



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Univers >
Beltégeuse

Beltégeuse

Donjons & Profonds

mercredi 18 avril 2007, par [Arakor](#)

Voici donc mon premier article pour cette rubrique. Je vous propose donc un univers où se sont les créatures du Mythe de Cthulhu qui font la loi, avec des Abbérations qui font leurs petits complots sans aucun gêne.

I)Géographie

sont :

Beltégeuse est une planète proche de Saturne au niveau du diamètre équatorial et de masse qui est recouvert en majorité par les eaux, 80% de la surface est immergée, le reste étant des archipels et des continents plus ou moins vastes. L'une des particularité de cette planète est que les mers et océans « changent » selon les années, par exemple il n'est pas rare de voir des îles sombrées dans les eaux alors qu'elles n'ont que quelques mois ou moins. Ceci s'explique par le fait que trois lunes gravitent autour de la planète... Et autre chose également (voir plus bas).

Actuellement, le continent le plus vieux se nomme Gédon, qui a pris la place de ce qu'on appelait avant l'Océan Fantôme en raison de ses nombreuses brumes et de ses tempêtes fréquentes. Du point de vue climatique, le continent est très varié, alors que le sud (qui forme presque un autre continent, il est relié juste par quelques ponts naturelles à Gédon) est un vaste désert, le centre est montagneux et boisé alors que l'ouest est plus proche de l'Angleterre et de l'Irlande. Le nord lui est un vaste désert de neige et de glaciers. Le niveau technologique varie entre l'Antiquité et le Moyen-Âge, les divers cultes préférant la magie (plus traditionnelle donc « meilleure ») et comme personne n'a envie de se facher avec eux le progrès est donc en plein arrêt.

Les Etats qui dominent le continent actuellement

Le Califat Najah (du nom de la famille gouvernante) qui a presque unifié le sud, c'est l'un des rares domaines où la religion a été éliminé du monde politique au profit des bourgeois et des marchands qui font avancer le pays vers l'avant. Le Calife actuel, Acheq ben Najah, revendique le contrôle des îles à l'ouest de son territoire, déclarés territoire neutre depuis la découverte du nouveau continent.

- L'Empire du Thor Eskil Sveinsson, là où le Califat Najah a été fondé par des accords diplomatiques et des intrigues politique, Sveinsson a fondé le sien en tenant d'une main ses armées et de l'autre des coffres remplies de trésors. Deux ans de guerres civiles ont suffi pour transformer un ensemble de tribues indépendantes en un Empire organisé. Cependant les anciens chefs de tribues (encore vivants) forment chacun dans leur coin des révoltes et l'armée est affaiblie. Si une seconde guerre civile éclatait, les répressions seraient sans aucun doute sanglantes. En plus de vouloir unifier sa nation, le Thor tente d'avoir le plus d'accords commerciaux possibles afin de faire avancer sa nation.

- Le Royaume de Chalcis, qui était avant juste une cité indépendante. Même si il a derrière lui une longue histoire militaire, c'est aussi le lieu de naissance de la philosophie et de l'humanisme (ou du moins de ce qui s'en approche le plus). Les premières cathédrales et citadelles proviennent d'ici, mais aucune modernisation des armées n'a été envisagé, les soldats combattent donc toujours en

formant des phalanges et avec des chars. Les dirigeants n'ont aucune envie de guerres ni de conquêtes... Envers les peuples humains. Depuis trop longtemps, ils sont dans un état de guerre quasi-permanent contre les Elfes et leur maudit Etat qui se trouve derrière l'Océan Inconnu, ils ont plusieurs fois essayé de reproduire les navires elfiques, mais leurs flottes se font détruire avant d'aller de quitter les mers.

Cadeyrn, une Principauté sous les ordres de l'Amiral élu par le Conseil des Nobles, porte le nom de la tribu barbare qui découvrit ces terres. C'est le seul Etat influent à n'avoir aucun pied sur le continent. Historiquement, la nation n'a aucune valeur officielle : il s'agit juste de colonies rebelles unifiées, cependant la richesse de ses terres, la puissance de leur flotte et (récemment) la découverte par l'un de leur navigateur d'un nouveau continent fait que ce sujet ne revient jamais sur la table des négociations.

