culte en même temps que sa "mère" Sheïra mais il n'est vraiment présent qu'à l'Ouest d'Akapan. De nombreuses tribus d'Elfe-Drias d'Aséan l'adorent comme leur soeur.

Franky, dieu mineur du sexe

Franky est l'un des deux enfants de Cybill et le frère jumeau de Vénusia. Il est le dieu mineur du désir et du plaisir physique mais diffère d'Asmodée dans le fait qu'il considère son domaine comme une occasion de rendre heureux et de passer le bonheur autour de soi. C'est un dieu bienveillant et protecteur qui sanctionne l'absence de désir aussi durement que l'excès.

Il est représenté dans les temples de Cybill comme un grand jeune homme athlétique et bien proportionné toujours nu. Le simple fait de vouloir l'habiller est le plus ignoble des sacrilèges. Un large sourire lui traverse toujours le visage et il tend le plus souvent la main vers les fidèles, comme pour les inviter à le suivre.

Culte : Franky ne possède qu'un seul vrai temple, situé à Kourec, en Elvonnie, mais on lui dresse très souvent des autels à travers les trois continents pour l'adorer. Son culte est très répandu et on craint toujours son pouvoir (les hommes plus que les femmes d'ailleurs...allez savoir pourquoi ?...). Tous les ans à Kar, en Bzontie, on célèbre le passage des enfants du culte de Vénusia au culte de Franky.

Imek, dieu mineur du mensonge diplomatique

Imek est un dieu assez peu connu en Aséan et totalement inconnu sur les autres continents. Il est le fils de S'arn et est le protecteur des diplomates. Son culte n'est enseigné que dans les écoles d'Erudits (voir le supplément *Les autres classes*). Il fait en sorte que les mensonges diplomatiques ne soient pas une porte ouvertes sur les Ténèbres et leur noirceur mais une marque de respect envers les idéaux diplomatiques. Tous les diplomates prêtres d'Imek portent sur eux un médaillon circulaire où l'on peut voir un oeil fermé au milieu. Ce médaillon est leur signe d'appartenance et une porte spirituelle par laquelle le dieu peut conseiller ses fidèles.

Imek est représenté par un homme de taille moyenne et entre-deux âges portant une barbe fournie et les vêtements gris traditionnels des diplomates de l'école d'Erudits de Tram, en Septtrion.

Culte : Imek est uniquement adoré par les diplomates. Cette situation, loin de le gêner, lui permet de se rendre facilement sur Ji-Herp incognito afin de régler des situations diplomatiques tendues. Imek s'associe souvent avec les Dieux de l'Ordre, surtout Eyméris, afin de résoudre des situations compliquées.

Law, dieu mineur des batailles rangées et de la stratégie

Law est le deuxième fils de S'arn. Il est le plus proche de son père. Calme et posé comme l'est son frère Imek, il utilise ses talents quand la diplomatie a échoué. C'est aussi un dieu proche de l'Ordre puisqu'il est né de l'union de S'arn et d'Anyà, une Elue d'Eyméris. Contrairement à Imek qui, malgré sa nature semi-humaine, était tout de même devenu un dieu mineur, Law est quant à lui devenu un demi-dieu aux pouvoirs de dieu mineur. Etant incapable de monter à la Cour du Chaos, il est resté sur Ji-Herp d'où il conseille encore, sous de nombreuses identités, chaque bataille rangée qui se déroule sur les terres ou sur les mers.

Personne n'a jamais pu le reconnaître et en garder le souvenir mais il est décrit dans les légendes comme un jeune homme en armure d'or et d'argent portant une grande cape rouge imprimée du symbole de S'arn. La réalité est qu'il ne met sa cape que quand il veut impressionner les minettes (rappelons que Law reste à moitié humain).

Culte : Law n'a aucun culte mais n'en désire aucun. Sa seule satisfaction, c'est quand il parvient à gagner une bataille rangée avec le moins de perte possible.

Lazwegaz, dieu mineur des jeux de hasard

Lazwegaz est le digne fils d'A'arick, le Dieu du Hasard. Il montra dès les premiers instants de sa création une passion pour le jeu. Son père ne se fit pas prier et confia à Lazwegaz le soin de gérer la chance aux jeux de hasard. Son pouvoir s'étend partout sur Ji-Herp et même la Très Sainte Inquisition ne peut empêcher sa présence au sud de Tersainte.

