

Divinités terre-à-terre

La conception d'un MJ pour un univers mythologique éclectique

par Ed Greenwood

L'utilisation et la nature spécifique des êtres divins ont toujours été des sujets controversés parmi les joueurs de D&D® et d'AD&D™. L'existence, l'influence et le pouvoir personnel de ces êtres faisaient partie intégrante des deux jeux depuis le début. Et pourtant, on peut affirmer qu'aucun système définitif régissant l'utilisation des dieux dans une campagne n'existait sous forme imprimée avant la publication de la *Cyclopedia DEITIES & DEMIGODS™* en 1980.

Avant cela, divers panthéons et systèmes avaient été proposés. La plupart contenaient de bonnes idées, mais aucun n'était complet — comme le supplément *Gods, Demi-Gods & Heroes* de TSR, le *Choir Practice at the first Church of Lawful Evil (Orthodox)* de Lawrence Schick : *The Ramifications of Alignment* dans *DRAGON™* n° 24, et *Of the Gods* de Craig Bakey dans *DRAGON* n° 29.

Les MJ qui n'utilisaient pas ces directives ou ne les trouvaient pas adéquates devaient improviser, ou (souvent littéralement) laisser les clercs et autres personnages s'en tirer à bon compte.

Trop de joueurs d'AD&D laissent aux clercs le soin exclusif de s'occuper des dieux, si bien qu'un voleur maléfique du groupe peut tricher, voler, mentir, profaner les autels bons et piller les temples bons, tuer des personnages neutres et bons — puis voir ses blessures soignées sereinement par le clerc du groupe, qui se trouve être de camp loyal bon.

Cette offense peut sembler insignifiante à certains ; mais elle illustre bien l'attitude « de pure forme » de la plupart des joueurs envers les dieux qu'ils prétendent vénérer. Cela ne cadre guère avec les dieux libres et humanistes (c'est-à-dire partageant les émotions et les faiblesses humaines) présentés dans la *Cyclopédie DDG*, qui accomplissent leur volonté respective dans le multivers par l'intermédiaire de leurs fidèles.

On pourrait penser qu'une divinité strictement loyale, par exemple, utiliserait un clerc comme un chien de garde pour constamment réprimander, commander et conseiller les membres du groupe (et les autres) au nom du dieu. C'est bien plus logique et intéressant que de traiter les clercs simplement (comme c'est généralement le cas) comme des machines à sorts protectrices incapables d'utiliser des armes tranchantes.

Cette attitude se traduit également par un abus de l'intervention divine ; les joueurs ignorent leur dieu, voire le prennent en vain, jusqu'à ce qu'une situation délicate survienne — moment où ils implorent alors son aide. En tant que MJ, j'ai incarné un tel dieu — et j'ai fait savoir à ses fidèles déloyaux qu'ils osaient beaucoup en ayant l'audace d'espérer ne serait-ce qu'un peu d'aide divine. Pour faire passer son message, le dieu a notamment envoyé un oiseau particulier (un signe connu de ses fidèles) fondre sur eux et leur arracher leurs armes des mains, alors même qu'ils affrontaient des ennemis ; afin de leur faire savoir qu'il n'était pas content !

Tous les dieux ne sont pas des personnages vengeurs — mais certains sont capricieux et chaotiques à l'extrême. Les dieux doivent être craints, et non raillés — et piller un temple, prononcer le nom d'un dieu en vain, ou profaner ou ridiculiser un rituel, un lieu de culte, voire un fidèle dévot, c'est railler, du point de vue de ce dieu.

Les clercs doivent constamment chercher à servir les fins de leur divinité ; c'est le seul moyen de réussir dans leur profession, qui est le travail de toute une vie. Ils ne gagneront en faveur — et en service (niveaux d'expérience) — que si leurs actions plaisent à la divinité.¹

En tant que MJ, c'est un immense soulagement d'utiliser le DDG et de pouvoir enfin révéler aux joueurs quelles sont les divinités de leurs personnages et ce qu'elles exigent d'eux. Le prix de l'aide magique divine (même celle, courante, accordée aux clercs) devient bien plus élevé

— et les personnages se retrouvent confrontés à une existence potentiellement bien plus « difficile ».

Pour mener une campagne de cette manière, il faut un système détaillé de dieux et d'êtres divins.² La colonne vertébrale de tout panthéon comprend la raison d'être ou le « grand dessein », les relations de pouvoir ou la hiérarchie, et les détails du culte (en particulier celui des personnages des joueurs). Une fois en place, il suffit de se référer à ce système lorsque les actions des joueurs l'exigent, mais le MJ qui tente de mener la campagne sans lui constatera tôt ou tard que les conséquences de longue portée d'une décision hâtive reviennent le hanter. Quelques méthodes (plutôt radicales) pour résoudre les contradictions concernant les dieux sont mentionnées plus loin. Notez qu'un panthéon peut — et devrait — comporter certaines zones « floues », afin de pouvoir grandir et évoluer avec la campagne.

La plupart des campagnes existantes comportaient de telles zones d'ombre — bien trop nombreuses. C'est là qu'intervient DDG, qui quantifie les capacités d'un large éventail d'êtres divins. Mais cela n'a pas constitué la solution pour de nombreux MJ.

À juste titre, DDG ne proposait pas de schéma global, ni de panthéon définitif ; la composition d'un panthéon doit, dans une certaine mesure, refléter les croyances et les aspirations de son créateur, et ainsi déterminer l'orientation de toute la campagne.³ Cet article expose les problèmes et les décisions liés à la création d'un panthéon AD&D ; il ne présente aucun schéma global. Mes mythes servent d'exemples et d'explications — et non pas comme la « bonne » solution. Le plus important n'est pas ce que j'ai choisi, mais pourquoi j'ai fait ces choix. DDG offrait aux MJ une grande variété de panthéons parmi lesquels choisir — une variété qui, considérée dans son ensemble, avait tendance à présenter des conflits au niveau de la philosophie de base (grande conception), des attributions divines et du

ton général. Cela semble exclure leur utilisation simultanée.⁴

La taille même de la galerie de divinités dans DDG la rend difficile à gérer et comporte des contradictions. Quels en sont donc les « points forts » ? Quels dieux choisir ? Le puriste d'AD&D remarquera immédiatement que les règles concernant les dieux et les êtres divins ne sont pas exhaustives : les Princes élémentaires du Mal et la plupart des dieux de la campagne de Greyhawk ne sont guère plus que des noms. Par exemple, le DMG mentionne l'existence de Joramy, déesse de l'activité volcanique (page 160), et le Deck of Many Things cite « Mort » comme un dieu, mais aucun des deux n'est évoqué ailleurs. DDG ne nous donne qu'un seul des dieux des orques, et seulement les noms de trois dieux nains.

Il est donc clair que le MJ a à la fois beaucoup de travail et une grande marge de manœuvre. Pour respecter la structure d'AD&D, cependant, il faut qu'un MJ adopte, plus ou moins dans son intégralité, la section « Divinités non humaines » du DDG ainsi que Thrym et Surtur (les dieux des géants) issus de la mythologie nordique. (Un problème sérieux lié à l'adoption intégrale du panthéon nordique est abordé plus loin.)

Quelle est la prochaine étape ? Comme l'a dit Elminster le Sage : « L'homme sage apprend tout ce qu'il doit savoir, et tout ce qu'il peut découvrir, avant de se lancer dans une entreprise. » De la même manière, le MJ doit déterminer les caractéristiques de son panthéon. Tous les plans ont-ils une divinité dominante ? Tous les alignements sont-ils représentés par des divinités ? Les représentations des alignements (le bien contre le mal, l'ordre contre le chaos) sont-elles équilibrées au sein d'un panthéon ? Qui est le dieu le plus puissant — et plus précisément, qui a la préséance ou l'emporte dans les conflits divins ? D'où les dieux tirent-ils leurs pouvoirs, et quels sont leurs intérêts, leurs aspirations, leurs goûts et leurs aversions ? Quelles règles ou restrictions les êtres divins respectent-ils, ou à quoi sont-ils soumis ? Comment les attributions divines sont-elles réparties, et le chevauchement de ces attributions (par exemple, divers « gardiens des morts » de tous les alignements ; ou différents dieux de

la guerre vénérés par différentes races) est-il permis ?

