

-Livret Dieux-

Ou Le Grand Panthéon des Mondes

Par Jujugoomy, Amalya et Reynio

Sommaire

Introduction.....	3
Le Père des Dieux	4
Première génération	5
Seconde génération	8
Troisième génération	11
Croyances.....	13

Introduction

Les croyances sur Gronno sont réellement intéressantes à l'étude.

Ce fait est là, inaltérable : Gronno n'a pu apparaître que d'une seule manière et les événements qu'ont connu ce monde et l'univers lui-même ont visiblement été oublié. La preuve la plus flagrante de cette hypothèse et la multiplicité des versions de la Genèse que l'on peut trouver pour peu que l'on sache où chercher.

C'est probablement la faiblesse de nos espérances de vie qui a empêché la transmission correcte de ces mémoires et provoqué ainsi ce que je qualifie d'explosion multiculturelle sur Gronno.

Le panthéon n'est pas vu de manière semblable d'un pays voire parfois d'une région à l'autre, et il est intéressant de pouvoir les comparer dans les grandes lignes.

Ce feuillet n'a pas la prétention d'être une réflexion aboutie sur les divergences de croyances et sur la vérité éventuelle que recèle l'une ou l'autre : il est uniquement là pour fournir un résumé succinct des croyances de chaque peuplade sur Gronno ainsi que les attributs de chacun des dieux selon la Genèse –ou selon leurs croyants dans le cas des dieux de troisième génération.

Joachim de Solon

Le Père des Dieux

Le père des dieux, que l'on nomme aussi parfois le Maître de la Trame est Serkhet.

Il est probablement à l'origine de l'univers mais est sans aucun doute possible le créateur –ou le père- de la première génération de dieux.

Entendons-nous, par premières génération nous voulons dire les dieux qui descendent directement de Serkhet.

Il est le créateur des Portes permettant de relier les mondes, c'est lui qui a offert la magie aux créatures des dieux et il est probablement à l'origine du savoir de Grand Nod.

Il est sans conteste le plus puissant de tous les dieux.

Il représente la puissance magique mais aussi la patience, l'observation : Serkhet n'a en effet jamais pris part aux actions de ses enfants selon la Genèse.

Toutefois, il semble raisonnable de penser qu'une entité de la puissance du Maître de la Trame puisse influencer tout ce dont il est à l'origine sans pour autant s'impliquer réellement.

Serkhet fait partie de ces dieux qui revêtent plus d'importance dans les régions sud de Gronno.

Première génération

Par première génération, nous voulons parler ici des dieux qui descendent directement de Serkhet ou qui ont été créé de sa main propre.

Ils sont, après Serkhet, probablement les plus puissantes divinités mais on observe des inégalités ou du moins des différences entre ces divinités.

Il est toutefois absurde d'essayer de classer ces divinités par ordres de puissance, l'important étant avant tout les principes véhiculés par ces dernières.

Agonnor : Dieu du Chaos et de la Destruction

Autrefois Dieu du renouveau, Agonnor était le plus puissant et le plus beau des enfants de Serkhet mais son cœur était rongé par le mal, la haine et la jalousie. A l'inverse des autres dieux de sa génération, il ne créa ni monde ni race mais transforma Premières Lueurs à son image et créa à partir de créatures existantes ses démons.

Bien qu'il fût amoureux d'Oghma, il attaqua avec ses hordes les autres dieux, tentant de les détruire avec leurs créatures, déclenchant ainsi les Guerres Célestes qui ravagèrent Gronno. C'est lors de ces guerres qu'Agonnor devint le dieu du chaos et de la destruction.

A la fin des Guerres Célestes, Agonnor fut enfermé sur Premières Lueurs et coupé de tous liens vers les autres mondes.

Sur Gronno il ne subsiste plus aujourd'hui que quelques sectes éparses, disposant de plus ou moins de pouvoirs. Inutile de préciser que les adorateurs de ce dieu mauvais sont chassés sans pitié.

Grond Nod : Déesse de la Connaissance et du voyage

Grond Nod fait partie de la première génération de dieux, ceux qui descendent directement de Serkhet. La connaissance, le savoir, la curiosité, la sagesse et le voyage sont les principes qu'elle représente.

C'est elle qui a enseigné aux autres dieux comment créer des mondes et des races – bien qu'elle n'ait elle-même pas créé de race- et c'est elle qui a fondé Gronno ; la légende dit qu'elle a voulu ce monde comme étant un carrefour et un asile, un endroit où tous pourraient trouver repos et un lieu où vivre.