Même si il y a bien des guerres continentales, la plupart se déroulent maintenant dans les mers et sur les îles : elles constituent une cible intéressante avec leurs nombreuses ressources inexploitées et leurs « nouveautés naturelles », de plus on ne sait jamais quand Gédon replongera dans les mers...

D'ailleurs, il y a quelques mois, un nouveau continent a été découvert : le Roi de Chalcis, désireux de trouver où ces « Elfes sans honneur » se cachaient a nommé le vice-amiral Sylvérion de Bareth aux commandes de sa flotte (ce dernier voulant se faire un peu oublier de son supérieur à cause d'une petite erreur) pour qu'il mène des missions de reconnaissance. Ce n'est cependant que par chance que ce dernier découvrit le continent inconnu, il voulait en effet éviter une tempête qui s'approchait. Ce qu'il prenait pour une île un peu plus grosse que les autres fut finalement un continent totalement nouveau en train de sortir des eaux. On estime que maintenant il n'y a plus de risques que sa géographie change avant plusieurs siècles. Seul les côtes de l'Illarda (le nom du bateau commandé par Bareth) sont encore connus à ce jour, mais toutes les nations disposant d'une flotte ont envoyé des navires vers cette terre nouvelle pour avoir chacun une part du gâteau. Les plus intéressés ne sont pas les grosses nations, qui ont souvent d'autres problèmes, mais les petites qui

voient là une occasion de s'aggrandir. Le continent ressemble à l'Amérique du Sud, avec ses jungles et ses plateaux arides.

II) Les autres races

Non, il n'y a pas que des humains sur Beltégeuse, au contraire même.

Il y a deux catégories principales d'êtres vivants et intelligents sur la planète, les humanoïdes et les abbérations.

Parmi les humanoïdes, les races dites principales sont :

- Les Humains : rien à signaler.

- Les Elfes : les ennemis traditionnels du Royaume de Chalcis, ceux-ci vivent au-delà de l'Océan Inconnu sur un archipel qu'ils ont eu le temps de protéger après des millénaires de guerre contre les serviteurs des Grands Anciens. En effet, ils vénèrent Bast, Déesse Extérieure des Chats et des Rêves, et ne supportent pas la présence de « serviteurs de monstruosité » sur leur domaine. Il y a quelques siècles, leurs oracles ont déclaré qu'ils devaient mener une guerre contre les « faibles humanités qui profanent notre planète », et depuis ils consacrent toutes leurs ressources à la guerre contre les Humains. Du point de vue technologique, ils sont par rapport à nous au haut Moyen-Âge. Ils ont une philosophie basée sur le bien-être de chacun et le respect de la nature.

- Les Nains : personne ne sait rien d'eux, et ils ne veulent rien savoir des autres. Ils vivent en ermites totales dans les montagnes de Gédon, ils ne luttent que pour la défense de leurs mines ou de leurs cités. Ils ne font qu'un commerce restreint avec les nations humaines, et juste le minimum (ils ont tout le nécessaire dans leurs montagnes). La raison pour laquelle ils ne font rien est qu'ils sont plus ou moins en guerre civile : depuis la fondation de leurs cités ils vénèrent Shud M'ell le Grand Cthonien (un Grand Ancien mineur), mais un nombre inquiétant de gens du bas-peuple se convertissent en secret à la « secte » de Nyarlathotep. Pour le moment les exécutions publiques ont suffi, mais qui sait ce qui pourrait se passer en cas de révolution ?

- Les Orques : l'un des peuples qui a la plus mauvaise réputation. Les Orques sont partout, leurs légendes (et leurs cartes précises du monde) racontent qu'ils ont voyagé partout où il y a eu des traces de civilisation. Pourtant, c'est un peuple nomade où chaque individu (sans distinctions) doit avoir de quoi se nourrir lors d'une campagne militaire et doit entretenir son loup (compagnon à vie et monture lors des déplacements et des guerres). Ils vivent en tribues nomades avec une hiérarchie stricte, où toute acte de rébellion ou de lâcheté est punie de mort. Malgré cela, ils constituent une race qui a traversé les époques beaucoup mieux que les autres. Ils vénèrent Noden, et se considèrent comme ayant une mission sacrée : empêcher les Grands Anciens de sortir de leur sommeil éternel.