En bref, le MJ doit concevoir un grand dessein, puis organiser son mythe pour qu'il s'y adapte. Dans mon cas, j'ai imaginé un univers durable où toutes les créatures (dans les limites de leur propre nature et de leur environnement) disposaient du libre arbitre. Pour que l'univers soit durable, j'ai supposé un équilibre entre les alignements — avec un surplus d'êtres neutres et égoïstes, peut-être admissible au motif qu'ils apportaient de la stabilité à cet aspect de l'univers. Cela permet à des forces d'alignements opposés, d'un niveau équivalent, de se disputer sans fin la domination, et c'est également nécessaire pour garantir un libre arbitre maximal.

Le jeu AD&D repose sur le principe du libre arbitre. Au-delà des subtilités philosophiques, l'idée même de l'aventure suppose que les actions des créatures (dans les limites imposées par leur environnement) déterminent leur destin. Cela implique donc que les dieux disposent eux-mêmes du libre arbitre — et que leur emprise sur les hommes est par conséquent imprécise (ce qui conduit la plupart d'entre eux à recourir à des serviteurs mortels et/ou divins comme intermédiaires). Les dieux ne sont en fait rien de plus que des surhommes. Autrement dit, ils n'ont pas de contrôle absolu sur les événements et les êtres, peuvent avoir des faiblesses et des émotions similaires à celles des hommes, et ne peuvent faire usage que d'une précognition limitée (comme le sort Augure) grâce à leur raisonnement supérieur et à leurs pouvoirs de perception.

Bien que les dieux disposent généralement de pouvoirs impressionnants tels que le voyage intraplanaire et l'immortalité, des capacités magiques naturelles et des attributs personnels supérieurs à ceux des autres créatures, ils ne peuvent transcender « le système » — du moins, pas sans détruire l'équilibre du jeu. Les hommes, tels que les utilisateurs de magie et ceux qui contrôlent des artefacts, peuvent employer les mêmes forces que les dieux ; ces forces sont naturelles, font partie du multivers, et les dieux ne sont donc que des êtres dotés d'un pouvoir bien plus grand, mais toujours liés par les limites du système. Cette stipulation exclut les divinités créatrices (qui transcendent le système) et celles qui

voyagent dans le temps, comme Yog-Sothoth dans le mythe de Cthulhu, ou celles qui possèdent la prédestination, comme les Nornes ou tout oracle infaillible — ou encore l'ensemble du panthéon nordique !

Comme l'explique Paul Kocher dans *A Reader's Guide to the Silmarillion* (Boston, Houghton Mifflin, 1980), le maître de la fantasy J.R.R. Tolkien rejetait « les trois Nornes ou Parques, Urd (le Passé), Verdandi (le Présent) et Skuld (l'Avenir) ». Ces trois déesses prédéterminaient le destin non seulement des hommes, mais aussi des dieux nordiques eux-mêmes, et personne ne pouvait s'y opposer. Une telle doctrine était odieuse à Tolkien, qui croyait passionnément au libre arbitre, comme en témoignent tous ses écrits. »⁵

Les événements du Ragnarok, souligne Kocher, étaient connus en détail des dieux. En effet, dit Kocher, « la mythologie nordique regorge de récits montrant Odin errant sous un déguisement pour recueillir auprès des sages toutes les informations qu'il peut obtenir, non pas pour éviter le Ragnarok, ce qu'il sait impossible, mais pour découvrir, s'il le peut, quand il surviendra et ce qui, le cas échéant, se passera après. C'est, par exemple, l'objet des questions posées par Odin à la Sibylle dans l'Edda ancienne. »⁶

Frank Herbert s'exprime de manière plus tranchée du point de vue de la divinité humaniste dans L'Empereur-Dieu de Dune : « Il m'est venu plus d'une fois à l'esprit que le saint ennui est une raison suffisante et valable pour l'invention du libre arbitre. »

La prédestination ne peut exister si le libre arbitre est le principe fondamental de l'univers AD&D. Les panthéons qui imposent aux dieux et aux créatures inférieures une mission et un rôle dans l'ordre général des choses — établis dès la naissance du personnage, voire avant — ne laissent guère de place à des aventuriers libres de leurs choix, et sont donc incompatibles avec la conception du monde d'AD&D.

Cela ne veut pas dire que de fausses croyances (même parmi les dieux eux-mêmes) concernant un Ragnarok ou une Création ne peuvent pas exister — et être transmises aux fidèles mortels comme une vérité sacrée. Le « système », ou le fonctionnement naturel du multivers, peut

être géré par le MJ comme un « Grand Mystère » (pour les joueurs), ou comme une force supérieure connue (les lecteurs de la série du Champion Éternel de Michael Moorcock se souviendront de l'Équilibre Cosmique). Une directive supérieure pourrait exiger que l'équilibre des dieux soit maintenu, de sorte que si l'on tue le dieu de la guerre, on doit prendre sa place.⁷ Le MJ peut ainsi retirer de la campagne des personnages de niveau stratosphérique. Un autre mécanisme permettant de garder le contrôle est la « guerre des dieux ». Ce concept constitue également une bonne justification pour passer des règles de D&D à celles d'AD&D au cours d'une campagne — et justifiera également toute autre révision divine que le MJ jugera nécessaire, une fois pour toutes. En termes simples, la Guerre des Dieux est un conflit entre les dieux — une bataille physique directe au cours de laquelle des dieux sont détruits, ou leurs pouvoirs annulés, leur sont arrachés ou déformés, et une nouvelle hiérarchie est créée.

La caractéristique la plus importante de ce conflit est que les fidèles n'y sont pas impliqués ; tous les clercs et autres serviteurs sont complètement coupés de leurs divinités — incapables de communiquer avec elles, de renouveler des sorts de niveau supérieur au 2e, ou de recevoir par la suite des informations précises ou complètes concernant la guerre (car les divinités ne souhaitent peut-être pas tout révéler à n'importe quel mortel).

La Guerre des Dieux peut véritablement couvrir une « multitude de péchés », à l'instar de la bataille entre le Vom et le Gardien décrite dans le roman Bloodhype d'Alan Dean Foster ; les effets secondaires de l'énergie libérée lors du conflit peuvent transformer ou téléporter des paysages, des personnes et un nombre illimité d'objets sur les différents plans.

Assez parlé des principes régissant — revenons au choix des divinités. Dans mon cas, je voulais que tous les plans extérieurs aient des divinités régnautes (à l'instar du règne de Lolth sur un plan de l'Abîme dans Q1). Cela exclut le regroupement nordique des dieux à Gladshheim, le regroupement

grec des dieux sur l'Olympe et le regroupement des dieux de Leiber à Godsland. Quelques plans, notamment le Plan matériel primaire,⁸ seraient des « no man's land », régis par aucune divinité.⁹ De plus, je ne voulais aucune empreinte mythologique égyptienne, maya, chinoise, grecque ou similaire sur mon panthéon, préférant plutôt une atmosphère vaguement nordique/celtique/« vieille Angleterre féerique ». J'ai dû, à mon grand regret, abandonner certaines divinités favorites telles qu'Ishtar, Mithra et Set. D'autres divinités du DDG ont pu être adoptées moyennant quelques modifications superficielles (nom, apparence, pouvoirs mineurs).

J'ai également jugé opportun de faire en sorte que les domaines de compétence des dieux se recoupent.¹⁰ Cela permet de créer des conflits entre les différents clergés à mesure que l'importance des dieux au sein d'une communauté ou d'une société évolue, et permet à la fois aux divinités non humaines (telles que les dieux elfiques et centaures dans le DDG) et aux divinités humaines (telles que le ou les dieux des druides) de coexister, chacune accordant des sorts à ses fidèles.