Elle est également fidèle à Héonor, son frère et époux. Ce couple divin représente d'ailleurs les deux principaux cultes en Bourgogne mais Grond Nod est importante pour les nomades, les voyageurs et toutes sortes de savants ; même au sein de l'Empire elle revêt curieusement une certaine importance.

Héonor : Dieu de l'Honneur et de l'Harmonie

Ce dieu représente avant tout des principes moraux : honneur, loyauté et fidélité. Pour beaucoup, il symbolise aussi une certaine forme de courage et l'harmonie vers laquelle tout être devrait tendre.

Il est le créateur d'Héonoris, un monde dont nous ne conservons aujourd'hui que de vagues souvenirs et est le père de la race humaine qu'il a voulu indépendante et adaptable. Selon la plupart des textes, les humains ont joué un rôle important lors des Guerres Célestes : les humains auraient été, plus que les autres races, particulièrement divisés entre Agonnor et les autres dieux. Notons toutefois que sans eux, Agonnor aurait probablement détruit entièrement Gronno.

Héonor est très important en Bourgogne mais revêt aussi une certaine importance au Norois.

Valnoridîn : Dieu des Elfes et des la Forêt

Dieu créateur de la Forêt, Valnoridîn représente une certaine version de la nature : une nature vivante, mais contrôlée, une nature qui aide ceux qui vivent avec elle. Valnoridîn représente aussi une certaine forme d'amour d'après ses prêtres et les plus fidèles adorateurs du dieu.

Il est à l'origine de la race elfe qu'il a voulu lié aux forêts, comme on le constate sur Gronno. Il a également créé Ezelloxar, le plan d'origine des elfes qui serait recouvert intégralement par des forêts selon les légendes.

Il est le plus important des dieux pour les elfes.

Oghma : Déesse des Hulls et de la Nature

Déesse nourricière faisant partie de la première génération de dieux, Oghma représente la nature sauvage, luxuriante ainsi que la fécondité. C'est une déesse mère symbolisant un principe créateur.

Elle est liée à Valnoridîn et par certains côtés à Agonnor qui l'aimait éperdument selon la légende, jaloux ainsi le lien qu'elle avait avec Valnoridîn.

Oghma a créé un monde qui porte son nom : composé de jungles pleines de vies mais aussi de forêts de feuillus, ce monde, d'après les rares liens que nous avons pu avoir avec ce dernier, aurait été ravagé par des créatures étranges, les dridders.

Pour peupler et veiller sur ce monde, la déesse avait créé les Hulls, une race dont on sait peu de choses aujourd'hui et qui aurait grandement souffert de l'invasion dridder... Impossible de dire s'il reste des spécimens en vie.

Cette déesse est particulièrement importante aux yeux des tribus du Norois mais aussi pour tous ceux qui attendent un enfant ou espèrent en avoir un.

Rackelnn : Dieu des Nains et de la Forge

Dieu solitaire ne trouvant aucun plaisir dans le charnel, Rackeln était avant tout un dieu artisan. Il aime le travail bien fait quel qu'il soit. Les plus beaux objets de nos légendes viennent directement de cette divinité dont personne ne peut surpasser le talent pour la fabrication, l'ornementation, le ciselage et la fonte d'objets métalliques ou la taille de pierres précieuses.

Bien qu'il soit un dieu solitaire, il a tout de même mis au monde un enfant, Tackend.

Banad'Inbar est le monde qu'il a créé : un monde de montagnes dont les fondements regorgeraient de plus de richesses qu'on ne peut en imaginer. Les nains peuplent ce monde.

Il est intéressant de noter que les prêtres de Rackeln disposent de pouvoir leur permettant de façonner des objets puissants : ces prêtres, exclusivement des nains, sont nommés par ces derniers les Frappes-Runes. C'est d'ailleurs à ce dieu que sont liées les légendes de Golem.

La plupart des artisans accordent une attention toute particulière à Rackeln, louant ce dernier afin qu'il bénisse leurs œuvres.

Seconde génération

La seconde génération de dieux regroupe tous les dieux qui sont nés des unions des dieux, que celles-ci aient été désirées ou non.

Grak Nark : Dieu des Orcs

Fruit de l'union entre Oghma et Agonnor, ce dieu est né laid et difforme, corrompu par la noirceur d'Agonnor selon les légendes. C'est d'ailleurs son père qui l'a élevé, cultivant ses pouvoirs et instincts bestiaux.

