

# Les dieux de Mystara



Editions

3.0 3.5 Pathfinder

Thibaut BOUCHET  
([madrius@yahoo.fr](mailto:madrius@yahoo.fr))



## SOMMAIRE

Chapitre 1	Introduction	p. 3
Chapitre 2	L'immortalité sur Mystara	p. 7
Chapitre 3	Les dieux et leurs panthéons	p. 14
Chapitre 4	Eglises et cultes	p. 502
Chapitre 5	Domaines de prêtre	p. 517
Chapitre 6	Liste des dieux par :	p. 584
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sphère et statut divin</li><li>• Pays</li><li>• Alignement</li><li>• Liste simplifiée</li><li>• Usage (pour MD)</li></ul>	
Chapitre 7	Les groupes et coteries de dieux	p. 607
Chapitre 8	Les références	p. 609
	Index des dieux et cultes	p. 610

## Chapitre 1 – Introduction :

Aucun des ouvrages décrivant Mystara ne compile tout à fait l'ensemble des divinités du monde de Mystara et encore moins en vue d'une utilisation avec les règles de la 3<sup>e</sup> édition (et assimilés). Et même il peut y avoir des informations incohérentes entre les différents ouvrages. Les dieux n'ont jamais été bien traités sur le monde de Mystara comme cela peut être sur les autres univers principaux de D&D. C'est dommage, car cela participe fortement à la construction de la cohérence d'un univers et apporte des sources d'accroche aux joueurs. De plus dans le monde de Mystara, il est assez souvent fait référence à des dieux issus des panthéons du monde réel (panthéons nordique, grec, égyptien,...), mais sans que cela soit fait encore une fois de manière cohérente et selon un parti pris bien établi. De plus il m'a toujours paru intéressant de replacer cette cosmogonie dans l'univers globale des mondes de D&D. C'est donc ce que je me propose de faire dans cet ouvrage. Ce premier chapitre donne quelques éléments de choix pour lesquels j'ai opté.

Les règles initiales des *Immortal rules* prévoyaient des dieux ayant tous, à l'exception des tous premiers dieux, entamé leur carrière en tant que simples mortels et gagné leur immortalité par leurs hauts faits d'armes. De fait il est aussi précisé comment il est possible pour un simple mortel de se trouver un mentor parmi les dieux et de suivre le long et difficile chemin menant à l'immortalité. J'ai décidé de conserver cet aspect de la cosmogonie des dieux de Mystara, ce qui fait aussi sa principale particularité. Sur le monde Mystara, l'ascension à l'immortalité peut être réellement considérée comme l'aboutissement d'une carrière d'aventurier.

De même, j'ai conservé les sphères (Energie, Matière, Temps, Pensée et Entropie) ainsi que les niveaux de hiérarchie entre les dieux. J'ai toutefois un peu modifié leur utilisation car ces aspects entrent en contradiction avec le système global D&D. La puissance réelle des dieux n'est pas gouvernée par une hiérarchie *initié, éternel,...* *hierarch* mais pas la hiérarchie *demi-dieu, dieu mineur, dieu intermédiaire et dieu supérieur*. Comment concilier tout ça ?

C'est simple. La hiérarchie « classique » D&D correspond à la puissance réelle des dieux sans se préoccuper de Mystara ou pas. C'est cette hiérarchie de puissance qui prévaut s'ils se rencontrent dans les plans extérieurs, leurs demeures (Abysses, 7<sup>e</sup> Ciel,...). A contrario la hiérarchie « mystaréenne » indique le niveau de présence du dieu dans le monde de Mystara, sa capacité à influencer sur le monde de Mystara. Et ces deux hiérarchies sont indépendantes l'une de l'autre. Ainsi par exemple, on peut voir qu'Odin et Hel sont au même « niveau » de *Hierarch* alors que dans la hiérarchie D&D Odin est un dieu supérieur et Hel une déesse intermédiaire. Le niveau dans la hiérarchie mystaréenne est acquis par un dieu au long des siècles et des millénaires de sa présence sur le monde de Mystara, par le nombre et la ferveur de ses adorateurs et par ses actes. Histoire de lui donner une légère influence en termes de jeu, ce niveau décide ainsi de la puissance d'un avatar (en termes de fourchette de FP) que le dieu peut créer sur le monde de Mystara et du nombre de domaines possibles entre lesquels il va laisser choisir ses prêtres, leurs deux domaines. Les sphères sont conservées car les premiers dieux qui ont créé le monde de Mystara l'ont conçu en répartissant les forces et énergies du monde sur ces 5 sphères. Ainsi, ce sont elles

qui régissent les lois physiques et magiques de Mystara, et de par la même les dieux qui doivent impérativement appartenir à l'une d'entre elles. Cette notion reste ainsi bien liée au monde de Mystara. Néanmoins, cela tend à leur donner un peu moins d'importance aux yeux des dieux, en particulier ceux qui n'ont pas une existence uniquement sur Mystara.

La liste des dieux de Mystara comprend nombre de dieux spécifiques à ce monde. Mais on y retrouve également des dieux de notre « monde réel », des dieux issus des panthéons « monstrueux » et certains des dieux ayant un nom mystaréen semblent très fortement inspirés de dieux de panthéon « réel » ou de panthéon « monstrueux ». C'est optionnel, mais je propose qu'il y ait association entre les deux. Il s'agit simplement de plusieurs noms donnés à une même divinité, comme *Ilkundal* et *Corellon Larethian* par exemple. Dans le chapitre 3, les dieux sont répertoriés sous les deux noms. Le texte descriptif ne sera donné que sur le nom mystaréen mais le report entre les deux noms sera fourni. Ceci est parfaitement optionnel. Il est à préciser qu'à l'exception des dieux créateurs du monde de Mystara, tous les dieux, même ceux appartenant à un autre panthéon (dieux grecs, elfiques, nains, vikings...), subissent les règles auxquelles sont soumis les mortels de Mystara pour leur déification. A savoir, la nécessité de passer par une enveloppe mortelle qui doit « gagner » sa déification. Ainsi si un nouveau dieu, par exemple *Pélor* du panthéon de *Greyhawk*, voulait intégrer le monde de Mystara, il ne pourrait y venir, interagir sur le monde directement. Il lui faudrait gagner sa place au sein des divinités de Mystara. Et pour ce faire, créer un mortel ou donner de son essence à un mortel né. Et que celui-ci, par ses prouesses au sein d'une des 5 sphères de Mystara, parvienne à la déification. Alors seulement *Pélor* pourrait devenir un dieu de Mystara. Le chemin est exactement le même que pour tout « pur » mortel de Mystara souhaitant sa déification. Cela dit, certains panthéons existants en dehors de Mystara se sont déjà partiellement reconstitués au sein de Mystara et les dieux vont certainement avoir tendance à « reconstituer » leur panthéon en parrainant les autres dieux. J'ai également rajouté quelques dieux « monstrueux » (comme *Ilensine*, dieu des illithids) ou autres, de manière tout à fait « unilatérale ».

En conclusion de ce paragraphe, on peut donc résumer qu'il y a (eu) 5 possibilités pour un dieu de devenir dieu sur le monde de Mystara :

- Les « dieux antédiluviens » : peut-être ne sont-ce même pas des dieux, mais des entités par delà la compréhension des mortels et même des dieux. Ce serait eux qui auraient créés le monde de Mystara et qui auraient installés les « dieux anciens ». Puis ils ont disparu dans une autre dimension et personne, pas même les dieux, ne sait ce qu'ils sont devenus, ni même leur identité. Ils n'ont plus aucun impact sur Mystara et personne ne les vénère.
- Les « dieux anciens » : il s'agit des plus vieux dieux pour lesquels personne ne sait comment ils sont devenus des déités, s'ils n'ont jamais eu à accomplir une quête de l'immortalité. Cela concerne donc Nyx, Protius, Terra... Ce cas ne devrait plus se produire pour aucun des nouveaux dieux.
- Les héros déifiés : dans ce cas, il s'agit d'un mortel ayant par ses actions acquis l'appui d'un mentor divin, un « parrain » ou sponsor, et qui a accompli une quête en fonction de sa sphère. A l'issue de celle-ci, il gagne enfin son statut de dieu. C'est

censé être à présent le seul cas possible pour devenir une divinité. Les dieux comme Al Kalim, Ahmanni ou encore, Tomia en sont de bons exemples.

- Quelques très rares dieux, le sont devenus par la manipulation ou l'exposition à des fortes radiations magiques (volontairement ou pas). Cela concerne Benekander et Rad par exemple. Cette méthode est très peu appréciée des autres dieux, car ils sont considérés comme ayant usurpé leur immortalité.
- Un dieu extérieur au monde de Mystara qui souhaite s'y implanter, doit investir un mortel de Mystara d'une parcelle de son essence. Cela peut se faire dès la naissance ou plus tard, voire même au moment de la déification du mortel. Lorsque ce mortel aura atteint l'immortalité, par le biais de la quête divine, l'essence du dieu pourra enfin pleinement ressortir et le dieu entamera ainsi son existence au sein de la cosmogonie de Mystara. C'est ce que l'on appelle la « fusion des essences » du dieu et du mortel. Néanmoins cela n'est pas forcément simple car il s'agit à un moment de réaliser la fusion de deux essences. Celle du mortel finit par disparaître au profit de celle de son dieu et cela peut parfois ne pas se faire aisément. Zeus-Taroyas, Demogorgon, Kagyar-Moradin en sont de bons exemples. Pour les dieux au centre de l'action de l'IM2, on peut ainsi expliquer les événements comme suit. Taroyas était un mortel investi de fragments du pouvoir de Zeus, cherchant à intégrer le monde de Mystara. Lorsque Taroyas a acquis son immortalité, avec ses compagnons Lokena, Patura... ils ont rejetés cette fusion des essences et ont conservé leur indépendance, singeant le comportement de leur dieu tutélaire. Bien mal leur en a pris. On peut considérer que le fait que Lokena ait pu s'échapper coïncide avec son acceptation de sa fusion d'essence avec Athéna, ce qui lui a donné la force d'échapper à ses poursuivants. Suite à cet épisode, les essences ont fusionné et maintenant ces dieux ont intégrés le panthéon de Mystara, en particulier en étant vénérés par les Miléniens (Hollow World).