Pour les abérations nous pouvons voir des races dominantes :

- Les Yuan-tis : les hommes serpents sont une des plus vieilles races qui existent, ils étaient les premiers habitants du continent d'Ilerda (qu'ils nommaient Ushnark, Corps du Père), ils avaient établis un Empire qui s'étendait sur le continent immergé et les parties qui ne sont pas encore sorties des eaux. Ils considéraient les Driders comme des traîtres qu'il faut à tout prix éliminer, et les Elfes comme des parasites opportunistes. Leur société est dirigée par les Anathèmes Yuan-ti (cf Fiend-Folio) qui sont les fils de leur divinité : Yig, le Père des Serpents. Ils voient d'un mauvais œil l'arrivée d'hommes sur leurs terres ancestrales, mais ils ne font rien : mieux vaut que les inférieurs nettoient le terrain, ensuite ils viendront réclamer ce qui leur revient de droit.

Note : la plupart des Yuan-Tis sont des Abominations Yuan-Tis.

- Les Illithids : À l'aide de leurs esclaves Ombres des Roches, les flagelleurs mentaux possèdent un véritable Empire sous le sol dirigé par un Sénat et qui s'étend sous tout le monde connu et bien plus loins. Le monde sous-terrain ne comportant généralement que des créatures stupides et dégénérées, ils n'ont aucun mal pour s'imposer en maîtres absolus. Les premières difficultés vinrent

quand ils rencontrèrent les Tyrannoëils. Ces derniers possédaient généralement les mêmes esclaves qu'eux, et compensaient le fait qu'ils n'aient pas de pouvoirs psychiques par ceux de leurs yeux gigantesques. Au bout d'un certain temps, sûrement après des siècles de guerre, les deux camps choisirent de signer une paix avec leurs anciens ennemis quand ils constatèrent que les représentants des deux espèces devaient de plus en plus aller au combat à cause du manque d'esclaves et les deux races partageaient le même dégoût de faire les travaux eux-mêmes. Plus récemment (comprendre : depuis quelques décennies) ils se sont découverts un nouvel ennemi : les Nains. Ces derniers ont une fierté qui fait qu'ils n'acceptent pas de finir esclaves, en plus d'être très dangereux quand ils doivent protéger leurs territoires. À un moment les Illithids (aidés par leurs alliés Tyrannoëils) gagnèrent presque la guerre, mais les Nains invoquèrent en dernier recours des représentants de leur divinité, des Cthuuls, qui finirent basculer l'issue de la guerre en détruisant les esclaves des flagelleurs mentaux, ainsi que les tunnels qui menaient aux domaines nains. Voyant qu'ils ne pouvaient rien faire, à moins d'engager tout les membres de leur espèce dans un conflit contre un Grand Ancien, aussi mineur soit-il, ils préfèrent fuir et perdre leurs territoires nouvellement acquis. Depuis quelques mois, ils sont revenus, mais cette fois avant d'envoyer leurs soldats au front ils ont décidé d'utiliser leurs fabuleux pouvoirs psychiques afin de créer un peu partout des sectes naines en l'honneur de leur Grand Ancien : Nyarlathotep. À court terme ils prévoient une guerre civile, et à moyen terme l'annihilation de la race qui leur a causé tant de soucis. Un autre soucis des Illithids est la reproduction : ils se reproduisent en mettant une de leurs larves dans un corps d'Humain, et ces derniers temps avec l'augmentation des défenses des villages humains ils sont obligés de monter leurs propres sectes pour s'approvisionner en Humains frais (pas que ça leur déplaît, mais ils doivent prendre plus de risques).

- Les Driders : Avant d'être des abérations, les Driders étaient des Elfes, envoyés pour coloniser le continent nommé aujourd'hui Ilerda. Les colons