Grak Nark est un dieu de la seconde génération, mais on peut dire que sa lignée est hors du commun, même pour un dieu : il parvint à créer une race, les orcs. Son fils Tizzowirk est le seul dieu de la seconde génération à être parvenu à réitérer cet exploit.

Irzenull : Dieu de la Mort

Fils de Leknear et Tanghart, Irzenull est le dieu de la mort : c'est à son apparition que la vie des créatures des dieux ne fut plus éternelle. Il faut comprendre qu'Irzenull n'est pas un dieu mauvais, mais un psychopompe, un passeur qui s'occupe des âmes des défunts après leur mort.

Depuis son départ s'est posé par conséquent une question très simple : comment parvient-il à s'occuper des âmes des défunts ? Selon toute vraisemblance, ce sont ses archanges qui guident les âmes des morts. Nous n'avons en revanche aucun moyen de savoir ce qu'il advient de ces esprits une fois qu'ils ont été recueillis.

Irzenull représente aussi le temps qui passe et le juge, bien que les prêtres de ce dieu n'aient jamais prétendu qu'un jugement était rendu après la mort.

Ce dieu est invoqué très souvent par ceux qui sont proches de la mort ; il fait partie des dieux qui ont une grande importance au sud, notamment au sein du Califat de Rustafarr.

Tangarth : Dieu des Arts de la Guerre et du Combat

Fruit de l'union de Grond Nod et Héonor, ce dieu mineur est celui du combat, de la Guerre, des batailles et de la maîtrise des armes.

On raconte que sa force et son courage étaient sans faille et que sa seule présence suffisait à garantir la victoire sur le champ de bataille. Bien entendu, il serait le plus grand guerrier que l'univers ait jamais connu.

Les armées du Califat vouent un culte régulier à Tanghart et Irzenull. Il existe

aussi des groupes de mercenaires ou de duellistes qui n'accordent d'importance qu'à ce seul dieu, invoquant lors des combats la maîtrise des armes que possède leur dieu.

Felnaeth : Dieu des Quatre Éléments

Fils de Valnoridín et d'Oghma, Felnaeth a hérité de ses parents ses liens avec la nature : il est le dieu des éléments. Ses principaux attributs sont les quatre éléments –feu, eau, air, terre- mais à ceux-ci s'étend également le climat et les tremblements de terre. Evitons toutefois dans conclure au moindre glissement de terrain que Felnaeth nous en veut personnellement.

Sur Gronno, Felnaeth est important du nord au sud, mais principalement pour les marin et les voyageurs ; il est toutefois vrai qu'aux alentours du désert ce dieu revêt peut-être plus d'importance qu'au nord.

Finpal : Dieu de la Guérison

Frère jumeau de Felneath, Finpal n'a pas hérité des mêmes attributs de ses parents divins : il est le dieu de la guérison. C'est un dieu que la plupart des gens ont tendance à oublier... jusqu'à ce qu'ils tombent malades ou soient blessés.

Les prêtres de Finpal se sont regroupés il y a plus de cent ans pour fonder les premiers hôpitaux. Les malades y sont toujours reçus avec la plus grande dignité possible et les prêtres font tout leur possible pour les soigner.

Depuis, d'autres cultes ont imités celui de Finpal afin de soigner leur image.

Leknaer : Déesse de la Haine

Leknaer est peu vénérée, uniquement par quelques sectes malfaisantes, ce qui lui vaut une réputation de déesse du Mal ; ou par des personnes qui considèrent la haine comme une façon de s'exprimer, mais Leknaer n'a jamais été une déesse maléfique.

Fille de Oghma et Agonnor, elle est née habile à faire naître dans le cœur des gens la haine qui s'y cache. C'est d'ailleurs dès son apparition que le sentiment de Haine fut affaire des mortels.

Elle fut confiée dès sa naissance à Grond Nod pour la tenir à l'écart de son père.

Il est intéressant de noter qu'elle n'a pas pris part de manière directe aux Guerres Célestes mais qu'elle a, grâce à ses pouvoirs, poussé tous les dieux à défendre Gronno face à Agonnor, notamment Rackeln.

Tackend : Dieu des Mines et des Métaux précieux

Tackend est vénéré par les mineurs, les amoureux des pierres précieuses, des

gens plus ou moins cupide et aussi par certains trésoriers. Certains le surnomment même le « dieu des cailloux ». Il est représenté par un humain ou un nain en tenue de mineur, trônant sur un chariot plein de minerai. On le décrit d'autres fois comme une gemme incandescente qui s'illuminerait d'une lumière fascinante.