Cela s'inscrit dans l'idée que les dieux possèdent un pouvoir proportionnel au culte qu'ils reçoivent, mais j'ai délibérément laissé cette notion vague et peu développée, car les joueurs adoreraient connaître ces mécanismes afin d'influencer le pouvoir relatif des dieux à leurs propres fins, et ce type de manipulation perturbe très rapidement l'équilibre d'une campagne. Notez qu'un individu peut souvent servir une divinité, en faisant délibérément avancer ou en tentant de promouvoir ses objectifs et sa cause, tout en apaisant (« culte de façade ») une autre. Un garde loyal et maléfique, par exemple, pourrait apaiser Helm (le dieu des gardiens) tout en adorant activement Loviatar, Baine, ou peut-être même Tempus.

Un autre avantage lié au fait d'autoriser le chevauchement des domaines est que les joueurs ne pourront pas immédiatement deviner la divinité (et les restrictions religieuses qui l'accompagnent) d'un PNJ

rencontré simplement en connaissant la classe de ce dernier (ou, d'ailleurs, sa race ou son alignement). Une telle connaissance pourrait constituer un avantage déloyal non négligeable en cours de jeu.¹¹

Les domaines (dieux de la guerre, de la mer, etc.) doivent être associés à divers alignements. Soit (1) chaque domaine est représenté par des dieux de tous les alignements, soit (2) chaque domaine peut avoir un dieu d'un alignement jugé approprié : un dieu de la justice peut être loyal bon ou loyal neutre, ou un dieu de la guerre ou de la mer peut avoir un alignement chaotique. (Pour les raisons exposées ci-dessus, et afin de limiter le nombre de dieux à une quantité gérable, j'ai choisi cette dernière méthode pour associer les alignements aux divinités.)

Compte tenu de ces considérations, le panthéon répertorié dans les tableaux de cette page et de la précédente a été développé pour ma campagne des Royaumes Oubliés.¹² Les ajouts ultérieurs au matériel officiel d'AD&D, tels que les « Dieux élémentaires anciens » mentionnés dans le module D1, les « Princes élémentaires du mal » dans T2 et les Dieux de Greyhawk, entraîneront sans doute certaines modifications dans le panthéon. Les quatre dieux élémentaires issus du mythe de Melniboné dans le DDG, par exemple, pourraient être écartés si les élémentaires de Gyax entraînent en conflit. Tels qu'ils sont présentés dans le DDG, cependant, ces quatre dieux s'accordent parfaitement avec les informations du Manuel des Monstres.

Toutes les divinités des non-humains, ainsi que Thrym et Surtur de la mythologie nordique, issues du DDG, ont été adoptées. Les dryades vénèrent Mailikki, les sylvaniens vénèrent Grome et Rillifane Rallathil, et les nymphes vénèrent Eldath (elles croient qu'elle est la source du pouvoir qui permet de tuer ceux qui contemplent leur nudité). La race dominante (humaine) possède le panthéon le plus vaste et le plus varié — une expression logique de la diversité des croyances et des intérêts qui a permis à cette race de s'imposer.

LES DIVINITÉS ET LES DEMI-DIEUX DES ROYAUMES OUBLIÉS : Les divinités humaines

Nom	Surnoms, titres	Portefeuille	Align.	Rang	Plan d'origine
Aurile	La Demoiselle du Givre	Déesse du froid,	NM	Demi-déesse	Pandémonium
Azouth	Le Très-Haut	Patron des utilisateurs de magie	LN	Demi-dieu	Arcadie
Baine	Le Seigneur Baine, le Seigneur Noir	Dieu de la discorde, de la haine et la tyrannie	LM	Dieu majeur	Achéron
Beshaba	La Servante du Malheur, Bess la Noire, Dame du Destin funeste	déesse de la malice, du malheur, de la malchance, des accidents (trahison, perfidie)	CM	Déesse mineure	les Abysses
Bhaal	Le Seigneur du meurtre	Dieu de la mort	LM	Dieu mineur	Géhenne
Chauntéa	La Grande Mère	Déesse de l'agriculture	NB	Déesse majeure	Élysée
Déneïr	Seigneur de tous les glyphes et de toutes les images	Dieu de la littérature et des arts	NB	Demi-dieu	Bonne chasse
Eldath	La Silencieuse, déesse des eaux chantantes	Déesse des cascades, des sources, des ruisseaux, des étangs, du calme, de la paix, des lieux tranquilles, gardienne des bosquets (des druides)	N	Demi-déesse	Plan matériel
Gond	Le Pourvoyeur de merveilles	Dieu des forgerons, des artisans, de l'artisanat et de la construction	N	Dieu mineur	Opposition concordante
Heaum	Celui aux yeux qui ne se ferment jamais	Dieu des gardiens	LN	Dieu mineur	Nirvana
Ilmater	---	Dieu de l'endurance, de la souffrance, du martyr et de la persévérance	LB	Dieu mineur	Les paradis jumeaux
Lathandre	Le Dieu du matin	Dieu du printemps, de l'aube, de la conception, de la vitalité, de la jeunesse éternelle, du renouveau, du perfectionnement de soi, des nouveaux départs	NB	Dieu majeur	
Leïra	La Dame des Brumes	Déesse de la Tromperie, de l'illusion	CN	Demi-déesse	Les Limbes
Lliira	Notre-Dame de la Joie	Déesse de la joie, de l'insouciance, du contentement, de la libération, de l'hospitalité, du bonheur et de la danse ; patronne des fêtes	CB	Demi-déesse	L'Olympe
Loviatar	La Vierge de la douleur	Déesse de la douleur et de la souffrance, patronne des tortionnaires	LM	Demi-déesse	La Géhenne
Malar	Le Seigneur des Bêtes, le Traqueur	Dieu des bêtes sauvages et prédatrices, de la soif de sang et de la chasse	CM	Demi-dieu	Tartare
Mask	Demi-dieu	Dieu des voleurs et des intrigues	NM	Dieu mineur	Hadès
Mailikki	La Dame de la forêt	Déesse des forêts, des dryades, protectrice des rôdeurs	NB	Déesse mineure	Plan matériel
Milil	---	Dieu de la poésie, de l'éloquence et du chant	NB	Demi-dieu	Terres de chasse propices
Myrkul	Le Seigneur des Os, le Vieux Seigneur Crâne	Dieu des morts, du dépérissement, de la décomposition, de la corruption, des parasites, de la vieillesse, du crépuscule, de la chute, de l'épuisement	NM	Dieu majeur	Hadès
Mystra	La Dame des Mystères	Déesse de la magie	LN	Déesse majeure	Nirvana
Oghma	Le Relieur	Dieu de la connaissance et de l'invention, patron des bardes	N	Dieu majeur	Opposition concordante
Sélûné	Notre-Dame d'Argent	Déesse de la Lune, des étoiles et de la navigation	CB	Déesse mineure	Gladshiem
Shar	La Maîtresse de la nuit, la Dame de la perte	Déesse des ténèbres, de la nuit, de la perte et de l'oubli	NM	Déesse majeure	Hadès
Sylvanus	Le Père Chêne	Dieu de la nature, patron des druides	N	Dieu majeur	Opposition concordante
Sunie	Cheveux de feu	Déesse de l'amour, de la beauté, du charisme et de la passion	CB	Déesse majeure	L'Olympe
Talona	La Dame des poisons, la Maîtresse de la maladie	Déesse de la maladie, de l'empoisonnement	CM	Déesse mineure	Tartare
Talos	Le Destructeur, Le Furieux	Dieu des tempêtes, de la destruction	CM	Dieu majeur	Pandémonium
Tempus	Le Seigneur des batailles,	Dieu de la guerre	CN	Dieu majeur	Les Limbes

	le Marteau de l'ennemi				
Torm	...le Sincère, ...l'Insensé, ...le Courageux	Dieu du devoir, de la loyauté et de l'obéissance, de ceux qui bravent le danger pour servir la cause du bien	LB	Demi-dieu	Plan matériel
Tyché	Dame Chance	Déesse de la bonne fortune, de la chance, de la victoire et de l'habileté, patronne des aventuriers et des guerriers	CB	Déesse mineure	L'Olympe
Tyr	Mâchoires sinistres, ... l'Impartial	Dieu de la justice	LB	Dieu majeur	Les Sept Cieux
Umberlie	La reine garce	Déesse des océans ; des vagues et des vents en mer, des courants	CM	Déesse mineure	les Abysses