tombèrent sur les Yuan-Tis, en pleine création de leur Empire. Ils tuèrent la plupart des Elfes, et gardèrent les autres pour faire un élevage d'esclaves afin de construire leurs pyramides. Durant plusieurs millénaires, les hommes-serpents réussirent à annihiler la volonté de leurs divers esclaves, et vivèrent dans le confort sans avoir à se soucier des conditions de vie de leurs serviteurs. Un jour, un esclave qui allait être sacrifié réussit à s'évader avec la coopération de ses geoliers, tous des Elfes. Dans la jungle, rendu à moitié fou par les mauvais traitements et les tortures infligés par ses maîtres, il passa un pacte avec Atlach-Nacha, le Dieu Araignée : en échange de la promesse que les âmes des Elfes seraient à lui, ils les aideraient à faire s'affondrer l'Empire des Yuan-Tis. Les jours qui suivirent, des tempêtes, des épidémies, des mauvaises récoltes et des tremblements de terre firent s'écrouler en moins d'un mois ce que des esclaves avaient créé en plusieurs siècles de servitude. Désespérés de voir que tout s'effondrait, ils se replièrent dans l'île de Dhajl, celle où d'après leurs légendes Yig les créa. Les esclaves furent laissés à eux-même, dans un environnement hostile. Les Elfes survivants se regroupèrent puis furent attirés par celui qui avait pactisé avec le Dieu Araignée vers le temple sous-terrain de la divinité. Là, Atlach-Nacha réclama son dû : leurs âmes, mais plutôt que de les prendre directement il les transforma en monstres mi-elfiques mi-araignées destinés à le servir. Ils forment maintenant une horde fanatisée qui accomplit les plans de leur monstrueuse divinité. Ils doivent souvent repousser les assauts des Yuan-Tis, qui veulent se venger de la trahison des anciennes créatures elfiques.

- Les Aboleths : si il y a bien une race qui contrôle les océans, se sont bien les Aboleths. Depuis la création de Beltégeuse, ils n'ont eu aucun adversaires dignes de ce nom : les créatures qui peuplaient les profondeurs étaient soit des bêtes sauvages soit des races créées pour être des serviteurs (où plutôt des races dont " l'instant du serviteur " étaient plus ancrés que chez les autres). Ils sont avec les Illithids les premières races créées par les Grands Anciens et les premières à être arrivées sur la planète. Ils n'ont cependant pas le goût des flagelleurs mentaux pour les intrigues

politiques et préfèrent rester dans leurs laboratoires avec leurs serviteurs modifiés (cf Fiend Folio pour les greffes) pour découvrir des mystères comme la position des lieux où sont enfermés leurs créateurs. Sans surprise, ils vénèrent le plus souvent Cthulhu.

- Les Cthuuls et Cthoniens : Considérés comme une race supérieure, se sont les fils de Cthulhu et les serviteurs de Shud M'ell, les Cthoniens sont les enfants des Cthuuls à un stade où ils se développent. Les Cthoniens sont des calamars géants ayant des pouvoirs psychiques (capacités qu'ils perdent en devenant des Cthuuls), ils pondent leurs oeufs à leur quatrième mois dans les failles sous-marines et les gardent jusqu'à leur éclosion. Lorsque tout leurs oeufs sont éclos ils se transforment en Cthuuls et laissent leurs petits seuls.

- Les Profonds : ils ont l'apparence d'hommes, mais couverts d'écailles, cependant leur peau est luisante et lisse. Sur les côtés de leur cou s'ouvrent des ouïes qui palpitent et leurs pattes sont palmées. Ils arpentent les côtes le plus souvent et se déplacent en groupes d'une dizaine d'individus. Pour se reproduire, ils doivent " utiliser " des humaines qu'ils enlèvent les nuits d'orages sur les villages côtiers. Elles se réveillent le plus souvent là où elles avaient été enlevées, enceinte sans le savoir. Le bébé est normal à la naissance, mais vers ses cinq ans des écailles commenceront à pousser sur son dos, généralement quelques semaines après son père viendra le chercher. Ils ne sont pas une race de serviteurs, mais ils s'associent fréquemment avec les Illithids ou avec les Aboleths quand ils en ont l'occasion. Ils vénèrent Cthulhu, en l'honneur de qui ils construisent des hôtels sous les eaux avec les os de calamars et de pieuvres.

III) Mythe de Cthulhu

Au commencement il n'y avait Rien dans notre Univers, que le Néant.

Puis des Dieux vinrent, nous les nommons Premiers Dieux, et voyant qu'il n'y avait Rien ils décidèrent de créer leur propre monde où leurs propres règles feraient lois.

Il fallut des millions d'années avant que les Premiers Dieux se mettent d'accord sur ce qu'ils devaient

faire. Puis, trouvons finalement un terrain d'entente, ils créèrent deux espèces : une divine et une inférieur. Ils créèrent ainsi les Grands Anciens et les Humains. Pour nous, ils décidèrent de créer une planète où nous pourrions nous développer, et aux Grands Anciens divins ils leur ordonnèrent de créer d'autres espèces afin de voir toutes les possibilités de leur Univers.