Il est également proposé pour les prêtres une variante sur les alignements autorisés. Cette option est issue du *Mythes et Légendes* de la 2<sup>e</sup> édition. En fonction des dieux, il est possible d'avoir plus ou moins de différence d'alignement autorisé entre l'alignement du dieu et celui de son prêtre. Par exemple, Hel autorise tout alignement ses prêtresses. Les maléfiques prient pour que Hel dévaste leurs ennemis de terribles maladies tandis que les prêtresses bonnes prient Hel pour qu'elle épargne leur propre communauté. Les dieux sont donc plus ou moins sectaires quant à l'alignement de leurs prêtres. C'est à chaque maître de jeu de décider. Dans tous les cas de figure, c'est l'alignement du dieu qui détermine si le prêtre canalise l'énergie positive ou l'énergie négative.

Dernier point de cette introduction, la liste des dieux sélectionnés. Sont pris tous les dieux mentionnés dans les différents suppléments étudiés et la liste est longue. Néanmoins n'ayant pas tous les suppléments à disposition ou bien ayant volontairement choisi d'écarter quelques dieux (les personnages pré-tirés des scénarios IM par exemple), il en manque certains évoqués dans des suppléments « exotiques » et que je trouvais sans trop d'intérêts. Vous pourrez toujours les rajouter si cela vous tente ou supprimer certains des dieux que j'ai rajoutés. Comme mentionné plus haut, des liens ont aussi été faits entre des

noms de dieu mystaréen et des dieux issus de panthéon « réel » ou « monstrueux ». Ceci est un choix et une option, à vous de voir si vous les conservez ou non.

J'ai ainsi supprimé par exemple les dieux issus de la liste des personnages pré-tirés de l'IM2 (Finidel, Arnelee...) car sans intérêts, les dieux issus de l'IM3 (Carnelian,...) car sans références intéressantes pour en faire quelque chose, et pour les mêmes raisons certains des dieux mentionnés dans les règles du Master book et d'autres encore.

Les liens que j'ai créés entre un dieu mystaréen et un dieu « réel » (issu d'un panthéon connu, comme le panthéon grec, égyptien... décrit dans le *Mythes et légendes* de la 2<sup>e</sup> édition ou dans le *Deities and Demigods* de la 1<sup>e</sup> édition) ou « monstrueux » (décrits dans *Les dieux des monstres* de la 2<sup>e</sup> édition) sont tout à fait discutables dans nombre de cas. Mon choix a été de maximiser – sans dénaturer les descriptions faites dans les suppléments Mystara – l'introduction des dieux des panthéons « réels » et « monstrueux » car les auteurs y poussent, par une forte proportion, de dieux et de références aux civilisations du monde réel. C'est ainsi qu'a été écrit le monde de Mystara. De plus, cela permet de bien rentrer dans la cosmogonie classique de *Donjons & Dragons*, tel que décrit dans le décor de campagne, *Planescape*. Ainsi les dieux qui ont comme seule source, un livre de la 1<sup>e</sup> ou de la 2<sup>e</sup> édition, sans aucune référence à un ouvrage Mystara, sont des dieux que j'ai décidé unilatéralement de rajouter, soit parce que ce sont les dieux tutélaires d'une race présente sur Mystara, mais n'ayant pas de divinité tutélaire dédiée mystaréenne, soit car je souhaitais implanter ce dieu et « sa » race protégée (comme Diirinka et les derros par exemple). Pour tous les autres, soit le dieu était explicitement présent (Odin, Hel...), soit c'était un dieu pur Mystara auquel je n'ai pas trouvé d'équivalent qui tienne la route (Ixion, Al Kalim,...), soit j'ai réussi à raccrocher le dieu mystaréen à un dieu « externe » plus au moins aisément (Atruaghin – Quetzalcoatl, Atzanteotl – Tezcatlipoca, Brindhorin – Arvoreen, Gorm – Marduk...), soit il y a avait dans un ouvrage une mention quelconque, plus ou moins explicite, à un dieu non nommé et j'en ai profité pour caser un dieu « externe » qui convenait (Remnis, Aerdrië Faenrya, Xochiquetzal...), soit enfin j'ai développé une idée de base présentée dans un des ouvrages (Rudra, Kali...).

Je propose donc « ma » liste des déités, dans le but d'essayer de construire un panthéon mystaréen complet et cohérent, qui inclut aussi bien les dieux « humains » que les dieux des autres races. Au vu de la spécificité sur la déification sur le monde de Mystara, vous pouvez considérer que la liste n'est évidemment pas complète et laisse tout le loisir de rajouter de nouveaux dieux, mais principalement des dieux *initié* ou *temporel* qui seraient récemment « arrivés » sur Mystara, voire un panthéon entier pour compléter une nouvelle zone géographique. J'ai très peu traité la partie Côte Sauvage et tout l'ouest de ce continent. De même Myoshima n'est pas du tout traité dans cet ouvrage (seule Bastet est présente, mais car aussi présente sur la planète Mystara).

## Chapitre 2 – L’immortalité sur Mystara :

### Définitions :

**Hierarch** : un dieu présent sur Mystara, ayant acquis le niveau de puissance le plus élevé au sein de sa sphère de pouvoir et donc une grande influence sur le monde de Mystara.

**Plan de résidence** : plan sur lequel vit le dieu. C’est souvent un des plans extérieurs de la « Grande roue » comme les Abysses, Méchanus,...

**Immortel** : un être de très grand pouvoir qui ne peut mourir. Passé par delà l’existence des êtres mortels, les dieux résident dans d’autres et pourvoient à toute chose sur les plans matériels (Cf. ci-dessous) sur lesquels ils ont pouvoir. Chacun d’entre eux à une *zone de contrôle* c'est-à-dire son domaine d’action : par exemple montagne, foyer, colère, guerre, elfes,... Les dieux ont des disciples et des prêtres à qui ils peuvent accorder leurs sortilèges. Sur Mystara, les dieux doivent avoir été des mortels (humain, demi-humains, humanoïde, monstre n’importe quel être vivant voir artificiel) qui ont acquis leur immortalité par leurs actions et une quête. Ils sont reliés à l’une (et une seule) des 5 sphères de pouvoir (Cf. ci-dessous).

**Multivers** : il s’agit de l’ensemble des plans d’existence dans lequel toute chose vit. C’est la somme de tout, qui regroupe les dieux, les êtres vivants, les suppliants et créatures extérieures, les éléments, les forces de vie et de mort, bref tout.

**Plan matériel** : il s’agit des plans où vivent les êtres mortels, comme Mystara, Greyhawk ou les Royaumes Oubliés. Il en existe une infinité, obéissants à des lois et des dieux différents. Les autres types de plans d’existence sont les plans extérieurs où résident la majorité des divinités du multivers et où vont les âmes des défunts (Neuf Enfers, Elysée, Achéron...), les plans intérieurs qui contiennent les forces brutes des éléments constitutifs du multivers (plan du feu, de l’eau, de la vase, de l’énergie négative...) et les plans astral et éthéré. Le plan astral fait le lien entre les plans extérieurs et les plans matériels et le plan éthéré fait le lien entre les plans intérieurs et les plans matériels. Il peut exister aussi des plans « lointains », d’autres dimensions (comme la dimension des cauchemars dont nombre de créatures ont pénétré Mystara) mais leur position dans le multivers n’est pas connue des sages à ce jour. Peut-être ces plans sont-ils au-delà des plans connus.

**Sphère de pouvoir** : l’une des 5 forces qui composent la réalité du monde de Mystara : Matière, Energie, Temps, Pensée et Entropie. Chaque dieu sert l’une de ces sphères et une seule. Il tire son pouvoir sur Mystara de cette sphère de pouvoir.

**Sponsor** : un immortel qui aide un mortel à achever sa quête de l’immortalité. Le prétendant intégrera la même sphère que celle de son sponsor.

## Les sphères de pouvoir :

Le monde de Mystara est constitué de 5 types d'ingrédients que sont la Matière (issue des éléments « classiques » qui proviennent des plans intérieurs comme le feu, la terre...), l'Énergie, le Temps, la Pensée et l'Entropie.

Une sphère n'est pas un plan d'existence et n'est en rien un lieu où on peut aller. C'est un concept, une force qui régit l'univers.

**Sphère de la Matière :** cette sphère constitue le socle physique sur lequel repose l'existence du monde de Mystara. Même si elle est constituée de l'ensemble des matières, sa matière de prédilection reste la terre. Elle tend à être opposée à tout ce qui est destruction et obsolescence. C'est une sphère de stabilité et de robustesse. Elle est opposée à la sphère de Temps dont les efforts portent sur le mouvement et le flot ininterrompu du changement.

**Sphère de l'Énergie :** cette sphère est liée à l'élément feu. Son but est créer un maximum d'énergie et d'activité. Cette sphère est grandement dynamique et active. Elle cherche à transformer les choses, dévorer la matière pour en faire une autre matière, accélérer le temps, exciter la pensée pour libérer plus d'énergie. C'est la sphère de la création mais aussi de la magie. Elle est opposée à la sphère de la Pensée qui cherche à contrôler l'énergie, à la canaliser.

**Sphère du Temps :** cette sphère est liée à l'élément eau. Son objectif est de promouvoir le changement de toute autre chose autre qu'elle-même qui doit rester le vecteur de permanence pour contrôler le flot du temps. Le Temps est partout, profitant des leçons du passé. C'est une force créatrice liant création, mort et renaissance. Elle est opposée à la sphère de la Matière, trop immobile et immuable et rappelle incessamment à la sphère de la Pensée, les leçons du passé.