LES DIVINITÉS ET LES DEMI-DIEUX DES ROYAUMES OUBLIÉS : Les Seigneurs élémentaires

Nom	Surnoms, titres	Portefeuille	Align.	Rang	Plan d'origine
Grome	Le difforme, roi du royaume sous les racines	Roi des élémentaires de Terre	N	Dieu mineur	Plan élémentaire de la Terre
Kakatal	Le Seigneur des Flammes, le Seigneur du Feu	Seigneur des élémentaires du feu	N	Dieu mineur	Plan élémentaire du feu
Misha	Le Seigneur de l'Air, Seigneur des Géants du Vent	Seigneur des Élémentaux d'Air	N	Dieu mineur	Plan élémentaire de l'Air
Straasha	Le Seigneur de l'Eau	Seigneur des élémentaires d'eau	N	Dieu mineur	Plan élémentaire de l'eau

LES DIVINITÉS ET LES DEMI-DIEUX DES ROYAUMES OUBLIÉS : Les cultes des bêtes

Nom	Surnoms, titres	Portefeuille	Align.	Rang	Plan d'origine
Aslan	Le Seigneur Crinière de Feu	Seigneur des lions, des bêtes puissantes	LB	Dieu mineur	Les Sept Cieux
Besparr	---	Seigneur des chevaux	CB	Demi-dieu	Plan matériel
Camazotz	---	Seigneur des chauves-souris	CM	Dieu mineur	Plan matériel
Fileet	---	Dame des oiseaux	CN	Demi-déesse	Plan matériel
Haaashastaak	---	Maître de tous les lézards	N	Demi-dieu	Plan matériel
Hlyyaak	---	Roi des chameaux	CB	Demi-dieu	Plan matériel
Lolth	---	Reine démoniaque des araignées	CM	Déesse mineure	les Abysses
Luruë	Lune d'Argent	Reine des bêtes parlantes, des créatures intelligentes	CB	Déesse mineure	L'Olympe
Meerclar	---	Maîtresse des félins	CN	Demi-déesse	Plan matériel
Nnuurrrr'c'c	Le Roi aux Ailes	Maître des essaims d'insectes	N	Demi-dieu	Plan matériel
Nuru-ah	---	Maître du bétail	N	Demi-dieu	Plan matériel
Pyaray	Celui qui murmure les secrets impossibles	Seigneur des abysses océaniques, des créatures des profondeurs	CM	Dieu mineur	Plan matériel
Repra	---	Roi des serpents	CM	Demi-dieu	les Abysses
Roofdrak	---	Maître de tous les chiens	N	Demi-dieu	Plan matériel
Sneel	Le Grand Rat	Seigneur des rats	CM	Dieu mineur	Plan matériel

Divinités

Remarques générales

Un coup d'œil au tableau ci-dessus montre que les dieux sont globalement équilibrés tant en termes de sexe que d'importance, représentant chaque alignement. Les lois sacrées, les rituels et la nature des serviteurs ont été (délibérément) omis. Le dieu Tempus (important dans un univers AD&D, pour des raisons évidentes) est décrit en détail dans les paragraphes qui suivent, à titre d'exemple de ce que devrait être une telle divinité, mais ce n'est pas le cas de la plupart des autres divinités, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les dieux ne devraient faire que peu ou pas d'apparitions directes dans le jeu, préférant agir par l'intermédiaire de leurs serviteurs. Le MJ doit créer ces serviteurs, car à l'heure actuelle, peu d'êtres divins ont des serviteurs clairement définis dans le système AD&D, au-delà des princes démons, des archidémons, de Blibdoolpoolp et de Lolth dans les modules D (et Q), et d'Héphaïstos dans DDG.

D'autres raisons sont plus pratiques : le magazine DRAGON dispose d'un espace limité, et les joueurs des Royaumes Oubliés liront ces pages et risquent d'en apprendre beaucoup trop pour permettre la poursuite d'un jeu de qualité (voir « Keeping the Players in the Dark » dans DRAGON n° 49). De plus, de nombreux MJ préféreront certainement d'autres noms et pouvoirs pour leurs divinités, et Len Lakofka a déjà fourni une méthode pour esquisser les divinités dans TD n° 36. Vous trouverez ci-dessous davantage d'informations sur la nature de chaque dieu. Les détails spécifiques du culte et des clergés organisés doivent être adaptés à chaque campagne, en tenant compte de son histoire passée et de l'équilibre politique des pouvoirs, et relèvent donc à nouveau de la responsabilité de chaque MJ.

Descriptions des divinités

AURILE Cette demi-déesse est liée à Talos. Ses pouvoirs personnels comprennent les « Doigts de givre » (voir la section « Givre » dans le Bestiaire, DRAGON n° 33), une « Tempête de glace » deux fois plus puissante, la « Sphère glaciaire d'Otiluke » et un souffle glacial (« Cône de froid ») qui détruit les plantes au

contact et produit le même effet qu'un sort « Fragilité cristalline » réussi sur tout métal qu'il touche.

AZOUTH Ce mage, le plus puissant de tous, n'est autre qu'Aarth sous un autre nom (DDG, p. 97).

BAINE Le « grand méchant », le Seigneur Baine, n'est jamais vu, bien qu'il existe des récits évoquant une main glaciaire aux griffes noires et des yeux de feu ardent ; il peut être considéré comme à peu près équivalent à Druaga (DDG, p. 23). Il ne règne toutefois pas sur les archidémons (voir Note n° 4).

BESHABA La Dame du Malheur apparaît sous la forme d'un beau visage aux cheveux blancs, riant de manière hystérique. Une malchance (-6 aux jets de sauvegarde pendant 1 à 4 jours) s'abat sur ceux qui la contemplent. Souvent, des plans infaillibles tournent mal, des armes robustes ou des murs cèdent soudainement, et des accidents étranges surviennent aux hommes et aux bêtes là où Beshaba est passée.

BHAAL Bhaal frappe sans jamais manquer sa cible, et son poignard fait dépérir la partie du corps touchée (qui devient inutilisable, 4 à 12 points de dégâts ; la tête n'est affectée qu'après le reste du corps). Il apparaît rarement aux fidèles ou à d'autres, mais est décrit par les prêtres comme un cadavre sanglant et mutilé, au visage bestial et aux mouvements silencieux. On dit que chaque meurtre commis renforce Bhaal. Myrkul est le seigneur des morts ; Bhaal est le seigneur de la mort elle-même, l'acte de tuer.

CHAUNTÉA La déesse de l'agriculture est une version réinterprétée de Déméter (DDG, p. 68) ; elle ne possède pas la capacité de changer de forme et ses pouvoirs offensifs sont réduits.

DÉNEÏR Lié à Oghma, ce dieu est généralement représenté comme un vieux sage dégarni à la barbe blanche flamboyante. On dit que la Plume de Kuroth (DMG, p. 159) est de sa fabrication, et les prêtres de Déneïr lui attribuent même la plupart des grimoires ou livres magiques.

ELDATH Eldath possède les pouvoirs de Sympathie, d'Empathie, de Sommeil, de Silence (rayon de 15 pieds) et d'autres sorts d'enchantement/charmes. Liée à Sylvanus, Eldath est la pacifiste suprême. Elle protège

tous les bosquets des druides, et lorsqu'elle est présente dans un bosquet, cet endroit devient un sanctuaire où aucun coup ne frappe et où personne ne ressent de colère. On raconte que le célèbre héros de guerre elfe, Telvar, aurait campé dans un tel bosquet et n'aurait plus jamais pris les armes par la suite.