C'est le dieu Rackelnn qui le découvrit au plus profond de la plus profonde des galeries d'une mine maintenant oubliée des vivants. Au départ c'était une gemme écarlate, encastrée dans une paroi, dont émanait une énorme énergie. Rackelnn sortit la pierre de la roche. Il lui donna la vie en lui insufflant tout l'amour qu'il portait pour la terre et ses richesses.

Dés lors, Tackend était devenu le fils de Rackelnn.

Tizzowirk : Dieu des Gobelins

Tizzowirk est vénéré par les gobelins et par ceux qui ne veulent pas être vu dans leur manigance. Il est souvent représenté par une sorte d'orc à la peau verte, maigre et plutôt petit (pour un orc), et avec un regard qui pétillie de malice. C'est l'un des nombreux rejetons de Grak Nark. Il n'était pas très apprécié par son père qui le considérait comme un échec de sa part, trop maigrichon, une fillette, incapable de s'élever au rang de demi-dieu.

Mais pour prouver à son père sa valeur, il s'exila dans les montagnes de Gronno où il s'amusa à modeler certains orcs à son image, créant ainsi une race dérivé. Sachant que son père ne lui permettrait pas de continuer ce manège, il dota ses créatures d'un fabuleux potentiel de reproduction, similaire à celui des rats.

Grak Nark finit par découvrir les manigances de son fils, mais trop tard. Il chercha à exterminer toutes ces « anomalies » mais il y en avait trop et elles savaient se dissimuler sous la montagne.

Alors il voulut se venger sur son fils, mais ce dernier aussi savait se cacher.

Son père ne le revit plus jamais.

Depuis, les créatures de Tizzowirk, que l'on appelle « gobelins », ont voué un culte à leur créateur et l'ont élevé au rang de dieu.

Ushika : Déesse des Plaisirs

Fille d'Héonor et de Grond Nod, Ushika est la déesse des plaisirs, sous diverses formes mais est aussi une déesse... charnelle puisqu'elle est porteuse d'une très forte connotation sexuelle.

Au nord la manière de voir la déesse s'est dégradé il y a plusieurs centaines d'années, le fait qu'elle soit la déesse des plaisirs poussant la plupart des gens à l'associer avec la lascivité.

Au sud au contraire, les plaisirs ont été associés sans difficulté à la bonne santé et à certains exercices physiques.

Troisième génération

La troisième génération de dieu concerne les dieux récents ou dont on n'a aucune trace dans les textes anciens. Cette classification commence toutefois à montrer des failles...

Bél'Hakor : Dieu de la Flamme

Bel'Hakor. C'est sous ce nom que s'est présenté l'être à la peau rouge sang, le jour où il révéla la Vérité à ses adeptes.

Le dieu de la Flamme est un dieu guerrier, qui ne supporte pas les faibles et les lâches. Il est aussi imprévisible, parfois sadique avec ses fidèles. Mais ceux qui sont les victimes de ses caprices se considèrent comme touchés par sa Grace, s'ils survivent.

Bel'Hakor attend de ses adeptes un dévouement total. Ceux qui le vénèrent le considèrent comme seul Dieu légitime sur Gronno, les autres divinités n'étant à leurs yeux que des imposteurs à l'instar d'Agonnor.

La Flamme qui brûle au centre de la Grande Cathédrale de Feu est son symbole et la manifestation de son pouvoir sur Gronno. Cet Artefact possède une très grande puissance, et est le bien le plus précieux des Terres Sombres.

Il y a huit ans, Bel'Hakor, lors de l'une de ses apparitions, pris pour Épouse la prêtresse Malia, et fit d'elle sa représentante auprès des mortels. Il créa par la même occasion l'ordre de la Chambre des Prêtresses.

Ithnaël : Déesse des Elfes noirs

Nous n'avons connaissance de cette déesse que depuis un temps très court : elle nous a été rapporté par les Se'ydîns, les mystérieux elfes noirs mais comme pour Technos, les pouvoirs de leur prêtresses nous pousse à la considérer comme une véritable déesse.

Les Se'ydîns présentent Ithnaël comme étant une divinité protectrice qui prend soin de son peuple. Même si les informations concernant cette dernière sont aussi rares que les informations concernant son peuple, on peut accorder aux Se'ydîns leur tolérance religieuse : ils ne cherchent pas à imposer leur déesse ou à convertir qui que ce soit.

Technos : Dieu de la Technologie

Ce dieu dont on commença à entendre parler il y a environ 1000 ans est spécifique à l'Empire puisque, hors de cette nation, il est parfois connu mais jamais vénéré, même si on ne peut nier les pouvoirs dont disposent ses prêtres.