**Sphère de la Pensée :** cette sphère est liée à l'élément air. Son objectif est de comprendre l'existence et la structure du multivers et de faire des autres sphères ses outils. C'est une sphère de la connaissance, de la philosophie, de la réalisation et de la conscience. La Pensée cherche à analyser et comprendre tout ce qui l'entoure. Elle s'oppose au chaos de la voie de l'Énergie et cherche à gagner le contrôle du Temps pour ordonner la Matière.

**Sphère de l'Entropie :** cette sphère n'est reliée à aucun élément. L'Entropie c'est le talon d'Achille, le point de faiblesse de l'ensemble du monde de Mystara : la putréfaction, la déliquescence et la désintégration de toute chose. Elle cherche uniquement à causer la fin de toute chose et l'oubli. Son objectif est la destruction finale de Mystara. Elle est en fait opposée aux quatre autres sphères, mais celles-ci ne peuvent éradiquer la sphère de l'Entropie car les 5 font partie d'un tout cohérent qui doit conserver son équilibre. Les immortels des quatre autres sphères le savent et même ceux de la sphère d'Entropie en ont conscience pour la plupart d'entre eux, ils ne peuvent exister sans les autres. Tout est dans le paradoxe. Les dieux de l'Entropie cherchent donc parfois plus à subjuguer et contrôler qu'à annihiler, tout dépend de leur « tempérament ». L'Entropie cherche donc à détruire la Matière, dissiper l'Énergie, stopper le Temps et étouffer la Pensée.



Le monde de Mystara ne peut correctement fonctionner sans un équilibre entre ces 5 sphères de pouvoir.

Chacun des dieux sert l'une des sphères et une seule. Un mortel qui acquiert l'immortalité, intégrera la sphère de son sponsor. Les immortels d'une même sphère ont des intérêts communs, une façon de voir le monde de la même manière.

### Les voies de l'ascension divine :

En fonction de la sphère du sponsor du mortel sur le chemin de l'immortalité, il existe 4 voies différentes pour gagner l'immortalité (il en existe en fait 5 avec celle de l'Entropie, mais inaccessible aux PJs normalement, elle n'est pas décrite ici) :

Pour commencer, le candidat à l'ascension divine doit se trouver un sponsor, un parrain, dans la sphère choisie. Il doit le contacter (il est arrivé que ce soit le dieu lui-même qui contacte un candidat potentiel...) et gagner son soutien. Seul un personnage épique (c'est-à-dire ayant atteint le 21° niveau minimum), peut prétendre devenir immortel et chercher un sponsor.

Si son sponsor l'accepte, il peut alors commencer sa quête, ou la continuer, car mis à part pour la tâche n°1 (Cf. ci-dessous) les actions accomplies avant le démarrage officiel de sa quête sont prises en compte (y compris les actions réalisées quand il n'était pas encore épique). Il est même arrivé, certes très rarement dans l'histoire, qu'un héros devienne immortel sans même le savoir, ayant accompli ses quêtes et ayant été choisi par un sponsor.

Il est possible d'accomplir sa quête en couple, voire en groupe, même si appartenant à des sphères différentes, tous les membres devront chacun mériter l'accomplissement de leur quête pour espérer obtenir chacun le statut divin.

Quelle que soit la voie choisie, la quête s'effectue en 5 étapes. Seule la première est identique pour toutes les voies, les autres seront précisées par voie :

1. A compter du moment où le sponsor a choisi de parrainer le candidat à l'immortalité – qui doit être déjà d'un niveau épique, c'est-à-dire le 21° niveau minimum – le candidat doit ensuite encore **gagner au minimum 4 niveaux d'expérience**,
2. **La quête** : le candidat doit accomplir une quête pour le compte de sa sphère,
3. **Le test** : le candidat doit accomplir une tâche spécifique de sa sphère,
4. **Le serment** : le candidat doit prouver sa « supériorité » sur les autres mortels et donc sa capacité à atteindre le statut suprême, celui de dieu,
5. **La tâche** : le candidat doit accomplir une tâche très difficile en accord avec sa sphère.

Les différentes étapes peuvent être accomplies dans le désordre et surtout plus ou moins simultanément.

Pour certaines sphères, il arrive que des étapes soient fusionnées.

### Voie du Polymath : c'est la voie de la sphère de la Matière

- La quête & la Tâche : le candidat doit vivre 3 vies différentes dans les 3 autres types de classe de la sienne (*combattant, utilisateur de magie profane, utilisateur de magie divine* et *roublard*). Dans chacune de ces vies, il doit accomplir une quête pour récupérer un artefact de la sphère de la Matière, toujours le même. A la fin de chacune de ces vies, le sponsor récupère l'artefact pour le recacher ailleurs et réincarne le personnage, le privant de toute mémoire. Il commence chaque vie au 1° niveau et la quête pour retrouver l'artefact lui est donnée par le sponsor quand il atteint le 5° niveau.
- Le test : le candidat après avoir accompli la quête et la tâche, doit atteindre seul le 12° niveau dans au moins l'une des 3 classes précédentes.
- Le serment : le candidat doit avec l'une des 3 classes précédentes (mais pas celle utilisée lors du Test), atteindre le 12° niveau. Mais cette fois, il doit être accompagné de 3 compagnons, un de chacune des autres types de classe (*combattant, utilisateur de magie profane, utilisateur de magie divine* et *roublard*). Si l'un de ses compagnons meurt, il doit faire en sorte de le ressusciter. Le serment ne peut être accompli que si les 4 aventuriers sont bien vivants alors que le candidat atteint le 12° niveau. Puis un monument doit être érigé à leurs exploits. Celui-ci doit rester en place au moins 10 ans

### Voie du Parangon : c'est la voie de la sphère de l'Energie

- La quête : le candidat doit retrouver un artefact mineur ou majeur de la sphère d'Energie.
- Le test : le candidat doit créer un nouvel artefact unique, épique. Celui-ci doit nécessiter certains composants très rares, comme le bruit du pas du chat, ou le rugissement du lion, ou bien le souffle de l'espoir d'un des suppliants de l'Hadès.
- Le serment : le candidat doit recruter au moins 6 apprentis, qui atteindront le 12° niveau minimum. Il doit transformer les terres aux alentours (150 kilomètres) pour y implanter son empreinte.
- La tâche : à 150 kilomètres autour de sa résidence, il doit être considéré comme le plus puissant représentant de son art, sans contestation possible. Toute contestation doit donner lieu à un duel entre le candidat et celui qui se refuse à accepter sa supériorité. Les duels ne sont pas forcément à mort.

### Voie du Dynaste : c'est la voie de la sphère du Temps

- La quête : le candidat doit trouver un artefact de la sphère du Temps, permettant de voyager dans le temps.
- Le test : le candidat doit voyager dans le temps au moyen de l'artefact retrouvé et aider trois de ses descendants à maintenir leur « domaine » (sens large du terme).
- Le serment : le candidat doit créer un « domaine » sur lequel il est le maître temporel incontesté, et qui doit comprendre au moins 50.000 habitants pour les races prolifiques comme les humaines ou jusqu'à 10.000 habitants pour les races moins prolifiques (elfes par exemple). Il doit posséder une capitale en activité.

## Les dieux de Mystara

- La tâche : le candidat doit fonder une dynastie. Il doit gouverner son domaine ou que l'un de ses descendants le fasse en sa présence, pendant au moins 20 ans. Au moins quatre challenges majeurs doivent venir ponctuer cette période.

**Voie du héros épique** : c'est la voie de la sphère de la Pensée

- La quête : le candidat doit trouver un artefact majeur de la sphère de Pensée.
- Le test : le candidat doit trouver et détruire un artefact de la sphère d'Entropie.
- Le serment : le candidat doit trouver et entraîner un successeur. Ce peut être un PJ du même joueur ou pas. De plus il doit créer une arme de légende.
- La tâche : le candidat doit réussir une quête presque impossible à réussir, celle-ci doit prendre au moins 5 ans.

Une fois que le candidat a validé tous ses tests, le sponsor, s'il valide la candidature, va la présenter aux hiérarch de Mystara, lors d'un conseil de la cité de Pandius. Si les hiérarch considèrent que tout a été fait selon les règles (floues) établies, alors le candidat est déifié. Il quitte alors le monde physique de Mystara, ainsi que ses possessions matérielles et devient une divinité, de statut *initié*.

### Hiérarchie et limitations divines :

Comme dans tous les autres mondes, les dieux sont des êtres de grand pouvoir qui agissent sur le monde de Mystara. Leurs buts sont aussi divers que variés. Pour les dieux qui ne sont pas spécifiquement limités au monde de Mystara mais existent aussi dans d'autres mondes, leurs actes sur Mystara peuvent être similaires à ce qu'ils font sur les autres plans matériels ou au contraire varier car Mystara a ses propres spécificités et le dieu peut aussi utiliser Mystara comme un monde « test ». Ainsi les dieux peuvent chercher à étendre leur propre pouvoir, accomplir leurs objectifs secrets ou non, promouvoir de nouveaux immortels, accroître le pouvoir de leur sphère, comploter contre d'autres immortels, chercher à compléter leur « panthéon », apprendre les secrets du multivers, changer le monde de Mystara à leur image, accroître le nombre de leurs fidèles ou chercher à détruire ceux des autres, ne rien faire...