GOND Gond est une nouvelle appellation d'Héphaïstos (DDG, p. 70). C'est un inventeur et un artisan, ainsi qu'un forgeron.

HEAUM Heaum est toujours vigilant, attentif. Il n'est jamais pris au dépourvu et anticipe la plupart des événements grâce à son intelligence et à son sens de l'observation. Il ne se laisse jamais déstabiliser, il est rarement dupe, et il ne trahira ni ne négligera jamais ce qu'il protège. En bref, il est l'idéal des gardiens, et on le vénère afin que certaines de ses qualités se manifestent chez l'adorateur.

ILMATER Ce dieu se présente sous les traits d'un homme brisé, aux mains mutilées qu'il utilise sans relâche. C'est un martyr volontaire, à l'instar d'Issek de la Cruche (DDG, p. 100). Il partage le pouvoir de ce dernier de se manifester dans des créatures soumises à la torture, mais uniquement si ces créatures sont de bonne alignement et n'ont rien fait pour mériter un tel traitement.

LATHANDRE Des offrandes sont souvent faites à Lathandre par ceux qui vénèrent d'autres divinités à l'occasion d'un nouveau départ, de la formation d'une communauté ou d'une alliance, et d'événements similaires. Lathandre apparaît sous la forme d'un rayonnement rosé ou d'une brume, généralement lors d'un matin d'une beauté envoûtante.

LEÏRA Leïra est une demi-déesse de la tromperie et de l'illusion — naturelle (plutôt qu'artificielle) et magique (y compris artificielle). Son nom se prononce « Lair-a », tandis que Lliira (voir ci-dessous) se prononce « Leer-a », avec un trille sur le son « ee ». La véritable apparence de Leïra est inconnue ; ses prêtres la vénèrent devant des autels à cornes dont les bras recourbés n'encadrent que de l'air. Leïra peut être n'importe quoi, n'importe où, pourvu que ce ne soit pas ce qu'elle semble être. Peu de gens vénèrent

Leira en dehors des rangs des illusionnistes, car peu d'autres types de personnages voient un intérêt dans l'incompréhension et la tromperie — mais beaucoup lui rendent hommage pour la conjurer ou l'apaiser avant de prendre des décisions et de porter des jugements importants. Elle est considérée comme neutre plutôt que maléfique, car elle représente les caprices de la nature et non la tromperie délibérée (qui relève du domaine de Mask).

LLIIRA Cette déesse est alliée à Milil et à Sune ; on l'invoque et on lui rend hommage lors de toutes les occasions joyeuses. Elle est généralement représentée comme une jeune femme sensuelle, dansante, rieuse et insouciant. Elle ne supporte ni la violence ni la rancœur, et l'on dit qu'une épée dégainée (sauf lors d'une cérémonie solennelle) en tout lieu suffit à la faire fuir, ou à lui faire perdre sa faveur.

LOVIATAR Tiré directement de DDG, p. 60.

MALAR Apparenté à Sylvanus et aux autres dieux de la « nature », Malar est décrit comme étant noir, couvert de sang humide et ruisselant, et doté des crocs et des pattes griffues d'un grand félin. Les chasseurs (tant ceux qui chassent le gibier que ceux qui chassent pour le sport) lui font des offrandes avant de partir à la chasse, et on dit qu'il se manifeste chez les berserkers, les bêtes enragées et chez ce type de tueurs humains frénétiques que les hommes jugent « fous ». Bhaal est le seigneur suprême de ceux qui considèrent le meurtre comme un art à perfectionner froidement ; Malar est le patron de ceux qui s'en délectent sans fin, sensuellement ; des aventuriers plutôt que des perfectionnistes.

MASK Le Seigneur des Ombres, parfois appelé « le Dieu des Voleurs », est une réécriture d'Hermès (DDG, p. 71) dépouillé de sa justice et de son caducée.

MAÏLIKKI Alliée à Sylvanus, la déesse de tous les rôdeurs est tirée directement du DDG, p. 60.

MILIL Milil (lié à Oghma et Sune) jouit d'une estime particulière auprès des bardes. On le décrit comme un jeune homme charismatique, doté d'une belle apparence et d'une voix magnifique, mais il se manifeste généralement sous la forme d'une musique envoûtante (notamment dans les clairières au cœur d'une forêt) ou d'un

rayonnement qui entoure un barde ou un conteur humain en pleine inspiration. (Je lui ai attribué le pouvoir de « grande légende » de Bragi, DDG, p. 115.)

MYRKUL Ce dieu apparaît généralement sous la forme d'un cadavre animé, vêtu d'une cape — squelettique au niveau de la tête, et se transformant lentement vers les pieds, qui sont constitués de chair gangreneuse et putride. On dit que Myrkul possède une intelligence froide et malveillante et qu'il parle d'une voix très faible. Ses serviteurs surnaturels sont connus sous le nom de « Morts » (comme celui qui apparaît dans le Jeu des Mille et Une Choses, DMG, p. 143). Il peut animer et commander les morts, mais n'a aucun pouvoir sur les morts-vivants d'un niveau supérieur à celui des zombies et des squelettes. On dit qu'il vit dans un Château d'Os situé dans une Terre sans Lune où règne la Nuit Éternelle (Hadès).

MYSTRA, la déesse de la magie, est une manifestation de l'Équilibre cosmique (voir le texte précédent) qui intervient pour corriger les grandes inégalités ou les déséquilibres dans l'ordre magique des choses. Elle apparaît sous la forme d'une source de lumière (telle une lueur prismatique éthérée et astrale, selon certains) qui utilise tous les sorts à leur niveau maximal, à raison d'un sort défensif et d'un sort offensif par round (un seul sort au total par round si le sort utilisé est Souhait, Arrêt du temps, Portail ou Altération de la réalité). Mystra change constamment de forme aux yeux d'un observateur sur n'importe quel plan matériel primaire. On dit qu'elle a donné les premiers enseignements qui ont libéré les forces appelées « magie » aux races du plan matériel primaire (et, selon certains, qu'elle a regretté cet acte pour toujours). Mystra a été définie comme neutre et loyale, partant du principe que la magie est intrinsèquement neutre et qu'elle obéit à un ordre et à des lois internes. De nombreux mages croient que Mystra détermine le succès de la création de nouveaux sorts, potions et objets magiques.

OGHMA Extrait directement de DDG, p. 29.

SÉLÛNÉ Adorée par les sorcières (certaines la vénèrent peut-être) et par tous ceux qui naviguent ou doivent travailler la nuit, Sélûné est soit en pleine ascension

vers la gloire, soit en train de mourir. Sélûné est liée à Mystra ; les enfants nés sous la pleine lune font souvent preuve de pouvoirs magiques. Les lycanthropes qui apprécient leur condition (aussi rares soient-ils) en viennent généralement à vénérer Sélûné, car elle régite leurs pouvoirs. On dit que Sélûné vient en aide aux fidèles dévots de son Mystère de la Nuit en envoyant du secours à ceux qui se sont égarés sous forme de « poussière de lune » (de minuscules particules de lumière semblables à des feux follets ou à de minuscules lumières dansantes qui produisent de la lumière lunaire là où il n'y en aurait pas autrement, afin de permettre à quelqu'un engagé dans une tâche délicate de voir, de guider son chemin à travers un terrain traître ou de retrouver un sentier connu, etc. La « marche nocturne », ou promenade solitaire au clair de lune, est l'occasion et le rituel d'adoration et de communion avec Sélûné. Les clercs de Sélûné recherchent et chérissent les « gouttes tombées de la lune », les offrandes de la déesse, car grâce à cette substance précieuse, ils peuvent fabriquer de nombreuses potions et onguents.