Ses adorateurs, très nombreux au demeurant, le représentent le plus souvent par un Kuron près pour le pile ou face ou, plus solennel, comme un être à deux visages, l'un noir portant la malchance et l'autre blanc rendant chanceux. Mais Lazwegaz, tout comme son père, ne porte aucun visage ni aucune forme. Il est la chance aux jeux...un point c'est tout.

Culte : Lazwegaz est adoré partout sur Ji-Herp à travers les invocations des joueurs cherchant à s'attirer ses grâces mais il possède aussi un temple qui lui est dédié à Soliar, en Calicie.

Lycan, le dieu-loup

Il y a peu de chose à dire de Lycan. Fils préféré de Sheïra, il s'est imposé comme le dieu protecteur des loups. Il oeuvre toujours en secret et toujours seul dans des buts que nul ne connaît. Ses plus belles créations furent les Lycanthropes, en 948, et les Ondins-garou, en 1371. Etrangement, il semble fasciné par les mortels et cherche toujours à interférer dans leurs histoires. La "légère" prise de position de Lycan en 948 engagea un gigantesque conflit entre le Dieu-Loup et Michel, Archange de la guerre, qui se matérialisa sur Ji-Herp par le massacre du Clan des "Crocs-Rouges" par les inquisiteurs. Mais, obstiné, Lycan n'a toujours pas abandonné ses interventions chez les mortels.

Lycan est représenté par ses enfants les loups-garous et les Lycanthropes par un gigantesque semi-loup aux yeux rouges portant sur la poitrine des motifs d'argents entremêlés.

Culte : Lycan ne possède aucun culte et n'en désire aucun. Sa volonté est faite par lui-même et il ne supporte pas qu'on réfléchisse ou qu'on décide en son nom sans son accord.

Merklaw, dieu mineur des félins

Merklaw est un dieu mineur indépendant. Il n'est le fils d'aucun Dieu et n'est adoré que par les Félidés. Autrefois, quand la terre était jeune, Merklaw était un roi Félidé. Il fit bâtir des villes gigantesques et fabuleuses et fit atteindre à son peuple l'apogée de sa gloire. Quand il mourut, la foi de ses sujets en sa nature divine était telle qu'il revint du Royaume de Ktoll et monta à la Cour du Chaos afin de devenir le dieu protecteur des Félidés. Quelques générations après lui, le déclin des Félidés commença. Il assista impuissant à l'écroulement de son peuple et à la scission des Hauts et des Bas-Félidés. Il est parvenu aujourd'hui à conserver les vestiges de son culte afin que sa parole ne sois pas oubliée.

Son opposition à Myrlett est devenue légendaire parmi les Félidés. Celle-ci lui reproche les penchants meurtriers de ses protégés envers ses enfants tandis que lui rétorque toujours que l'on ne se bat pas avec l'instinct.

Merklaw est représenté sur les fresques Félidés comme un grand félin au regard fier et portant une lourde armure d'ivoire ainsi qu'un long fouet métallique.

Culte : Merklaw n'est adoré que par les Félidés. Il lui reste un temple dans les ruines de Siomeh, au Nord-Ouset des territoires du Roroan, au pied de la chaîne de Harken. Son pouvoir sur le monde déclinait jusqu'au XC^e siècle après la Génèse, quand il commença à convertir les chamans Bas-Félidés. Aujourd'hui, son culte est très répandu dans le peuple Félidé.

Myrlett, déesse mineure des oiseaux

Myrlett est la fille de Sheïra, la Déesse de la Nature. Elle a reçu en partage la charge de veiller sur les oiseaux. Elle les protège et les chérit comme ses propres enfants. Contrairement à ses frères, elle n'a jamais essayé d'entrer en compétition avec d'autres dieux. Elle ne comprend que la paix et la tranquillité mais sais aussi se défendre.

Elle porte une affection particulière à Lycan pour son incroyable capacité à manipuler les gens comme les dieux mais ne peut en revanche pas supporter Betset qu'elle considère comme une brute et un idiot finit (ce en quoi elle n'est pas la seule).