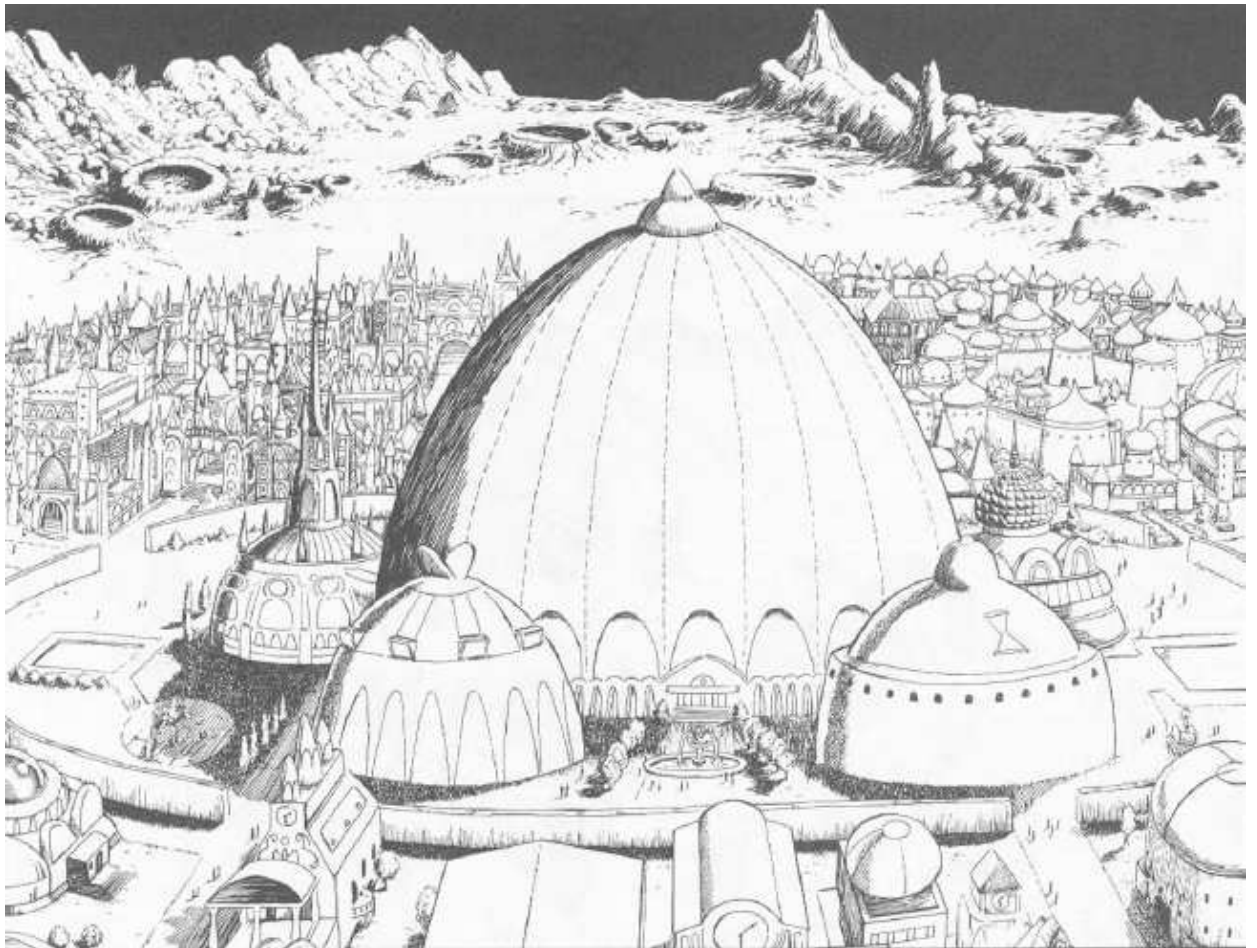
Chaque dieu est interdit de séjour physiquement sur le monde de Mystara et ne peut interagir de manière directe sauf quand cela est permis par le concile des dieux. Celui-ci se réunit dans la cité de Pandius. Cette cité a été construite dans l'un des principaux cratères de Matora, la lune visible de Mystara (celle-ci ressemble à la lune de notre planète Terre, l'autre lune, nommée Patera ou Myoshima par ses habitants, est invisible, et peuplée par des mortels, principalement des rakastas et des humains selon une culture de type « extrême orientale »).

Les dieux ont donc interdiction d'agir directement contre les mortels (monstres inclus) sur Mystara ou Patera. Les exceptions concernent les permissions accordées par le concile de Mystara pour résoudre des crises majeures, capturer un immortel agissant « illégalement » sur Mystara, si l'un des dieux souhaite punir directement l'un de ses prêtres (ou classes

## Les dieux de Mystara

assimilées) qui a gravement manqué à ses obligations ou enfin pour transmettre des prophéties / répondre à des prières (dans un cadre bien défini et limité).

Habituellement les dieux intègrent alors le monde de Mystara sous la forme d'avatars qui ne sont qu'une représentation d'eux-mêmes et ne contiennent qu'une infime parcelle de leur pouvoir. Néanmoins cela leur demande moins d'énergie que de venir « en personne », ne génère pas de dégâts à l'environnement de Mystara et est moins risqué pour eux car venir « en personne » focalise une grande part de leur attention divine sur Mystara et les éloigne de ce qui se passe à Pandius, sur le plan de résidence... Il est à noter qu'il existe une exception à cette règle des avatars, les dieux de statut « quasi-divinité » ne disposent pas d'assez de puissance pour se créer un avatar, même s'ils sont hiérarchés sur Mystara. Ils doivent intervenir « en personne », ce qui est toujours plus risqué.



**La cité de Pandius, cité des dieux sur la lune visible, Matera.**

## Les dieux de Mystara

L'influence des dieux et leur pouvoir sur le monde de Mystara sont classifiés en 6 niveaux différents. Cela gouverne :

- Leur niveau d'influence sur le monde de Mystara et leur poids dans les décisions prises par les dieux
- La puissance des avatars (en terme de *facteur de puissance*) qu'ils sont capables de créer sur le monde de Mystara (et Patera)
- Le nombre de domaines parmi lesquels leurs prêtres peuvent choisir leurs deux domaines cléricaux

Ces 6 niveaux sont les suivants :

Niveau d'influence	Dénomination	Fourchette de FP de l'avatar	Nombre de domaines
1	Initié	10 à 14	3
2	Temporel	15 à 18	4
3	Céleste	19 à 20	5
4	Empyreal	21 à 22	6
5	Eternel	23 à 24	7
6	Hierarch	25 à 30	8

Ainsi les prêtres d'une divinité de statut *initié* auront moins de choix pour leurs deux domaines puisque le dieu n'en a que trois à proposer à ses adeptes. A contrario, les prêtres de divinités *hierarch* pourront choisir leurs deux domaines parmi 8 fournis par leur divinité.

Le chapitre 5 fournit toute une liste de domaines issus d'un grand nombre d'ouvrages. Cela permet de disposer d'un important panel de possibilités.

Enfin, en 3<sup>e</sup> édition, les dieux voient leur puissance répartie en 6 rangs de puissance. Ces rangs correspondent à la « véritable puissance » du dieu en dehors de son influence sur Mystara. Il n'y a donc pas de conséquences en termes de jeu sur le monde Mystara, mais c'est par contre ce qui gouverne la puissance du dieu à l'extérieur de Mystara, dans les plans. Ils sont donc totalement déconnectés des niveaux d'influence. Ces rangs sont :

Niveau de puissance	Rang divin
1	Quasi-divinité
2	Demi-dieu
3	Dieu mineur
4	Dieu intermédiaire
5	Dieu supérieur
6	Dieu « omniscient »

On peut considérer les « antédiluviens » du monde de Mystara comme des dieux de la dernière catégorie. Des dieux au-delà même de la compréhension des autres dieux.

## Chapitre 3 – Les dieux :

Ce chapitre contient l'ensemble des dieux vénérés sur Mystara. Dans le chapitre suivant, seront traités les églises et cultes.

Les dieux sont rangés par ordre alphabétique. Pour les dieux pouvant porter deux noms connus (un nom mystaréen [Wogar par exemple] et un nom « classique / habituel » [Maglubiyet pour le même exemple]), l'entrée est présente à chacun des deux noms mais le détail ne sera donné que sur le nom mystaréen. Au nom « classique / habituel », un report est effectué vers le nom mystaréen.

Les informations suivantes seront données par dieu :

- Nom du dieu
- Autres noms ou surnoms du dieu
- Statut (initié, temporel,... hierarch)
- Rang divin (dieu intermédiaire, dieu mineur,...)
- Sphère (Matière, Energie, Entropie,...)
- Alignement du dieu
- Alignement des fidèles du dieu
- Alignement des prêtres (et classes associées comme druide, paladin,...) du dieu
- Zone de contrôle (mort, bien, terre...)
- Vénéré par quelles créatures
- Vénéré en quels pays
- Panthéon (Mystara pour les dieux exclusivement de Mystara, monstrueux, Grec...)
- Source (les ouvrages faisant référence au dieu, si aucune source mystaréenne n'est précisée, c'est un dieu que j'ai décidé de rajouter de manière unilatérale)
- Domaines accordés aux prêtres
- Registres de sort interdits aux prêtres du dieu
- Symbole(s)
- Arme de prédilection
- Alliés (les dieux alliés)
- Amis (les dieux amis)
- Adversaires (les dieux adversaires)
- Ennemis (les dieux franchement hostiles)
- Description du dieu
- Avatar du dieu
  - Facteur de puissance de l'avatar
  - Description rapide
- Devoirs du clergé

Comme précisé dans le chapitre 1, les dieux présents sur le monde de Mystara, sont :

- Soit tellement anciens qu'ils ne se souviennent plus de leur précédente vie de mortel ou bien qu'ils ont été mortels sur ce monde et qu'ils ont gagné leur immortalité. Cela concerne par exemple Al Kalim, Nyx, les dieux d'origine alphatienne (à l'exception de Koryis) comme Alphatia, Alphaks...
- Soit des dieux issus d'un panthéon du monde réel et venus sur le monde de Mystara. Là ils peuvent n'être connus que sous leur « vrai » nom, comme Odin, Thor... ou bien être connus sous les deux noms (ce sont les dieux pour lesquels j'ai moi-même décidé de faire un lien entre un dieu mystaréen et un dieu issu d'un panthéon car cela me semblait tout à fait pertinent). Cela concerne par exemple Atruaghin – Quetzalcóatl (ce qui est d'ailleurs proposé dans les ouvrages officiels), Atzanteotl – Tezcatlipoca, Djaea – Diulanna...
  - Le même principe s'applique aux dieux des elfes (Corellon Larethian – Ilsundal,...), des nains (Kagyar – Moradin) et de manière générale à tous les dieux « monstrueux » (Brindhorin – Arvoreen, Io – l'Unique, Calitha – Trishina, Wogar – Maglubiyet...)