SHAR On dit de cette déesse qu'elle est d'une beauté sombre. Elle est souvent vénérée par ceux que la perte d'un être cher a rendus amers ; dans son étreinte obscure, tous oublient, et bien qu'ils ressentent éternellement ce manque, ils s'habituent à cette douleur jusqu'à la considérer comme l'état normal et naturel de l'existence. Shar combat sans cesse Sélûné, la tuant souvent (c'est-à-dire à chaque nouvelle lune), et est vénérée (ou fait l'objet d'une adhésion de pure forme) par tous les êtres vivants à la surface qui n'aiment pas la lumière. Ceux qui fabriquent ou revêtent des déguisements vénèrent Leira, mais ceux qui cherchent seulement à cacher ou à enterrer quelque chose rendent hommage à Shar.

SYLVANUS Tiré directement de DDG, p. 30.

SUNIE Aphrodite (DDG, p. 64) renommée ; le summum du charisme.

TALONA Kiputytto (DDG, p. 59) renommée.

TALOS Un dieu des tempêtes commandant les pouvoirs de la pluie, du vent violent, de la foudre et des tremblements de terre. Toutes ces divinités dans le DDG

semblaient trop puissantes, j'ai donc combiné leurs caractéristiques pour obtenir ce que je souhaitais.

TEMPUS, le Seigneur des Batailles, est un dieu chaotique neutre vénéré par les guerriers de toutes les orientations et de toutes les causes. Il apparaît parfois lors de grandes batailles et de combats décisifs, chevauchant l'un de ses chevaux pour montrer au camp devant lequel il se présente s'il bénéficie ou non de sa faveur. En de rares occasions, il est apparu à des individus en mesure de provoquer de grands conflits. Son symbole est une épée flamboyante sur un fond rouge sang ; il apparaît sous la forme d'un homme de 3,6 mètres de haut vêtu d'une armure cabossée, le visage toujours dissimulé par son casque de guerre. Il saigne constamment de blessures ouvertes et porte une grande hache de combat ou une épée noire entaillée et tachée par les combats. Il chevauche debout, à califourchon sur ses deux chevaux, Veiros (Victoire), une jument blanche ensanglantée par de nombreuses blessures, et Deiros (Défaite), un étalon noir blessé de la même manière.

Le sang de Tempus brûle les mortels qu'il touche, mais ceux qui ingèrent ne serait-ce qu'une goutte du sang de ses montures gagnent +2 en force (17 devient 18/00, 18/n'importe quoi devient 19, sauf 18/00, qui devient 20) pendant 2 à 8 tours. On n'a jamais vu Tempus à pied, mais ses chevaux apparaissent parfois sans cavalier, généralement un seul à la fois.

Il arrive que de grands guerriers soient transportés par lévitation sur le dos de Deiros au moment de leur mort, puis emportés. Certains (notamment ceux d'alignement loyal et bon) affirment que Deiros se transforme en Veiros lorsqu'il s'élève et disparaît, mais d'autres se moquent de cette idée. Tempus ne semble commander aucun guerrier spectral, mais certaines légendes anciennes parlent d'Ennemis Invisibles qui ont combattu et terrassé certains de ceux qui n'avaient pas les faveurs de Tempus alors que le Seigneur des Batailles passait. (D'où son surnom moins courant, « Foehammer ».)

Tempus est un dieu de la guerre délibérément entouré de mystère. Le MJ peut le rendre puissant si la campagne l'exige, mais la plupart des dieux de la guerre sont déjà trop puissants (Odin dans

DDG, par exemple) ; ils disposent d'un petit arsenal d'armes infaillibles infligeant de lourds dégâts.

Tempus a une CA de -6, 366 PV, attaque 4 fois par round infligeant 2 à 16 points de dégâts par attaque (sur un maximum de 4 cibles distinctes), et agit comme un combattant de niveau 25. Il est immunisé contre les attaques de force de volonté, le contrôle mental et la tromperie de toutes sortes. Tempus a une force de 24 (+6 pour toucher, +12 aux dégâts, 100 % pour plier des barres/soulever des portails) et une dextérité de 18 (CA 2 sans bonus). Tout cela le rend encore modeste par rapport à certaines divinités de la guerre rencontrées en jeu et dans les livres. Les détails supplémentaires sont laissés à l'appréciation du MJ, mais il est suggéré que les armes du Dieu de la Guerre ne soient pas plus puissantes que +1, qu'elles soient peut-être forgées en argent et qu'elles ne possèdent aucune capacité spéciale.

Ceux qui vénèrent Tempus le font généralement en priant sur l'arme avec laquelle ils combattent le plus souvent. Si une nouvelle arme vient en leur possession avant une bataille — en particulier sous la forme d'un butin durement gagné —, cela est considéré comme un signe de faveur, et c'est cette arme qui est utilisée pour le culte. Une autre arme est utilisée pour verser quelques gouttes du sang du fidèle à la fin de la prière (afin d'éviter d'en donner beaucoup plus par la suite !). Les armes du fidèle ne doivent jamais être utilisées pour verser ce sang, sous peine de se retourner contre lui au combat.

Les clercs de Tempus portent des armures cabossées qu'ils enduisent et aspergent de sang frais avant chaque cérémonie. Ce sang est généralement celui d'animaux, mais il doit contenir quelques gouttes de leur propre sang, et les deux types doivent être bien mélangés. Ces clercs collectionnent et vénèrent les armes de guerriers célèbres et respectés, même si celles-ci sont brisées ou détériorées, car elles conservent quelque chose de la soif de combat et de l'énergie associées aux exploits auxquels ils ont participé. (Les lecteurs de fantasy se souviendront de l'Épée de Welleran de Dunsany et de Zingazar de Carter.) Les fidèles dévots jettent une arme de belle facture, nouvellement achetée ou capturée au combat, dans un lieu boisé, croyant que

Tempus y trouve grâce, et que par son pouvoir, une telle arme trouvera le chemin de leurs mains en un moment de grand péril, lorsqu'ils en auront cruellement besoin.

Les guerriers peuvent louer ou acheter des armes bénies par les prêtres dans n'importe quel temple dédié au Seigneur des Combats (moyennant une somme d'or considérable), et c'est un signe de dévotion que de rendre une telle arme au temple après qu'elle a bien servi, en y joignant une arme capturée.

Les clercs qui prient Tempus pour obtenir des sorts peuvent avoir des visions du dieu lui-même, de ses montures ou d'un guerrier célèbre aujourd'hui défunt, et l'on croit que celles-ci indiquent s'ils jouissent de la faveur du dieu à ce moment-là. Les fidèles laïcs voient généralement l'un des deux chevaux, ou eux-mêmes, nus et avec une blessure au flanc d'où coule du sang. Si le sang est rouge et coule rapidement, Tempus est satisfait ; s'il est noir et s'écoule lentement, ou si la blessure s'infecte, il ne l'est pas. Tempus semble n'avoir aucun autre serviteur, et seules les images de guerriers morts dans les visions transmettent sa volonté aux mortels.

Lorsqu'ils ne portent pas d'armure, les prêtres de Tempus portent des casques (ou, à tout le moins, des coiffes métalliques), bien qu'ils prennent soin de ne jamais se couvrir le visage, ainsi que des robes. La couleur de ces robes varie selon les lieux et les rangs, mais la couleur du sang frais fait toujours partie intégrante de ces robes.

Certains des prêtres guerriers fanatiques et errants de Tempus ne retirent jamais complètement leur armure, mais dans les temples des villes, on ne voit que rarement des armures, sauf lors des cérémonies avant le départ des armées ou le début d'un siège. Certains membres du clergé de haut rang portent d'énormes gantelets à pointes ; un coup porté avec l'un d'eux inflige 2 à 4 points de dégâts.

TORM Torm pourrait être remplacé par saint Cuthbert lorsque des informations sur ce saint seront disponibles. Torm était le plus fidèle des guerriers, réputé pour obéir à tous les ordres de son roi, quel que soit le danger personnel encouru. Il reste un grand combattant, servant de bras armé à Tyr.