Ses adorateurs la représentent par une belle femme d'âge mûr portant un voile multicolore et étant entourée d'oiseaux de toute sorte.

Culte : Myrlett est adorée partout en Aséan et en Akapan, même si sur ce dernier, son influence est plus faible à cause de Merklaw. Les gens portés vers le ciel comme les artistes ou les mages de l'air lui vouent souvent une adoration particulière. Ses temples principaux se trouvent à Toun, en Septrion, à Kyris, en Alande, et à Shax, en Calicie.

Pan, dieu mineur de la musique et de la danse

Pan est l'enfant chérit de Juliana. Il est l'incarnation de la fête, de la musique et de la danse. Il est d'ailleurs le dieu protecteur de ces domaines. Pan est le meilleur ami de Franky. Celui-ci le considère comme un associé de choix.

Pan apparaît lui-même souvent dans une forme très proche de celle de Faune mais ses adorateurs lui préfèrent l'image d'un grand jeune homme blond tenant une coupe de vin dans une main et une flûte, appelée flûte de Pan, dans l'autre.

Culte : Pan est adoré par tous ceux qui aiment la fête. Il est le dieu-protecteur des bardes et des poètes. Il est souvent confondu par les profanes avec Franky et c'est pourquoi il ne possède qu'un seul temple à Ectios, en Soriam.

Skhant, dieu mineur des morts animales

Skhant est vraiment, mais alors vraiment, un dieu mineur. Jeune divinité un peu trop turbulente, son agitation lui valu d'être placé à l'une des charges les moins intéressantes que Ktoll, son père, pouvait lui donner : les morts animales. Malgré son manque d'intérêt total qu'il porte à son travail, il l'exécute consciencieusement et avec rigueur.

Depuis le LXII^e siècle après la Génèse, sa présence dans la Cour du Chaos a prit une autre dimension : la question commence à se poser si les Dieux doivent, ou pas, punir le meurtre de leurs semblables. Skhant est au coeur du débat puisque étant le meurtrier mais ne risque pas grand chose tant est grande la puissance de son père.

Skhant ne possède pas de culte ni d'adorateur donc pas d'images par lesquelles les fidèles se le représentent mais il descend quelques fois sur terre sous la forme d'un homme d'âge mûr habillé de sombre et portant un collier en têtes d'animaux.

Culte : Skhant ne possède aucun culte.

Stoksox, dieu mineur de la nécromancie

Stoksox est le pauvre fils d'Arkhan, Dieu de la Magie. Très jeune, Stoksox trouva un intérêt énorme à permettre aux hommes de communiquer avec les esprits des morts pour que ceux-ci puissent les conseiller. Avec l'accord de Ktoll, il donna cette science aux hommes au cours du XXIX^e siècle après la Génèse. Il confia à ses prêtres une améthyste cerclée d'argent permettant de franchir le voile entre les mondes. Mais très vite, les Ténèbres y virent leur intérêt aussi et pervertirent les prêtres de Stoksox. Sur les 100 humains et Lutins formant son clergé, seul une dizaine de Lutins résistèrent. Les nouveaux adorateurs du Mal brisèrent la Pierre du Voile et acquirent ainsi le pouvoir de commander à l'esprit et au corps des morts. On raconte que des fragments de la Pierre auraient été conservés par un groupe de Lutins.

Vénusia, déesse mineure de l'amour romantique

Vénusia est la sœur jumelle de Franky et la fille de Cybill. Elle est la déesse protectrice de tout amour pur, chaste et romantique. Autant dire que ses adorateurs se comptent sur les doigts de la main en Aséan ainsi qu'en Akapan.

En fait, malgré l'aspect particulièrement rébarbatif de son culte, Vénusia est adorée par nombre de jeunes filles désireuses de découvrir un jour le « prince charmant ». Son culte est presque toujours associé à celui de sa mère, Cybill.

Vénusia, pour ne pas contredire sa nature, est tombée follement amoureuse de...Betset ! Pour l'instant, celui-ci a toujours refusé ses avances, préférant chasser avec ses animaux sur les steppes sans fin des Limbes. Mais imaginez qu'un jour il cède... Quel pourrait être un enfant né de la sauvagerie et du romantisme ???