Pendent un temps impossible à jauger, ils restèrent à aggrandir l'Univers en regardant les Grands Anciens qui créaient différentes espèces, toutes hideuses pour nous.

Un jour, les Grands Anciens se rebellèrent contre leurs maîtres tyranniques, ils envoyèrent leurs troupes à l'assaut des Premiers Dieux. Ceux-ci riposèrent immédiatement en envoyant les serviteurs qu'ils avaient créés pour eux.

Chaque bataille durait un siècle, durant lequel chaque camp créait de nouvelles troupes pour le combat.

Mais, fatalement, les Premiers Dieux prirent le dessus sur leurs anciens serviteurs qui ne pouvaient rivaliser avec leurs pouvoirs absolus. Lorsque les deux camps n'eurent plus de forces à envoyer au carnage, ils allèrent eux-même se battre.

Les Premiers Dieux furent surpris de la puissance de leurs créations, mais ils reprirent le dessus et assomèrent les Grands Anciens, car ils répugnaient à tuer des créations si parfaites.

Ils exilèrent les Grands Anciens dans un coin de l'Univers et leur interdit d'en sortir. Cependant, ne désirant pas finir en ermites, les sept qui avaient menés la rebellion sortirent les premiers de leur prison, bientôt imités par les autres.

Ils voyagèrent des millénaires dans l'espace, jusqu'à arriver à Beltégeuse. Là, ils choisirent des Humains pour leur enseigner la magie, la science et bien d'autres choses. En échange, ils ne demandaient qu'à être vénérés. Ils nous apprirent que si nous les vénérions bien, ils nous aideraient à atteindre le Paradis inaccessible aux simples mortels.

Pendent très longtemps, cette accord marcha, les sept plus grands construisirent la première nuit leurs gigantesques palais et recréèrent les races qui les servaient avant, afin de peupler Beltégeuse.

Cependant, un jour, les Premiers Dieux virent qu'ils s'étaient échappés et retrouvèrent rapidement leur trace. Ils vinrent sur notre planète, leur planète, et

punir les Grands Anciens. Ils les condamnèrent à dormir jusqu'à ce que les étoiles soient propices, et que leurs adeptes, nous, accomplissent les rituels adéquats.

Puis, pour finir, ils placèrent leurs hideuses créations comme les Orques ou les Elfes, puis repartirent observer les autres recoins de l'Univers.

Mais aujourd'hui encore, dans nos rêves, ils communiquent avec nous.

Cependant, les Grands Anciens savaient le sort qui les attendait pour leurs crimes, et dirent aux premiers prêtres comment faire pour les sortir de leur torpeur.

Voilà pourquoi, dans les étoiles seront propices, nous accomplirons leur volonté et nous les libérons.

- Discours de base du fanatique

Le discours au dessus est vrai... À part quelques détails. En vérité, les Premiers Dieux n'ont jamais créés l'humanité, ou du moins pas directement. Notre espèce a suivi un développement normal sans aide extérieure. Ensuite, les serviteurs des Grands Anciens n'ont jamais été décimés : en vérité, ils se sont enfuis quand ils ont compris que la guerre était perdue. Ils ont utilisé leur science pour s'enfuir.

Nous ne savons rien des Premiers Dieux, qui sont partis bien loin de Beltégeuse, à l'exception de deux :

- Nodens, " Le Seigneur du Grand Abîme " : C'est lui qui emprisonna les Grands Anciens sous sa marque. C'est le seul qui est resté sur Beltégeuse plutôt que de partir, avant de voir le développement du monde. Quand il apparaît, il prend la forme d'un grand Orque en armure complète, sur un char tiré par des bêtes semis-naturelles. C'est également le Dieu des Orques, qu'il considère comme l'une des races les plus intéressantes, et comme une arme utile quand il a besoin d'une force de frappe terrestre.

- Bast : La mère des chats est également la gardienne de la Contrée des Rêves. Etant donné que c'est là-bas que les Premiers Dieux et les Grands Anciens se manifestent le plus souvent (et sont le plus accessibles), beaucoup la considère comme une gardienne de l'ordre... Ou l'inverse. Elle a donné à ses fils, les chats, un lien avec la Contrée

des Rêves, afin qu'ils puissent la rejoindre quand ils le veulent. Elle a aussi fait des Elfes son peuple favori, avec leur durée de vie très longue et leur respect de la nature, c'est sous son impulsion qu'elle les a fait découvrir Gédon.