TYCHÉ Dame Chance est capricieuse et n'a pas un grand pouvoir ; elle aide ceux

qui s'aident eux-mêmes. Ses pouvoirs proviennent de ceux de Tyché (DDG, p. 74) et de Bes (DDG, p. 51) ; elle possède tous les pouvoirs de Tyché sauf celui de la pierre bleue, et un seul des pouvoirs de Bes : elle réussit toujours son jet de sauvegarde. Ses clercs bénéficient souvent de sa faveur (un jet de sauvegarde accordé, ou un bonus de +2 aux jets de sauvegarde durant 4 à 16 rounds) qui leur est accordée en cas de grand besoin. Elle récompense l'habileté et l'innovation par la chance, c'est pourquoi de nombreux aventuriers lui rendent hommage.

TYR Extrait de DDG, p. 123, réécrit pour supprimer l'aspect guerrier de son domaine, bien que la croyance en la justice par la force (bienveillante), ou du moins par la vigilance armée, soit la raison d'être de Tyr.

UMBERLIE Cette déesse se dispute éternellement avec Sélûné le sort des navires en mer (Remarque : dans mon univers, les courants entravent bien plus la navigation côtière qu'ils ne la facilitent). Elle commande le vent (qu'elle peut transformer en tempête infligeant 5 à 50 points de dégâts par round, pendant 2 à 8 rounds, 4 fois par jour) au-dessus de la haute mer, mais préfère utiliser les vagues comme armes, frappant les adversaires situés à moins de 60 pieds avec une vague infligeant 4 à 16 points de dégâts (les cibles non protégées doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie de mort ou commencer à se noyer) une fois par round. On la voit rarement, car elle préfère mettre en mouvement les courants et les vents à distance, ou envoyer de grands requins engloutir les nageurs ou les marins naufragés.

LES SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES

Les dieux élémentaires de Moorcock issus de DDG (Grome, Kakatal, Misha et Straasha) pourraient être remplacés ultérieurement dans mon univers par des êtres « officiels » d'AD&D à mesure que ceux-ci seront publiés ; c'est pourquoi on les désigne généralement par leurs surnoms. Bien que j'aie essayé de garder leurs pouvoirs flous en jeu, leurs caractéristiques sont tirées directement de DDG.

LES CULTES DES BÊTES

Ces divinités sont vénérées par les animaux intelligents (et certains individus des races

de personnage) dans les Royaumes Oubliés. Il est recommandé de ne pas autoriser les clercs joués par des joueurs à vénérer l'un de ces dieux. Tous sont tirés du DDG sans modification, à l'exception des éléments suivants : Sneel est le « Dieu des Rats » de Leiber (DDG, p. 102), et Repra est « Apep » (DDG, p. 50). Besparr, Hlyyaak et les deux « Bêtes suprêmes », Aslan et Luruë (parfois appelée Lune d'Argent), sont mes propres inventions. Les deux dernières sont le Lion et la Licorne, célèbres dans les comptines. On peut trouver des détails sur Aslan dans la série Narnia de C.S. Lewis, et ceux concernant la licorne dans *The Little White Horse* d'Elizabeth Goudge. Les Chevaliers de la Licorne (qui vénèrent Luruë) sont un groupe romantique et fantaisiste d'aventuriers de haute naissance basés dans plusieurs grandes villes.

Le titre collectif « Cultes des bêtes » découle de l'ancienne croyance selon laquelle toutes ces doctrines ne sont que des scissions d'une religion ancienne, décadente et interdite qui se réjouissait d'un retour au côté bestial (maléfique) de la nature humaine, en adorant « Les Bêtes ». Cette croyance est aujourd'hui plus instinctive qu'ancrée dans les mémoires, mais le nom est resté.

Bien que Lolth soit présentée dans le DDG sous la rubrique « Divinités non humaines », je l'ai également classée parmi les Cultes de la Bête, car c'est ainsi qu'elle est considérée dans les Royaumes. Lolth et son culte sont connus — bien que très rarement —, contrairement aux Drows, qui n'existent que dans la légende.

Alliances entre les dieux

Il existe de nombreux liens évidents entre les dieux, liés à leurs attributions et à leur alignement. Les alliances et les liens qui, dans la pratique, existent bel et bien dans les Royaumes Oubliés sont mentionnés ci-dessous.

Maïlikki et Eldath sont au service de Sylvanus, et leurs prêtres (si ces derniers accordent plus d'importance à la faveur de leur divinité qu'aux sentiments et aux conflits mortels) collaborent pour atteindre des objectifs communs.

Torm et Ilmater sont au service de Tyr, et les fidèles ainsi que les prêtres

accomplissent volontiers la volonté de cette Triade. Dans certaines situations, Torm et Helm collaborent.

Oghma est servi par Gond d'une part, et par Milil et Dénéir d'autre part. Milil travaille souvent directement avec Lliira.

Talos est servi par Aurile, Uumberlie et Malar. Tous les quatre sont connus collectivement sous le nom de « Dieux de la Fureur ».

Chauntéa et Lathandre collaborent, et le font souvent en alliance avec Sylvanus et ses dieux (voir ci-dessus) contre les Dieux de la Fureur.

Lliira et Sélûné servent Sune.

Azouth sert Mystra. Mystra et Sélûné ont un lien mystérieux (voir Sélûné), et Mystra travaille souvent avec Oghma et ses dieux.

Loviatar, Talona et Malar servent Baine par l'intermédiaire de Bhaal (bien que Loviatar et Talona soient rivales). Bhaal et Myrkul ont une alliance symbiotique indestructible. Shar est allié à Myrkul. Tous les êtres mentionnés dans ce paragraphe sont collectivement connus sous le nom de « Dieux sombres ».

Les fidèles par classe/profession

Remarque : Le Manuel du joueur indique que les druides sont les seuls véritables neutres et ne mentionne pas d'alignement « N » pour les autres classes. Cependant, on trouve ailleurs (notamment dans la *Rogues Gallery*) dans l'univers AD&D des personnages clercs neutres (autres que des druides). Si le MJ inclut ces personnages dans une campagne, d'autres combinaisons de dévotion seront possibles.

Le tableau suivant présente les relations habituelles entre les divinités et les personnages. Certains individus peuvent ne pas suivre ces lignes directrices (comme les personnages joueurs, et les personnages mentionnés plus haut qui font semblant d'adorer une divinité tout en en servant une autre, ou qui servent plusieurs divinités). Gardez à l'esprit que les personnages de toutes les classes, à l'exception des clercs, peuvent être athées ; certaines classes — en particulier les utilisateurs de magie et les illusionnistes, et peut-être les voleurs — peuvent en effet être enclines à l'athéisme.