Ce dieu aurait été révélé il y a 1000 ans par un prophète qui foulait Gronno et disposait de merveilles technologiques qui ont disparu depuis. Prônant le remplacement de la magie par la technologie, Technos représente une alternative intéressante.

Il est dommage que les secrets de la technologie soient gardé jalousement secrets par l'Empire du Nord et que certains des adeptes de ce dieu soient extrémistes, certifiant que seul la mort des magiciens permettra d'absoudre leurs crimes.

Destiné : Justice et Autorité

Destiné est une entité qui choque... J'ignore si l'on peut réellement dire qu'il est un dieu car il n'est apparu que très récemment... Il est certes l'union de Justice et d'Autorité et à ce titre un enfant ou une création directe de Serkhet, mais par conséquent il ne peut être qualifié de dieu de la troisième génération.

Des rumeurs courent sur le fait que certaines personnes qui croiraient en lui, en sa justice et en son autorité avec ferveur auraient acquis des dons, comme n'importe quels prêtres mais pour l'instant je n'y prête aucune attention.

Croyances

Les peuples de Gronno sont en général polythéistes. Néanmoins, suivant les régions et les peuples, les dieux sont vus avec un éclairage différent, et la religion n'est pas vécue de la même manière par un elfe de la Forêt Éternelle et un homme de l'Empire du Nord.

Mais rares sont ceux qui nient l'existence d'un ou de plusieurs de ces Dieux.

Prenons pays par pays ces différentes croyances :

Forêt Eternelle

Les elfes considèrent en général Valnoridîn comme le roi des autres dieux. Le temple d'Ombreclaire, le plus grand de tout le pays, enseigne d'ailleurs aux enfants une certaine vision du catéchèse. Dans celle-ci Valnoridîn est le premier fils de Serkhet. Celui-ci, une fois la création achevée, préfère se plonger tout entier dans la Trame pour ne faire qu'un avec elle, et laisse donc la Création à son premier-né. Agonnor, imbue d'orgueil, souffre alors d'une jalousie terrible qui le rend plus laid encore, et décide de faire souffrir son grand frère par tout les moyens... Valnoridîn ignore dans un premier temps ces tentatives puériles, puis quand Agonnor commence à répandre la destruction, il réunit sa famille et les conduit sur la voie de la Justice. C'est Valnoridîn, selon les elfes, qui aurait finalement arrêté Agonnor et l'aurait exilé sur Premières Lueurs, non pour le punir mais pour lui permettre de réfléchir. Puis il se serait retourné vers le reste de la Création, et voyant la destruction que leur conflit avait engendré parmi les mortels, il aurait pleuré (ces larmes, se solidifiant, formerait les joyaux de la couronne royale elfique). Il aurait alors emmené ses frères et soeurs divins dans un autre univers, afin que ses enfants puissent être libres, leur cédant la création comme Serkhet le lui avait offert auparavant.

Les elfes expliquent aux étrangers que s'ils ne gouvernent pas le monde, c'est que comme leur père ils préfèrent laisser les peuples libres et respecter ainsi la vie sous toutes ses formes.

Les elfes n'hésitent pas à prier les autres dieux suivant les moments de la vie, mais les passages les plus importants sont souvent accompagnés par un prêtre de Valnoridîn.

Terres du Norois

Les diverses tribus qui parcourent ces terres ont chacune une histoire particulière à raconter sur les potins divins. En fait le Peuple Libre semble plus que tout autre friand de contes et légendes, et leurs scaldes sont parmi les conteurs les plus réputés de Gronno.

La plupart vouent une tendresse particulière à Oghma, dont ils dressent un

portrait maternel et serein. Dans leur croyance, Oghma est la déesse de l'amour universel, et si on réunit tous les contes où elle apparaît, il semblerait qu'elle ait eu une "aventure" avec tous les dieux, tous les esprits et un certain nombre de mortels. Tout ça au nom de la fraternité entre les peuples, bien sûr. Ces contes ont ceci de particulier qu'ils n'hésitent pas à être de véritables vaudevilles, parfois même grivois, le meilleur chant étant sans doute le célèbre "Amour à trois", où Agonnor est présenté comme un voyou qui tombe sous le charme de la belle Oghma et en oublie ses guerres de gang, et où Valnoridîn est gentiment moqué comme le mari trompé mais aveugle... Oghma, dans cette histoire faisant l'apologie de l'amour libre.