Les Grands Anciens, sont nombreux, mais ont peut en distinguer sept :

- Azatoth, " Le Chaos Nucléaire " : Le chef des Grands Anciens est une puissance universelle aussi bien créatrice que destructrice. Ses moindres caprices sont exaucés par Nyarlathotep, mais il n'en a pas besoin : dès qu'il rêve de quelque chose, cette chose se réalise. Il a rêvé une seule fois de la vie sur Bételgeuse, et il n'en rêvera pas une seconde fois, maintenant il ne peut que la détruire. Heureusement, il réside au centre de l'Univers, là où il ne peut atteindre personne. Il est entouré par les Anciens, des créatures sourdes, aveugles et muettes qui jouent pour lui de la flute. Peu de personne le vénère, car il fait cadeau de ses dons selon son bon plaisir, et de nombreuses personnes ont été transformés en monstruosité car Azatoth pensait les récompenser.

- Nyarlathotep, " Le Chaos Rampant " : Le messager des Dieux est le serviteur personnel d'Azatoth, qui accomplit tout ses caprices à la seconde. C'est le Grand Ancien le plus proche des hommes, que se soit au niveau mental ou au niveau physique (pour la plupart de ses formes), il aime se mêler à l'humanité en bien ou en mal. Il possède un millier de formes, chacune possédant une statue dans le grand temple que les Illithids ont créé pour lui. Il manigence plusieurs projets en même temps, certains nuisant à d'autre, afin de voir jusqu'où il pourra provoquer le Chaos, son but final restant de pousser l'humanité à sa propre perte. Il est souvent représenté comme un Dieu de la Terre.

- Yog-Sothoth, " Le Tout en Un et le Un en Tout : Yog-Sothoth a été banni hors de l'Espace et du Temps, ce qui ne veut pas dire qu'il soit absent des affaires planaires, au contraire ! Il possède treize globes, des avatars de lui-même, qui peuvent voyager dans tout les plans sans aucun gêne, aucune porte ne leur est fermé. Pour la simple

raison que Yog-Sothoth est une porte, il joue pour les autres Grands Anciens le rôle d'une porte dont il est lui-même la clé, la porte par laquelle ils sortiront tous le jour de leur libération, et ce jour-là se sera comme si elle n'avait jamais été fermé. Une autre chose intéressante, est que Yog-Sothoth est un principe spatio-temporelle : il est Tout, mais il n'est Rien, il est Là mais il n'est Nul Part.

- Cthulhu, " Celui qui mort attend en rêvant " : Sans aucun doute le Grand Ancien le plus vénéré dans tout Bételgeuse, même ceux qui ne le vénèrent pas lui adressent toujours une prière chaque jour. Pour deux raisons : il est considéré comme le Dieu de la Mer, hors la majeure partie de Bételgeuse est recouvert par les eaux, et la seconde est qu'il est sur Bételgeuse. Mort, il rêve dans sa cité de R'lyeh, en plein milieu de l'Océan Inconnu. Comme dit plus haut, les problèmes maritimes de la planète sont dues aux trois lunes qui gravitent autour, mais pas seulement : en fait, la véritable cause du flux et du reflux permanent et à grande échelle des eaux est dû à Cthulhu : il s'agit du corps du Grand Ancien qui bouge, certains diraient de sa respiration. Ainsi, ceux qui le vénèrent pour qu'ils soient protégés des eaux ne font qu'allumer les feux de leurs bûchers.

- Hastur, " Celui qui ne doit pas être nommé " : Il a été enfermé dans le Lac d'Hali, sur une étoile noire des Hyades (un amas d'étoile près de la constellation du Taureau). Avec Cthulhu, c'est l'un des Grands Anciens qui est le plus adoré, mais alors que le maître de R'lyeh ne le fait pas exprès, Celui qui ne doit pas être nommé cherche au maximum à être adoré pour une raison simple : il veut nuire à Cthulhu. Nul ne sait pourquoi celui qu'on nomme Dieu du Vent cherche à nuire autant au présumé Dieu de l'Eau, certains écrits disent qu'ils sont frères (mais à quel niveau ?), mais le fait est que ses motivations sont comme le vent : impossible à comprendre et à attraper. Plusieurs fois, alors qu'une des deux entités allaient se libérer de sa torpeur l'autre a envoyé ses fidèles ou des aventures empêchaient ceci. Si ils ne se gênaient pas constamment, ils seraient tout les deux libres depuis longtemps, et leur guerre serait passé à un autre niveau...