RELATIONS DIVINITÉS/PERSONNAGES

Classe/profes.	Align.	Divinités	Classe/profession	Align.	Divinités
Combattant (tous les guerriers)	LM	Tempus, Baine	Barde	NM, LN, CN, CB	Oghma, Milil, Lliira
	CM	Tempus, Malar, Talos			
	NM	Tempus	Druide	N	Sylvanus, Eldath, (Misha, Straasha, Grome)
	LN	Tempus			
	CN	Tempus	Moine	LM	Baine, Loviatar
	NB	Tempus		LN	Ilmater, Tyr, Torm
	CB	Tempus, Tyché		LB	Helm
Paladin	LB	Tyr	Clerc	LM	Loviatar, Baine, Bhaal
	CM			CM	Talona, Talos, Malar, Beshaba, Umberlie
Mage	LM	Mystra, Azouth, Loviatar, Baine			
	CM	Mystra, Azouth, Talona, Talos, Beshaba, Umberlee ¹³		NM	Mask, Myrkul, Aurile, Shar
	NM	Mystra, Azouth, Mask, Myrkul, Auril ¹⁴		LN	Helm
	LN	Mystra, Azouth		CN	Tempus, Leïra, (Kakatal)
	CN	Mystra, Azouth, (Kakatal) ¹⁵		NB	Lathandre, Denier, Milil, Mailikki, Chauntéa
	NB	Mystra, Azouth, Déneïr		CB	Sune, Tyché, Sélûné, Lliira
	CB	Mystra, Azouth, Sune, Tyché		LB	Tyr, Ilmater, Torm
	LB	Mystra, Azouth, Tyr	(Sangsue, chirur- gien, sage-femme)		Lathandre, apaiser Myrkul
	LM	Leïra, Baine	(Poète, artiste, scribe)		Sune, Déneïr, Milil, Lathandre
	CM	Leïra, Beshaba	(Sage)		Oghma, Déneïr, Milil, Gond (et peut-être Mystra, Sélûné, Tyr ou une autre divinité, selon la spécialité du sage)
Illusionniste	NM	Leïra	(Garde)		Helm (les gardes de tendance LG vénèrent également Torm et Ilmater)
	LN	Leïra			
	CN	Leïra, (Kakatal)			
	NB	Leïra, Déneïr			
	CB	Leïra, Sune, Sélûné, Tyché			
Assassin	LB	Leïra, Tyr			
	LM	Bhaal, Loviatar, Baine	Sorcière ¹⁶		(Voir note de bas de page n° 16)
	CM	Bhaal, Talona, Beshaba, Talos, Malar	(Astrologue)		Sélûné
Voleur	NM	Bhaal, Myrkul, Mask	(Artisan, forgeron)		Gond, Oghma
	LM	Mask, Baine, (apaiser Sélûné)	(Alchimiste)		Oghma, Gond (Talona s'il s'agit de la fabrication de poisons, Myrkul s'il s'agit de la fabrication d'autres substances nocives)
	CM	Mask, Talos, Beshaba, (apaiser Sélûné)	(Agriculteur)		Chauntéa (apaiser Talos), Lathandre
	NM	Mask, Myrkul, Aurile, Shar	(Marin)		Tyché, Sélûné, (apaiser Straasha, Misha, Talos, Umberlie)
	LN	Helm			
	CN	Tempus, Leïra, (Kakatal)			
	NB	Lathandre, Déneïr, Milil, Mailikki, Chauntéa			
	CB	Sune, Tyché, Sélûné, Lliira			
Rôdeur	LB	Tyr, Ilmater, Torm	(Tortionnaire)		Loviatar
	LB, CB, NB	Mailikki			

Notes

1 Les clercs qui ne se comportent pas de manière appropriée ne pourront bien sûr pas monter de niveau. Reportez-vous à la page 9 du DDG pour une analyse du rôle du clerc.

2 Quelles que soient les croyances religieuses de chacun, AD&D postule un univers panthéiste dans lequel un conflit permanent oppose les êtres divins par l'intermédiaire de leurs fidèles.

3 Pour illustrer comment un panthéon, intentionnellement ou non, reflète une vision du monde bien définie, posez-vous les questions suivantes : un dieu de la guerre, par exemple, devrait-il être CN ou CE ? Un dieu de la tromperie devrait-il être principalement neutre ou maléfique ? La justice est-elle assimilée au bien ainsi qu'à la loi ? Les croyances exprimées importent moins que la nécessité qu'elles soient cohérentes.

4 Si c'est le cas, qui gouverne alors l'Enfer — Set ou Asmodée ? Lequel des dieux régnants des différents mythes est le plus puissant ? En effet, en cas de chevauchement de compétences, comme entre deux dieux de l'amour ou de la nature, qui a la préséance ?
Remarque : pour éviter un conflit entre dieux et archidémon dans les Neuf Enfers (voir DDG, p. 105 et 129), j'ai utilisé les différents degrés d'alignement pour déplacer mes dieux LE vers d'autres plans.

5 Paul Kocher, *A Reader's Guide to The Silmarillion* (Boston, Houghton Mifflin, 1980), p. 4.

6 Ibid., p. 6.

7 Les amateurs de science-fiction se souviendront peut-être ici de l'excellent roman de Larry Niven et Jerry Pournelle, **Inferno**, dans lequel Benito Mussolini ne parvient à quitter l'enfer que parce que le narrateur propose de prendre sa place.

8 On considérera qu'il existe des versions parallèles ou alternatives du Monde Matériel ; cela permet d'utiliser des cadres d'aventure modernes ou futuristes, des personnages de GIANTS IN THE EARTH, ainsi que d'autres campagnes ou même des cadres pour d'autres jeux. Pour établir le contact, on peut utiliser des objets magiques et des artefacts (voir DMG) ou des portails (voir DRAGON n° 37).

9 Les versions parallèles du Plan Matériel Primordial pourraient éventuellement être gouvernées par des divinités ; cette décision vise simplement à laisser une « marge de manœuvre » pour les développements ultérieurs de la campagne. Notez que les dieux peuvent résider sur le Plan Matériel Primordial sans le gouverner (cf. Cultes des Bêtes).

10 Chaque divinité est considérée comme ayant des fidèles, car elle dispose d'une sphère d'influence (ou « portefeuille ») représentant un concept important (qu'il s'agisse d'une force ou d'un phénomène naturel, d'un idéal, d'une émotion, d'une compétence ou d'un intérêt des créatures qui l'adorent).

11 Cela met en évidence le principal inconvénient du panthéon « un dieu par alignement », courant dans de nombreuses campagnes

d'AD&D. Dès que les joueurs ont pris connaissance des règles édictées par les différentes divinités (ou leurs temples), ils en savent trop sur de nombreuses classes et sur les monstres intelligents dès leur premier contact — ce qui fait basculer l'équilibre du jeu de manière significative. « Il est interdit à tous les orques de se montrer faibles, hein ? Eh bien, dans ce cas, on va... »

12 N'oubliez pas que le panthéon que je présente ici n'est pas ce qui importe le plus — ce sont la structure et les raisons qui motivent la modification des entrées du DDG. Les modifications apportées à ce panthéon doivent être effectuées en gardant cela à l'esprit.

13 Si un MJ a un penchant pour les PNJ « spécialistes » de la magie, un adorateur d'Umberlie pourrait voir la puissance de ses sorts liés à l'eau doublée (en intensité et/ou en durée), et celle de ses sorts liés à la terre, à l'air et au feu réduite de moitié.

14 Voir la note n° 13 ci-dessus. Un adorateur d'Aurile verrait la puissance de ses sorts liés à la glace et au froid doubler, tandis que celle de ses sorts liés aux autres éléments serait réduite de moitié.

15 Voir la note n° 13 ci-dessus. Un adorateur de Kakatal verrait la puissance de ses sorts liés au feu doubler, tandis que celle de ses sorts liés aux autres éléments serait réduite de moitié.

16 Il s'agit du PNJ présenté dans DRAGON n° 43, que j'utilise comme une puissance locale que l'on rencontre rarement. L'article nous indique que les sorcières peuvent avoir n'importe quel alignement, qu'elles considèrent la magie comme des forces naturelles (à l'instar des magiciens et des druides) et qu'elles vénèrent des « dieux interdits ». Par conséquent, je ferais d'une sorcière une adoratrice d'une divinité en accord avec son alignement et liée à l'utilisation des forces de la nature — une divinité tirée de la section « Divinités des non-humains » du DDG. On ne peut pas faire plus « interdit » que cela.

La difficulté avec le mot « interdit » est qu'il suppose l'existence d'un groupe de divinités « acceptées » et « approuvées », ce qui fonctionnera dans certaines campagnes, en particulier celles où les royaumes reconnaissent des religions « d'État » — mais j'ai laissé les Royaumes largement ouverts pour permettre des conflits religieux ouverts (c'est-à-dire aussi bien à petite échelle que de grandes guerres de religion). Afin de justifier qu'un individu soit une sorcière plutôt qu'un utilisateur de magie ou un druide, le ou les dieux « interdits » devraient vraiment se distinguer d'une manière ou d'une autre des dieux « acceptés ». Et la seule convention que j'ai pu imaginer que les sorcières pourraient enfreindre était la croyance largement répandue selon laquelle des humains dotés d'une santé mentale et d'un caractère normaux n'adoreraient pas une divinité vénérée comme sacrée par les non-humains. On voit bien à quel point la création d'un mythe AD&D peut être fascinante et amusante... et quel défi complexe !