Mais en dehors de ce côté pittoresque et finalement très anecdotique, Oghma est vénérée comme la figure de la Terre Mère, de la nature sauvage et libre aussi bien que fertile et nourricière. Tantôt représentée comme une guerrière fauve, tantôt comme une femme enceinte, Oghma est l'objet d'un culte ambivalent, qui voit en elle une déesse animale, farouche, une déesse de la variété, de la liberté et de la création ; aussi bien qu'une déesse végétale, gardienne de l'ordre du monde, du cycle des saisons et de la stabilité de la terre.

Un autre aspect important de la religion au Norois est le culte des Ancêtres. Les druides enseignent qu'ils auraient été accueillis par Oghma. Le culte des Ancêtres est un culte de la tradition et de l'honneur, le culte de la mémoire et de l'imitation des héros de la tribu, le culte du foyer et de la famille. Si le Peuple libre vénérât ses Ancêtres avant de vénérer Oghma, les deux cultes sont maintenant vécus de manière complémentaire, certaines tribus n'hésitant pas à attribuer des ascendances divines à ses aïeux.

En bref, la religion chez le Peuple Libre est essentiellement orale, faite de récits, de contes, de légendes, de poèmes et de longues sagas, où il est difficile pour un non-initié de démêler la vraie croyance et les éléments purement poétiques, la part de foi et celle de divertissement, l'enseignement religieux et la création artistique. C'est une religion à la fois naïve et profonde, étrange et familière, où les rites et les dogmes ancestraux le disputent au constant renouvellement de la manière dont ils sont contés.

Marais de la pestilence

Le peuple des marais est cosmopolite et ses croyances le sont tout autant. Que dire, en dehors du fait que chacun est le bienvenu et que personne ne se proclame seul détenteur de la vérité ? On remarque cependant que la plupart des gens du marais se contrefiche des histoires divines. Bien trop vieux pour intéresser un groupe à la pointe du progrès spirituel... Ne dit-on pas que les dieux sont partis ? Dans ce cas, on n'a plus besoin de s'en occuper, non ? La vraie vérité se trouve dans le Piti Géranium. Quand à ce qu'est réellement le Piti Géranium, on ne peut que se perdre en supposition. Ceux qui en ont fait l'expérience sacrée ont visiblement subi un rituel d'initiation complexe, transformant radicalement leur vision du monde. On ne peut que citer l'exemple de Tharandil Galar, un savant elfe qui après avoir réuni durant une décennie des informations sur les croyances du monde entier, s'est converti définitivement au Piti Géranium. La dernière fois que je l'ai croisé, sa seule synthèse de cette spiritualité a été la suivante : "faut essayer, man... Tu peux pas savoir ce que c'est sans le vivre,

c'est pas avec des mots qu'on peut l'expliquer, tu vois..."

Votre serviteur a préféré rester neutre et ne pourras donc donner plus d'information.

Empire du Nord

Le très technologiste Empire du Nord a décidé de se placer tout entier sous le règne de Technos et de son prophète. Ainsi les impériaux font partie de ces trois peuples qui se rapprochent le plus du monothéisme.

Aucun impérial ne niera l'existence des autres Dieux, dans un passé très lointain. Simplement, chacun constate que depuis, seul Technos a vraiment fait parler de lui, donnant chaque jour des preuves de sa magnificence dans les connaissances qu'il délivre aux scientifiques.

Beaucoup de peuples trouvent les techno-croyants fanatiques. Il y a du vrai là-dedans ; cela est sans doute dû à la jeunesse de cette religion (moins de 1000 ans) et aux concepts nouveaux qu'elle professe : l'abandon de la magie, l'importance de la recherche scientifique. Il faut avouer que la technologie de Technos accomplit des miracles...

Aujourd'hui, les impériaux sont amenés à reprendre les querelles théologiques avec l'apparition de nouveaux Dieux, tel Bel'Hakor et Ithnaël, et le renouveau de certains qu'on croyait morts et enterrés, tel Agonnor et Serkhet. Technos semble ne plus être le seul dieu à fouler Gronno, et cela en perturbe plus d'un.

La Bourgogne

Terre de savoir, la Bourgogne a sa manière à elle de voir la religion. Le château de Bourg abrite une merveille d'architecture divine, le Grand Temple, où tous les dieux majeurs sont représentés, Technos à côté des autres, même si on ne voit ni Agonnor, ni Ithnaël, ni Bel'Hakor. Pour le moment, en tout cas, car certains disent que des commandes ont été passées pour les eux derniers. En Bourgogne, chacun a le droit de prier qui il veut et comme il veut, à condition de respecter les lois. Ainsi chaque dieu a sa place dans le cœur de la population, chaque église trouve ses fidèles, mais ceux rencontrant le succès le plus durable restent Grond Nod, gardienne des savoirs, et Héonor, son divin époux épris de justice. Ces deux dieux représentent particulièrement bien la mentalité des bourgogniens, peuple tolérant à l'extrême et ouvert à toutes les expériences ; il s'agit par ailleurs du culte d'état, les pontifes des deux ordres ayant une place très élevée dans la hiérarchie.