Dans la suite de l'ouvrage, les deux noms seront donnés dans la liste mais les explications ne seront écrites que sous le nom mystaréen du dieu (comme Wogar par exemple). Sous l'autre nom, un renvoi sera fait vers le nom mystaréen. On peut considérer que les prêtres, érudits ou tous ceux qui ont un minimum en connaissance des plans ou en connaissance religion sont tout à fait susceptibles de connaître les deux noms du dieu et de savoir qu'il s'agit en fait du même dieu. Un dieu peut avoir plusieurs noms, cela ne pose aucun problème, ni métaphysique, ni même aux prêtres et autres fidèles.

Sur la page suivante est tout d'abord donnée la liste des panthéons (le nom panthéon « mystaréen » regroupant les dieux exclusivement du monde de Mystara) que l'on peut trouver sur Mystara. Ce n'est qu'une proposition. L'ensemble des dieux de ces panthéons, ne seront pas forcément fournis ensuite dans le présent ouvrage. Seuls les plus présents ou décrits dans les divers ouvrages officiels sur Mystara ou bien qui me semblaient les plus importants le sont. Il est toujours possible de rajouter les « dieux manquants ».

Après avoir donné la liste des panthéons et leurs dieux associés, l'ensemble des dieux du monde de Mystara est décrit, dieu par dieu.

Dans la liste des panthéons, quand un nom est donné entre parenthèse, c'est qu'il s'agit de l'un des dieux qui n'existe pas vraiment mais qui correspond à un ensemble d'autres dieux qui sont vénérés ensemble sous ce nom. Cela concerne Wayland, Ssu-Ma, Stodos et Yagraï, voir les paragraphes explicatifs.

## Panthéon aztèque

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Chalchihuitlicue		CB	Intermédiaire
Coatlicue		LN	Intermédiaire
Huehueteotl		LN	Intermédiaire
Huitzilopochtli	Danel le tigré	NM	Intermédiaire
Ixtlilton	Utnapishtim	LB	Mineur
Metzli	Ninsun	NB	Intermédiaire
Mictanchihuatl		NA	Intermédiaire
Mictantecuhtli		NA	Intermédiaire
Quetzalcoatl	Atruaghin	CB	Intermédiaire
Tezcatlipoca	Atzanteotl	CM	Intermédiaire
Tlaloc		LM	Intermédiaire
Tlazolteotl		NM	Intermédiaire
Tonatiuh		NA	Intermédiaire
Xipe-Totec		LB	Intermédiaire
Xochipilli		CB	Intermédiaire
Xochiquetzal		NB	Intermédiaire

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Clans de l'Atruaghin (plus particulièrement le clan du Tigre)  
 Shattenalfen  
 Hollow World (Azcan)  
 Hollow World (Oltec)

### Détails :

Le panthéon aztèque est apparu il y a de cela assez longtemps sur Mystara et a longtemps progressé lentement. Il y a eu une accélération il y a quelques siècles avec la conversion de quelques « âmes perdues » parmi les Shattenalfen qui ont rejeté ou accompagné le culte d'Atzanteotl / Tezcatlipoca par de nouveaux dieux du panthéon. Sans doute Atruaghin / Quetzalcoatl n'est-il pas étranger à cet état de fait, en ayant parrainé nombre de ces nouveaux dieux pour qu'ils contrebalancent l'influence d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. La plupart des premiers dieux du panthéon ayant intégré Mystara, l'ont fait par eux-mêmes.

Ils sont principalement dans 4 régions de Mystara. Néanmoins, en fonction des régions, ils ne sont pas tous vénérés « au même niveau ». Il n'existe aucune homogénéité dans le panthéon, ni aucun leader qui le mène.



**Danel le tigré (le futur Huitzilopochtli), combattant avec Hattani griffes de pierre**



## Panthéon babylonien

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Ishtar	Madarua	NA	Intermédiaire
Lamashtu		CM	Quasi-divinité
Marduk	Gorm	LN	Intermédiaire

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Cynidicéens

### Détails :

Le panthéon babylonien est quasiment absent de Mystara. Seuls deux de ses dieux se sont implantés et encore mal. Ils sont principalement vénérés (sous leurs noms « mystaréens ») en Cynidicée, qui ne comporte quasiment plus d'habitants et est perdue.

Heureusement, les deux dieux sont aussi un peu présents ailleurs qu'en Cynidicée, mais ce panthéon est tout de même quasiment absent de Mystara.

## Panthéon celtique

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Brigantia	Petra	NB	Intermédiaire
Cernunnos		NA	Intermédiaire
Diancecht	Chardastes	NB	Mineur
Goibniu	(Wayland)	NB	Intermédiaire
Lug	Halav	LN	Intermédiaire
Math Mathonwy	Iliric	NM	Intermédiaire
Oghma	Tirésias	NB	Intermédiaire
Sylvanus / Sucellos	Zirchev	NA	Intermédiaire

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Karameikos (Traladariens uniquement)

Hollow World (Traldars)

### Détails :

Le panthéon celtique a eu une progression sur Mystara assez chaotique. Plusieurs dieux sont arrivés séparément sur Mystara. Néanmoins, ils se sont tous plus ou moins liés au peuple traldar, envoyé au Hollow World, et leurs descendants à l'extérieur, les traladariens. Cela constitue donc leurs deux principaux points d'implantation, et les traldars les vénèrent majoritairement. Ainsi l'Eglise traladarienne (Cf. chapitre 4) à Karameikos, peut être considérée comme une émanation d'un culte lié au panthéon celtique.

Il n'existe néanmoins pas de « stratégie », ni de coordination entre les dieux de ce panthéon.

### Panthéon chinois

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Chao Kung Ming	L'éternel général	LB	Demi-dieu
Kuan-Ti	Koryis	NB	Intermédiaire
K'ung Fu-Tzu	(Ssu-Ma)	NB	Mineur

#### Régions principales d'implantation du panthéon :

Ochalea

#### Détails :

Le panthéon chinois est encore très peu présent. Il est arrivé sur Mystara surtout par la présence de Kuan-Ti, sous le nom de Koryis, un dieu alphanien. Ce panthéon est encore très peu présent mais sans doute pas pour longtemps car ses dieux sont coordonnés et ils se sont focalisés sur un territoire et un peuple : Ochalea. Il est donc probable que ce peuple « façonné à leur image », accepte volontiers d'autres dieux du panthéon. Il devrait probablement s'étendre.

### Panthéon draconique

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Bahamut	Diamant	LB	Mineur
Io	L'Unique	NA	Supérieur
Tiamat	Perle	LM	Mineur

#### Régions principales d'implantation du panthéon :

Pas d'implantation particulière, partout où il y a des dragons

#### Détails :

Le panthéon draconique rassemble les dieux dragon existant également à l'extérieur de Mystara. Le panthéon draconique est assez peu étendu, et trois de ses principaux membres sont présents sur Mystara. Il est peu probable qu'il se complète davantage.

Il est à noter qu'il y a un dieu dragon spécifique de Mystara, Opale, qui ne fait donc pas partie du panthéon draconique, car Opale est complètement liée à Mystara, mais fait partie des quatre dieux dragon de Mystara, avec les trois membres du panthéon draconique.

## Panthéon égyptien

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Anubis	Pflarr	LB	Mineur
Apophis	Bachraeus	CM	Quasi-divin
Bastet		CB	Mineur
Horus	Razud	CB	Mineur
Isis		LB	Intermédiaire
Maat		LB	Intermédiaire
Osiris	Noumena	LB	Intermédiaire
Ptah	(Wayland)	LN	Mineur
Râ	Rathanos	LN	Supérieur
Seker	Minroth	LB	Mineur
Seth		CM	Intermédiaire
Thot	(Ssu-Ma)	NA	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Thotia (Îles de l'Aube)

Hollow World (Nithie)

### Détails :

Le panthéon égyptien est l'un des plus étendu, même s'il n'a pas commencé son extension rapidement. De plus son dieu supérieur, Râ, est présent sur le monde de Mystara, sous le nom de Rathanos. Deux peuples, un à l'extérieur et un au Hollow World, ont pour principale culture la culture type égyptienne. Le terrain est donc parfaitement adéquat pour que ce panthéon parachève son implantation sur Mystara.

Seul un dieu de ce panthéon est présent sur Mystara, se lève contre l'autorité de Râ / Rathanos. Il s'agit de Apophis / Bachraeus, qui cherche l'anéantissement.

## Panthéon elfique

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Aerdrië Faenrya		CB	Intermédiaire
Corellon Larethian	Ilkundal	CB	Supérieur
Eilistraée		CB	Mineur
Erevan Ileserë	Eiryndul	CN	Intermédiaire
Fenmarel Mestarine		CN	Mineur
Hanali Celanil	Lornasen	CB	Intermédiaire
Labelas Enoreth		CB	Intermédiaire
Lolth	Arachne Prime	CM	Intermédiaire
Rillifane Rallathil		CB	Mineur
Sashelas des Abîmes		CB	Intermédiaire
Sehanine Archelune	Ordana	CB	Intermédiaire
Solonor Thelandira	Mealiden	CB	Intermédiaire
Trishina	Calitha	LB	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Alfheim  
Wendar  
Alphatia – Shiyes  
Minrothad  
Karameikos  
Denagoth  
Graakhalia  
Outreterre



### Détails :

Si on excepte les dieux secondaires drows, voilà un panthéon complet, tout au moins donc en ce qui concerne les elfes de « surface ». Il est à noter qu'il est à compléter de deux dieux spécifiques à Mystara, mais elfiques, Idris et Oleyan. On pourrait rajouter enfin un autre dieu spécifique de Mystara, humain celui-là, mais vénéré par des elfes, Rafiel, patron des elfes sombres.