- Shub-Niggurath, "le Bouc au Mille Chevreux" : Le Grand Ancien associé à la fertilité est l'un des plus priés, tout les jours de fête, il ne possède aucun culte structuré et quasiment aucune églises à son nom. Cependant, il est très actif dans les affaires planaires, de nombreuses sorcières le prit en tant que " Bouc Noir " les jours de Shabbat et avant les invocations de Férons. De plus, il est aussi représenté comme la mère-nourricière, celle qui maintient la vie dans Beltégeuse, on dit qu'il pourrait ressuciter même un Grand Ancien si il le voulait. Lorsqu'il apparaît, il invoque toujours ses " Milles Chevreux " qui sont ses fils et des abbérations qui changent de forme en même temps que leur géniteur.

- Cthuga, " Le Dévoreur " : Sans aucun doute l'un des Grands Anciens majeurs qui est le moins prié et le moins connu, seuls quelques écrits obscurs en parle, pourtant il est actif, aussi actif que Nyarlathotep. Tout comme Hastur pour Cthulhu, le Dieu du Feu est l'ennemi éternelle du Dieu de la Terre, il cherche toujours à empêcher les plans du Chaos Rampant. Certains disent qu'il ne serait qu'une des mille formes de Nyarlathotep, mais ceux-là ne durent jamais bien longtemps.

Les divers cultes qui rendent hommage aux Grands Anciens sont des sociétés oligarchiques, avec des degrés d'initiation complexe qui poussent tous un peu plus dans la folie et dans la vérité sur le monde. Les Grands Prêtres et les agents sont tous considérés (et sont) comme des fous de la pire espèce par ceux qui fouillent un peu dans leurs affaires. Nul ne peut déceler la vérité du mensonge dans leur propos, le " monde " de leurs divinités étant chaotiques et au dessus de la compréhension humaine.

Même si la plupart des cultes sont gérés par de véritables Humains normaux (au niveau physique), la plupart des " grandes religions officielles " sont depuis longtemps en affaire avec des Abbérations, ou pire, afin d'étendre leur pouvoir. Les plus grandes des Croisades ont souvent été commandées par des Illithids ou des Aboleths qui

voulaient éliminer un ennemi ennuyeux, ou juste se distraire...

D'autre part, le mot d'ordre de tous les chefs religieux est " Une humanité désespérée est une humanité croyante ". Les Prêtres prennent plaisir à faire tomber dans le fatalisme le croyant de base, lui faisant voir à quel point le monde est chaotique et ténébreux, que sa vie peut se finir chaque jour à cause des " Choses qui rôdent dans l'ombre ". Après des siècles d'entraînement, les religieux ont perfectionné leur doctrine pour la rendre " compatible " à tous les hommes et femmes. Il n'est pas rare de voir des villages où les habitants n'attendent que la Mort (souvent sous la forme d'un monstre sortie des profondeurs) et travaillent car c'est " leur rôle dans les plans des Grands Anciens ".

En terme de règles, dès qu'un Prêtre peut devenir un Aliéniste, il DOIT prendre un niveau dans cette classe de prestige. Vous pouvez considérer que son culte l'a jugé apte à en apprendre plus, et que selon eux il DOIT en apprendre plus, ou alors que sa divinité a décidé de le récompenser en lui ouvrant les yeux sur le monde réel. Il n'est plus obligé de prendre d'autres niveaux dans cette classe de prestige, mais c'est fortement encouragé.

P.-S.

J'espère que vous avez aimé ma petite création. Si un jour j'ai le courage, j'espère pouvoir développer quelques points :

- La Cosmologie
- Les Etats dominants
- Les Abbérations
- Rajouter des races (Goblines, Ogres, Trolls, Dragons)
- Faire le profil de quelques créatures du Mythe*

N'ayant pas le Manuel des Abbérations, ceci est quelque peu gênant pour développer cette univers, mais je compte bien l'acheter (puisque'il a l'air si bien que ça).

Laissez des critiques au passage, si possible dans le topic correspond du forum, ça fait toujours plaisir.