La confrérie naine

Les nains, peuple en diaspora permanente, vénèrent toujours le dieu qui pourra le plus les aider dans la situation du moment. Le peuple nain reste matérialiste : seul le dieu qui peut les aider sur le moment mérite leurs prières. Mais à Khazad-Gathol, tout

est construit pour Rackeln, le père des nains. Ici, pas de dévotions ridicules : Rackeln est plus l'inspirateur de la philosophie naine qu'un tyran demandant l'obéissance à des commandements. C'est donc ici que les doctes nains réfléchissent sur la manière de mener une bonne vie naine, réfléchissant sur la sagesse millénaire des pierres et affinant leur savoir de la frappe-rune. Il faut être nain pour comprendre ce qu'est Rackeln...

La Flamme

Peuple fraîchement débarqué sur Gronno, en exil depuis Oghma, la Flamme a amené dans ses bagages un nouveau dieu, Bel'Hakor. Représenté comme un être de grand pouvoir à la peau rouge feu, il est vénéré par les templiers de la Flamme comme le seul Dieu méritant de fouler la terre et l'éther. Jusqu'à présent, aucun croyant de Bel'Hakor n'a essayé de convertir de force (même si certaines rumeurs circulent), mais ils se montrent très prosélytes. Quand à ce que demande Bel'Hakor à ses fidèles, c'est assez vague, en dehors d'une fidélité sans faille et d'une dévotion à toute épreuve.

La Fosse Verte

Territoire de nombreuses peuplades orcs, les régions montagneuses de la Fosse Verte sont le lieu d'incessantes vendettas entre tribus. Entre deux bastons, les orcs prennent le temps de demander à Grak Nark, leur père, la force et la puissance de défaire leurs ennemis. Ils ont aussi un culte des ancêtres les plus valeureux, dont les actions d'éclats sont transmises lors des veillées d'hiver. Posséder un fragment d'un de ces valeureux, que ce soit os ou possession personnelle, est considéré comme le meilleur moyen d'appeler l'esprit de l'ancêtre à accorder ses pouvoirs au guerrier.

La religion gronnodienne traditionnelle reste anecdotique ; Grak Nark aurait été trahi par tous les Dieux, enjoignant par la suite à ses enfants à se méfier de tout le monde et à ne jamais croire quelqu'un qui se réclamait d'Oghma, de Valnoridîn ou d'Agonnor. Les nouveaux dieux comme Technos ou Bel'Hakor les font rigoler ; pour eux c'est de la poudre aux yeux, un moyen que les saytins ont trouvé pour avoir du pouvoir. Les orcs des montagnes font en effet un curieux syncrétisme entre les religions du nord et du sud, voyant le monde parcourus d'esprits pas toujours sympathiques.

Maralewel

Les Se'ydîns honorent Ithnaël d'une manière qui paraît au premier abord assez fanatique. Ithnaël, dont nul mention n'est faite dans les autres peuples, serait la déesse à l'origine de ces elfes à la peau noire. C'est possible, étant donné que nul ne parlait de ces elfes noirs il y a quelques années. Certains pensent qu'ils viennent d'un autre monde, comme la Flamme, chassés de chez eux par les dridders ou d'autres monstres. Eux affirment qu'ils habitent "sous terre", dans la région de la Fosse. Pour l'instant, nul n'a encore exploré leur région, les orcs étant relativement agressifs quand au passage sur leur territoire. Ce qui n'a jamais semblé gêner les Sey'dins. Ils semblent cultiver leur mystère avec plaisir, égarant les curieux sur des fausses pistes et des

informations contradictoires.

Autre étrangeté de ce peuple, bien qu'ils ne remercient qu'Ithnaël dans leurs prières, ils ne cherchent à convertir personne, se démarquant fortement en ce sens de la Flamme et de l'Empire. Ils ne remettent pas non plus en cause l'existence des autres dieux, d'esprits ou autres ; simplement, pour eux, seule leur déesse s'intéresse à eux, et par là c'est la seule qu'ils peuvent vénérer. Au delà de leur aspect parfois inquiétant, ils semblent donc relativement pacifiques. Pour l'instant, ce peuple soulève plus de question qu'autre chose. Il fut question d'un échange culturel avec leurs cousins elfes il y a quelques temps, mais les récents évènements dont Gronno a été la proie ont empêché la réalisation de ce projet.