Ce n'est pas le dieu tutélaire, Corellon Larethian (Ilkundal sur Mystara), qui a été le premier, mais Sehanine Archelune (Ordana sur Mystara) qui a été la première. Elle a fait en sorte d'en faire venir d'autres, bien que Lolth ait réussi à suivre le mouvement.

Mystara est un monde où les elfes offrent presque une aussi grande variété, entre les elfes « classiques » (elfes hauts, féériques, sauvages, aquatiques ou des bois) et les drows, et puis les elfes très particuliers de Mystara : les elfes Vyalia, les elfes sombres, les elfes maléfiques du Denagoth, les elfes de l'eau de Minrothad, les elfes de Graakhalia et les elfes shiyes. Cela offre une impressionnante diversité.

## Panthéon féérique

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Eachthighern		CB	Mineur
Emmantiensien		CB	Intermédiaire
La Reine de l'Air et des Ténèbres		CM	Intermédiaire
Nathair Sgiathach		CB	Intermédiaire
Obéron		NB	Mineur
Sqeulaiche		CN	Demi-dieu
Titania	Kallala des 7 voiles	CB	Supérieur
Verenestra		NA	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Pas d'implantation particulière, dans les « royaumes » féériques disséminés

### Détails :

Le panthéon des êtres féériques n'est pas complet, mais presque. Certaines races féériques n'étant pas présentes sur Mystara, leurs dieux ne le sont pas non plus. A la liste ci-dessus, il faudrait ajouter deux dieux qui font partie à la base du panthéon grec : Chiron (Skerrit), dieu des centaures et Damh (Pan – Faunus), dieu des satyres. De plus, vu les relations sur Mystara, il faudrait également rajouter une déesse aztèque, Xochiquetzal. Les dieux féériques ont leur adversaire de toujours présente sur Mystara, la Reine de l'Air et des Ténèbres.

Le panthéon féérique ne devrait plus trop croître à présent et comme à leur habitude, ils essaieront de protéger les terres féériques.

## Panthéon fiélon

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Baphomet	Kiranjo	CM	Quasi-divinité
Demogorgon		CM	Quasi-divinité
Juiblex		CM	Quasi-divinité
Kostchtchië	(Stodos)	CM	Quasi-divinité
Orcus		CM	Quasi-divinité
Yeenoghu	Ranivorus	CM	Quasi-divinité

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Pas d'implantation particulière

### Détails :

Il s'agit là plus d'un regroupement de dieux au même profil, que d'un véritable panthéon. En effet, ce sont tous de puissants fiélons, en fait des seigneurs ou des princes démons, ayant réussi à se forger un culte sur Mystara. Il est donc évident qu'aucun d'entre eux ne songe à étendre plus avant son « panthéon » et il n'y a strictement aucune, mais alors aucune cohésion dans leurs actions ; ils sont mêmes plutôt ennemis les uns des autres de manière générale.

Ce panthéon peut aussi inclure Lamashtu, mais qui fait avant tout partie du panthéon Babylonien.



Concile de princes et seigneur démons

## Panthéon finnois

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Ahto		NA	Intermédiaire
Ajattara		NM	Mineur
Äkräs		CB	Mineur
Antero Vipunen		NA	Demi-dieu
Hiisi		CM	Intermédiaire
Ilmarinen		NB	Intermédiaire
Ilmatar		LB	Intermédiaire
Kipu-Tytto		CM	Demi-dieu
Lemminkäinen		CB	Mineur
Louhi		LM	Intermédiaire
Loviatar		LM	Mineur
Mielikki		NB	Intermédiaire
Pekko		CB	Mineur
Pellervo		LB	Mineur
Rauni		CB	Intermédiaire
Surma		NM	Demi-dieu
Tapio		LB	Intermédiaire
Tuonetar		CM	Intermédiaire
Tuoni		CN	Intermédiaire
Ukko	Celui qui regarde	LB	Supérieur
Väinämöinen		LB	Intermédiaire
Vellamo		NA	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Kaarjala

Ghyr

### Détails :

Ce panthéon est apparu relativement récemment et surtout assez « en bloc ». Il est très probable que les dieux qui le constituent se sont auto-parrainés entre eux pour le reconstituer. De fait il est présent en grande partie, avec son dieu tutélaire, Ukko, qui est arrivé le premier.

A contrario, son culte est très limité géographiquement, principalement au Kaarjala où tous les dieux du panthéon sont vénérés, ainsi qu'au Ghyr où la majeure partie d'entre eux le sont également. Le dieu tutélaire, Ukko, est également vénéré au Denagoth. A part cela, le panthéon n'est pas vénéré dans les autres régions de Mystara, sauf peut être dans les régions nordiques du continent du Skothar.

## Panthéon gnome

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Callarduran Maindouce		NA	Intermédiaire
Flandal Peudacier	(Wayland)	NB	Intermédiaire
Garl Brilledor		LB	Supérieur
Nebelun	Brandan	CB	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Serraine

Karameikos (Hauteforge et les collines au nord)

Hollow World

Outreterre

### Détails :

Le panthéon gnome n'est pas encore complet mais le dieu supérieur du panthéon étant présent, ce dernier devrait encore croître. Ils peuvent pour cela s'appuyer sur les principales communautés gnomes indépendantes. Voilà un panthéon qui possède une certaine cohésion, même si Garl Brilledor n'a pas encore pu s'entourer des dieux gnomes qui lui sont le plus obéissants. Il est probable que ce panthéon s'étendra.

Le panthéon est centré principalement sur les dieux des gnomes « classiques », mais Mystara comprenant quelques communautés svirnefelins en Outreterre, le dieu des gnomes des profondeurs, Callarduran Maindouce, est également présent.



**Le panthéon gnome au complet. Seule une partie de ces dieux sont présents sur Mystara.**



## Panthéon gobelinoïde

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Grankhul	Leptar / Hircismus	CM	Mineur
Hruggek	Bartziluth	CM	Intermédiaire
Maglubiyet	Wogar	NM	Supérieur
Nomog-Geaya	(Yagraï)	LM	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Les Terres Brisées

Hollow World (Horde Krugel)

### Détails :

Le panthéon gobelinoïde est en fait constitué de 3 composantes : les dieux goblin (en fait un seul d'entre eux, mais le plus puissant et chef du panthéon, Maglubiyet), les dieux hobgoblin (là aussi un seul d'entre eux sur Mystara, très lié à Maglubiyet) et les dieux gobelours (beaucoup plus indépendants). On a donc bien une fracture entre Maglubiyet (Wogar), Nomog-Geaya (Yagraï) d'un côté et les deux dieux gobelours de l'autre. Et encore, Nomog-Geaya cherche toujours à gagner un peu d'indépendance.

Malgré cette fracture, il est probable que le panthéon – qui n'est pas complet – continue à progresser, car les gobelinoïdes sont nombreux et sur Mystara, Maglubiyet / Wogar a la chance de ne pas avoir la concurrence de Gruumsh, le dieu tutélaire des orques, son grand ennemi, qui lui n'est pas présent sur Mystara. Du coup, nombre d'orques vénèrent Maglubiyet / Wogar. Et même s'il ne peut compter que sur deux nations très indisciplinées, Maglubiyet / Wogar espère pourvoir amener ses autres dieux inféodés.



**Wogar / Maglubiyet et son arme préférée, la hache**

## Panthéon grec

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Aphrodite	Kythria	CB	Intermédiaire
Apollon	Palson	CB	Intermédiaire
Arès	Bemarris	CM	Intermédiaire
Artémis	Diulanna	NB	Intermédiaire
Athéna	Lokena	LB	Intermédiaire
Chiron	Skerrit	NA	Mineur
Chronos	Khoronus	NA	Supérieur
Eris	Talitha	NM	Mineur
Gaïa	Terra	NA	Supérieur
Hadès		LN	Intermédiaire
Héphaïstos	(Wayland)	NB	Intermédiaire
Héra	Patura	CN	Supérieur
Hermès	Turmis	CB	Intermédiaire
Niké	Liena	LN	Mineur
Nyx		NM	Intermédiaire
Ouranos		CM	Supérieur
Pan	Faunus / Damh	CN	Mineur
Poséidon	Protius	CN	Intermédiaire
Rhéa	Djaea	NB	Supérieur
Thanatos		CM	Intermédiaire
Tyche		CN	Mineur
Zeus	Taroyas	NA	Supérieur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Hollow World (Miléniens)

Thyatis

Karameikos (Karameikiens)

### Détails :

Voilà le panthéon des records, de tous les panthéons d'origine extérieure à Mystara, c'est celui qui compte le plus de dieux, c'est aussi celui qui détient le plus de dieux supérieurs et celui qui détient le plus de Hierarchs ! Rien que ça.

Il est arrivé très tôt sur Mystara, avec en particulier Gaïa / Terra, Thanatos et Nyx. Néanmoins, il a grandi petit à petit, nonchalamment, il faut dire que deux des trois dieux mentionnés ci-dessus ne souhaitaient pas particulièrement son élargissement. Les choses ont changé et il a subi une forte accélération tout récemment, avec l'arrivée de Zeus / Taroyas. Même si cette arrivée a été chaotique car pour le groupe de dieux grec arrivés ensemble (Zeus, Héra, Athéna, Arès, Aphrodite, Apollon et Hermès) la fusion des essences avec les mortels ne s'est fait pas faite complètement dans un premier temps (ce qui a failli coûter la « vie » à ses dieux nouvellement arrivés). Tout est rentré dans l'ordre et il est probable que le panthéon croisse pour chercher à accueillir ses derniers membres manquants (Déméter, Perséphone, Hestia, Hécate, Dionysos, Héraclès, Hélios, Typhon).

## Panthéon hin (halfelin)

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Arvoreen	Brindhorin	LB	Intermédiaire
Brandobaris	Nob Nar	NA	Mineur
Cyrrollalée		LB	Intermédiaire
Sheela Peryroyl		NA	Intermédiaire
Urogalan	Usamigaras	NA	Demi-dieu
Yondalla		LB	Supérieur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Les 5 Comtés

### Détails :

Le panthéon des halfelins, nommés hins sur Mystara, est complet. L'ensemble des dieux qui protègent le petit-peuple dans le multivers a réussi à s'implanter sur Mystara, même si ce n'est pas l'exploit de leur déesse tutélaire, Yondalla, mais plutôt celui d'Arvoreen / Brindhorin, qui a réussi à fonder un groupe d'aventuriers hins dont plusieurs ont ensuite atteint l'immortalité et fusionné avec les dieux tutélaire du panthéon. De plus, un dieu hin de Mystara (Coberham) peut être rajouté à ce panthéon, car il faisait partie de ce groupe d'aventuriers, mais contrairement aux autres, il n'a pas eu à fusionner avec un dieu halfelin, il a gardé son identité propre (et est donc présenté dans le présent ouvrage, au sein du panthéon « Mystara »).

Le panthéon est le plus fort là où les hins ont leur principal foyer, les 5 Comtés. Il est probable que ce panthéon fasse peu parler de lui, tant que personne ne reviendra s'attaquer vigoureusement aux 5 Comtés.



Les dieux hins, sous leurs noms courants dans le Multivers : Arvoreen (Brindhorin), Cyrrollalée, Sheela Peryroyl, Urogalan (Usamigaras), Yondalla et Brandobaris (Nob Nar)

**Panthéon indien**

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Agni		CB	Intermédiaire
Brishapati	(Ssu-Ma)	LB	Intermédiaire
Indra		CM	Intermédiaire
Kali		CM	Intermédiaire
Mitra		LB	Intermédiaire
Rudra		NM	Intermédiaire
Savitrî		NB	Intermédiaire
Shiva		NM	Intermédiaire
Sûrya		LB	Intermédiaire
Varuna	Simurgh	LN	Intermédiaire

**Régions principales d'implantation du panthéon :**

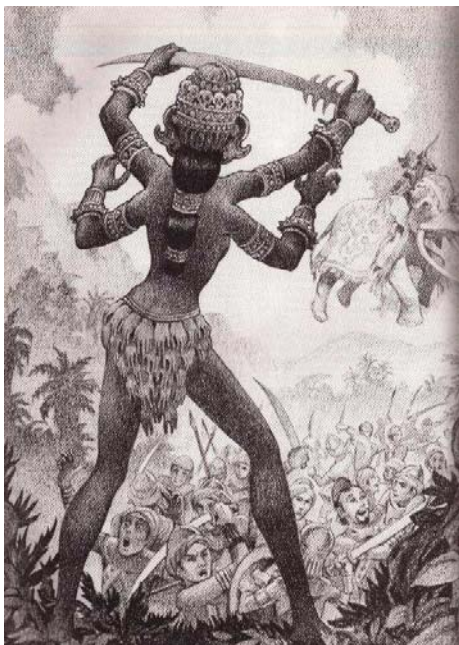
Sind

**Détails :**

Il n'y a longtemps eu que deux dieux du panthéon, Varuna / Simurgh et Brishapati et encore fondus sous l'identité de Ssu-Ma. Il y avait néanmoins un pays de culture proche de celle affectionnée par les dieux de ce panthéon : le Sind. Les dieux y étaient d'ailleurs présents ce qui explique certainement la présence de cette culture.

Et puis, il y a conflit d'intérêt entre Hel et Ixion, sur ce terrain « secondaire » pour eux. Hel a eu la première envie de « déléguer » ce champ de bataille à une déesse « locale » et elle parraina une de ses prêtresses du Sind pour qu'elle fusionne avec Kali. Ixion suivit le mouvement et amena la triade des dieux du soleil et Agni. Kali, se renforça avec Indra, Shiva et Rudra.

C'est ainsi qu'à présent le panthéon indien est bien plus complet. Il n'est par contre quasiment vénéré qu'au Sind et ne fait pas mine d'en sortir. Seuls les deux premiers dieux ont une influence ailleurs. Il est probable que le panthéon croisse encore.



**Indra et Kali suivant un combat**

## Panthéon kobold

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Kurtulmak		LM	Intermédiaire

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Pas d'implantation particulière

### Détails :

Le panthéon kobold est quasiment absent... sauf que leur dieu tutélaire est bien présent, ce qui place ce panthéon dans une meilleure position que le panthéon orque au moins. Les kobolds de Mystara vénèrent Kurtulmak, très peu lui font défaut. Peut-être ce dernier prendra-t-il le soin de faire venir ses dieux subalternes.



## Panthéon lupin

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Clébard		LN	Mineur
Malinois		NB	Intermédiaire
Mâtin		LB	Mineur
Ralon		NB	Mineur
Soubrette		NB	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Renardie (partie ouest du continent Brun)

Glantri (Averoigne)

### Détails :

Le panthéon lupin devrait être intégré dans le panthéon « de Mystara » car il s'agit uniquement de dieux issus et présents sur ce monde. Mais comme ils sont tous liés à une race d'humanoïdes native de Mystara et qu'ils se sont bien constitués en un panthéon cohérent, j'ai décidé de placer ce panthéon dans un paragraphe dédié.

Comme son nom l'indique il s'agit bien des dieux des lupins et en tant que tels, ils ne sont vénérés à peu près que par les lupins (et quelques kappas). Tous les dieux sont donc bien d'anciens lupins mortels qui ont accédé à l'immortalité sous leur propre identité. Ce panthéon pourrait encore s'étendre mais sans doute à faible vitesse : les lupins qui parviennent à atteindre le début du chemin de l'immortalité sont eux-mêmes rares.

## Panthéon monstrueux

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Balador		CB	Mineur
Blibdoolpoolp		NM	Intermédiaire
Cegilune		NM	Mineur
Daragor	Loup	CM	Mineur
Eadro	Sharpcrest	NA	Intermédiaire
Ferrix		NA	Mineur
Grand Ancien Élémentaire	Arik	NM	Supérieur
Ilsensine		LM	Supérieur
Ka	Shekinester	LB	Supérieur
Koriel		LB	Intermédiaire
Laogzed	(Stodos)	CM	Demi-dieu
Memnor		NM	Intermédiaire
Merrshaulk		CM	Intermédiaire
Panzuriel	Saasskas	NM	Intermédiaire
Persana	Polunius	NA	Intermédiaire
Psilofyr		LN	Intermédiaire
Ramenos	(Stodos)	CM	Mineur
Remnis		NA	Mineur
Sekolah	Crakkak	LM	Intermédiaire
Skoraeus Os-de-Pierre		NA	Intermédiaire
Squerrick	Mrikitat	LM	Mineur
Stronmaus	Gorrziok	NB	Supérieur
Syranita	Cochère	NB	Intermédiaire
Vaprak	Jammudaru	CM	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

De petites implantations spécifiques pour certains des dieux

### Détails :

Ce panthéon n'existe pas en tant que tel. Il regroupe en fait l'ensemble des dieux non-originares de Mystara et qui sont les protecteurs de races non traitées dans les autres paragraphes. Il est donc très hétérogène et ne possède aucune cohérence.

On retrouve ainsi les dieux des géants : Stronmaus / Gorrziok (le leader), Memnor, Skoraeus-Os-de-Pierre et Vaprak / Jammudaru pour les ogres. Ils sont rejoints en fait par d'autres dieux issus du panthéon nordique (Thrym et Surtur / Zugzul) et par un dieu mystaréen (Zalaj).

Le panthéon monstrueux comprend aussi les dieux des lycanthropes et des dieux non humains et non elfiques des océans.

Les autres sont plus indépendants les uns des autres. De toute manière, mis à part un peu chez les dieux des géants, il n'y a aucune cohésion dans ce « panthéon ». D'autres dieux arriveront probablement en fonction des races qui s'implantent sur Mystara.

Panthéon de Mystara

Nom	Particularité	Alignement	Rang divin
Ahmanni		LB	Mineur
Al Kalim		LB	Mineur
Alphaks		CM	Intermédiaire
Alphatia		NB	Intermédiaire
Bagni Gullymaw		CM	Mineur
Benekander		NB	Mineur
Brissard		NM	Mineur
Coberham	Lié au panthéon hin	LB	Mineur
Crétia		CN	Mineur
Harrow		CN	Mineur
Hattani		LB	Mineur
Idraote		NA	Mineur
Idris	Liée au panthéon elfique	NM	Mineur
Ixon		NB	Supérieur
Korotiku		CB	Supérieur
Macroblan		LM	Mineur
Mahmatti		NA	Mineur
Malafor		NB	Mineur
Mardwyn		NA	Mineur
Masauwu		NM	Mineur
Oleyan	Lié au panthéon elfique	CN	Quasi-divinité
Opale	Liée au panthéon draconique	NA	Mineur
Palartarkan		NA	Mineur
Rad		NB	Mineur
Rafiel		LB	Intermédiaire
Ruaidhri Fléaufaucon		LM	Mineur
Saturnius		CB	Mineur
Sinbad		NB	Demi-dieu
Slizzark		NM	Mineur
Ssu-Ma	Regroupement de dieux		
Stodos	Regroupement de dieux		
Tahkati		CN	Mineur
Tomia		CB	Mineur
Valérias		CB	Intermédiaire
Wayland	Regroupement de dieux		
Yagraï	Regroupement de dieux		
Yav		NA	Intermédiaire
Zalaj	Lié au panthéon des géants	CN	Mineur
Culte de Halav	Culte spécifique		
Culte druidique makai	Culte spécifique		
Eglise karaméikienne	Eglise		
Eglise traladarienne	Eglise		
L'éternelle vérité	Culte spécifique		
Le Temple du Peuple	Culte spécifique		



**Régions principales d'implantation du panthéon :**

Nombreuses implantations en fonction des dieux

**Détails :**

Il ne s'agit d'un panthéon à proprement parler mais du regroupement des dieux qui sont purement de Mystara. Ils n'existent pas en dehors du monde de Mystara et ne sont pas présents ailleurs dans le Multivers, tout au moins à ce jour, car rien ne les empêche de se développer en d'autres lieux. D'ailleurs certains d'entre eux sont très liés à d'autres panthéons, comme Zalaj au panthéon monstrueux des géants, Idris et Oleyan au panthéon elfique (même si Idris est l'ennemie des autres dieux elfiques)...