Terres Togol

Les terres Togols sont quasiment vides de toute occupation civilisée. En effet, la région est assez désertique et ne présente aucun intérêt, à moins d'aimer les paysages pelés sans aucune valeur agricole. Les terres Togols sont cependant sillonnées de quelques tribus nomades qui pratiquent avec plaisir le pillage des quelques voyageurs s'aventurant dans la région. Leur présence explique aussi pourquoi l'Empire et le Califat ont préféré développer le commerce maritime dans leurs périodes de paix.

Les Togols mêlent le chamanisme à la plupart de leurs activités quotidiennes. En effet, selon leurs légendes, Serkhet aurait peuplé Gronno d'esprits invisibles et impalpables pour les mortels et les dieux, la tâche de ses esprits étant de veiller à ce que les lois de Serkhet soient respectées. Mais les dieux auraient profité de l'absence de ce dernier pour tenter d'acquérir plus de pouvoir, ravageant les Mondes durant cette lutte. Les esprits alertèrent alors Serkhet qui revint et banni ses enfants dans un enfer lointain. Seul Agonnor, son préféré, bénéficia d'une chance de se racheter : il fallait qu'il transforme le monde où il était enfermé en un havre d'harmonie et d'unité, cela en moins de 5000 ans. Au bout des 5000 ans, Serkhet reviendrait et si son fils avait réussi, il lui offrirait alors de régner sur tout les mondes. Sinon, il le détruirait. Quand aux Togols, dans toute cette cosmogonie, ils se définissent eux-mêmes comme des opportunistes, les seuls à savoir parler le langage des esprits, profitant de ce savoir pour converser avec le monde invisible durant leurs rêves et apprenant par ce biais le savoir du monde et de Serkhet. Qu'Agonnor revienne ou non leur importe peu ; ils savent que leurs terres n'intéressent personne, leur seule richesse étant ce savoir ésotérique.

Le chercheur venant d'une région plus civilisée constatera d'ailleurs que les Togols semblent se prélasser dans leur indigence et les vapeurs hallucinogènes des herbes de la toundra.

Il est à noter que les Togols sont les seuls sur Gronno à dire que Serkhet est de sexe féminin.

Le Califat de Rustafar

Le califat est un empire gigantesque au niveau de la taille, mais la population est surtout concentrée sur les côtes. Coincé entre l'océan et le désert de sable, limité par là-même dans l'échange avec les autres peuples, les Rustafakir ont développé un goût pour le grandiose et le sublime. Pour eux, la magie est reine, Serkhet est le plus grand dieu qui soit, et les saytins et génies qui hantent le désert en sont ses messagers. Non pas qu'ils dénigrent les autres dieux pour autant ; Grond Nod et Oghma ont aussi leurs temples en ville. Mais les gens du sud préfèrent se concentrer sur la magie et ses merveilles, la religion a peu de place dans leur quotidien et n'intervient que lors des mariages, des naissances et des décès. Ils considèrent cependant Technos avec condescendance ; en effet, comme nul mention n'en est fait dans le Livre de Serkhet, le texte sacré des mages et des prêtres du pays, ils considèrent que Technos n'est au mieux qu'un saytin farceur, et sans doute qu'une invention des impériaux. S'ils entendaient parler des autres nouveaux dieux, ils seraient sans doute autant moqueurs.

Selon leurs légendes, les dieux auraient quittés Gronno pour fuir le courroux de Serkhet devant leurs actions, enfermant Agonnor sur Premières Lueurs afin que toute la faute retombe sur lui. Agonnor, dans leurs histoires, est plus dépeint comme un être faible ayant perdu la raison que comme un grand méchant. Les Rustafakir ne croient pas trop au Bien et au Mal : il n'y a d'après eux que des éclairages différents selon les points de vue.

L'Orcadie

Nation perdue dans le désert, l'Orcadie survit comme elle peut aux conditions de vie inhumaines de cette désolation.

Elle a développé une mythologie à part, opérant un syncrétisme entre bien des traditions. Orcade est quasiment l'égal d'un dieu dans les légendes ; de même le désert semble animé de sa vie propre et est un être à part entière. Les orcadiens pratiquent une certaine forme d'animisme, pour eux tout ou presque est animé d'un esprit. Qui sait parler aux esprits sait survivre...