Il semblerait que parmi ces dieux mystaréens, une seule ait véritablement commencé à accroître son influence en dehors de Mystara, il s'agit de Slizzark, qui emmène ses kobrous sur de nouveaux mondes.

Il existe néanmoins quelques regroupements dont le plus puissant et le mieux défini, concerne les dieux alphiens. On y trouve Alphaks (la Némésis du panthéon), Alphiatia, Brissard, Mardwyn et Palartarkan plus Talitha / Eris et Koryis / Kuan-Ti qui sont en fait des dieux non mystaréens à la base.

C'est également ce « panthéon » qui n'est certainement pas complet dans le présent ouvrage. Il contient aussi d'autres dieux, issus de mortels déifiés, mais principalement des *initiés* et des *temporels*. Vous avez toute latitude pour en rajouter.



Lors d'un rêve, un dieu invite l'une de ses adeptes à suivre le chemin de l'immortalité

## Panthéon nain

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Diirinka		CM	Intermédiaire
Dugmaren Brilletege	Doregar	CB	Mineur
Dumathoïn		NA	Intermédiaire
Laduguer		LM	Intermédiaire
Moradin	Kagyar	LB	Supérieur
Muamman Duathal		NB	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Rockologis

Hollow World (Nains Kogolor)

Outreterre

### Détails :

Le panthéon nain n'est pas encore achevé. Il manque un certain nombre de dieux, et en particulier les déesses de celui-ci. A contrario, il contient déjà deux des trois dieux maléfiques de ce panthéon, ceux qui sont les dieux tutélaires des deux races naines maléfiques les plus connues, les derros et les nains gris.

Concernant les autres dieux, ils sont bien sous la férule du dieu tutéaire de l'ensemble des nains, Moradin / Kagyar. Il y a donc une forte cohésion et discipline et il est probable que le panthéon s'élargisse et se complète.



Les dieux nains, dont certains ne sont pas présents sur Mystara.

On retrouve Laduguer le nain gris, Dumathoïn et Dugmaren Brilletege (Doregar)

## Panthéon nordique

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Aegir	Hymir	NA	Intermédiaire
Bragi	Guidarezzo	NB	Intermédiaire
Forsetti		LB	Intermédiaire
Freyja		CN	Intermédiaire
Freyr		NB	Intermédiaire
Frigga	Tarastia	LN	Intermédiaire
Heimdall		LN	Intermédiaire
Hel		NM	Intermédiaire
Hermod	Astérius	NB	Intermédiaire
Loki		CM	Intermédiaire
Odin		CB	Supérieur
Sif	Vanya	NB	Intermédiaire
Skuld	Les 3 Nornes	NA	Mineur
Surtur	Zugzul	LM	Mineur
Thor		CB	Intermédiaire
Thrym		CM	Mineur
Tyr		LB	Intermédiaire
Urd	Les 3 Nornes	NA	Mineur
Verdandi	Les 3 Nornes	NA	Mineur

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Royaumes du nord (Ostland, Vestland, Jarls de Sodjerford)

Norworld

Heldann

Hollow World (Antaliens)

### Détails :

Des grands panthéons humains extérieurs au monde de Mystara, voici celui qui est le plus proche d'être complet. Il manque encore très peu des dieux principaux de ce panthéon. Le dieu supérieur du panthéon étant présent sur Mystara, il est probable qu'il devrait chercher à compléter le panthéon. Seuls manquent encore à l'appel parmi les principaux dieux : Balder, Idunn, Njord, Skadi et Ull.

Le panthéon peut s'appuyer sur plusieurs terres, où il est très majoritairement vénéré. En fait il s'agit en grande partie des descendants du peuple antalien. Le panthéon est présent depuis l'origine de Mystara, c'est certainement une des raisons de sa force et ses principaux représentants n'ont pas une « double identité » comme dans beaucoup d'autres panthéons.

Le panthéon est agité de soubresauts internes, où on trouve les prémices du futur Ragnarok, avec d'un côté Thrym, Surtur / Zugzul et Hel, « mené » par Loki. Ils cherchent à mettre des bâtons dans les roues de tous les autres dieux du panthéon.

## Panthéon orque

Nom	Aussi connu sous le nom	Alignement	Rang divin
Illneval	Karaash	CM	Intermédiaire
Yurtrus	(Yagraï)	CM	Intermédiaire

### Régions principales d'implantation du panthéon :

Les Terres Brisées

Khanates d'Ethengar

Outreterre

### Détails :

Le panthéon orque est sur Mystara très différent de ce qu'il peut être partout ailleurs dans le multivers... le dieu tutélaire Gruumsh n'est pas présent sur Mystara. Ce n'est probablement pas faute d'avoir essayé. Tous les orques mortels auxquels il a transmis son étincelle de vie ont échoué dans leur quête de l'immortalité... voire ont même disparus avant cela. Bref un échec total pour Gruumsh. Si Yurtrus n'a jamais dû s'occuper de la venue ou pas de son maître, certains suspectent Illneval / Karaash d'avoir fait en sorte qu'il ne parvienne pas sur Mystara, sans agir directement sur les mortels choisis par Gruumsh, mais peut être en faisant avertir des héros elfes ou gobelins, de l'arrivée d'un dangereux champion orque. Personne ne le sait vraiment et si ce devait être le cas, mieux vaudrait pour Illneval que cela ne se sache pas. En tout cas, lui qui souhaitait s'émanciper de Gruumsh le peut sur Mystara. Yurtrus est vénéré mais ne lui fait pas d'ombre. Il peut ainsi jouer au dieu des orques.

La conséquence de cela en tout cas, c'est que nombre d'orques mystaréens se sont tournés vers d'autres dieux d'humanoïdes maléfiques, au premier rang desquels, Maglubiyet / Wogar, un comble pour les orques ! Mais cela ne semble pas déranger Illneval / Karaash, ni même Yurtrus.

Le panthéon orque a donc peu de chances de progresser au sein de Mystara.

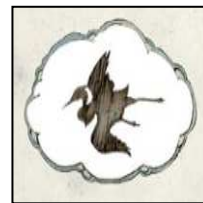
Ci-dessous, est ensuite donné le détail divinité par divinité. Les cultes et Eglises seront détaillés dans le chapitre 4.

## Aegir (Hymir)

Aegir est en fait le nom du dieu Hymir dans le panthéon Nordique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Hymir ».



La déesse Ahmanni, la chevaucheuse de tortue, présentée dans les pages suivantes



## Aerdrïë Faenrya (9 korrigans)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (à tendance chaotique neutre)
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Air, Climat, Volatiles
<b>Vénééré par</b>	Les elfes vivant en surface
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Alfheim, Minrothad, Norwold, Karamaikos, Denagoth, Serraine
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Master set, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Climat, Eau, Elfes, Libération, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal, Terre
<b>Symbole</b>	Nuage avec silhouette d'oiseau
<b>Arme de prédilection</b>	Arc
<b>Alliés</b>	Ixion, Cochère (Syranita), Tous les dieux du panthéon elfique sauf Lolth et Eiryndul
<b>Amis</b>	Dieux hins (halfelin), Remnis, Ilmatar, Ukko
<b>Adversaires</b>	Eiryndul (Erean Ileserë)
<b>Ennemis</b>	Dieux orques et gobelinoïdes, Arachne Prime (Lolth), Idris, Rafiel

### Description de la déesse :

Aerdrïë est une déesse du panthéon elfique aux côtés de Corellon Larethian (Ilsundal), Sehanine Archelune (Ordana)... Corellon Larethian, Sehanine Archelune, Erean Ilsère, Trishina et Solonor Thelandira avaient déjà intégré le monde Mystara en tant que divinité. Corellon a essayé d'y faire intégrer les autres principales divinités alliées du panthéon (Aerdrïë Faenrya, Eilistraée, Fenmarel Mestarine, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil et Sashelas des Abîmes). C'est ainsi que chacune de ces divinités a transmis son « étincelle divine » à un(e) elfe mortel(le) du monde de Mystara. Formant un premier groupe, ils ont été rejoints par 4 autres héros elfes non « parrainés » par une divinité (seule une des 4 est présente dans cet ouvrage, Idris, les 3 derniers sont à votre disposition pour création). De ces 10 elfes, 9 deviendront les « 9 korrigans ». Voici leur histoire.

Ils vécurent d'abord à Glantri, après avoir quitté la migration d'Ilsundal (Corellon Larethian). Ces dix elfes formèrent un groupe soudé, partant à l'aventure chez les elfes et chez les antaliens (qui devinrent les « hommes du nord »). Ils vainquirent en particulier une importante invasion des troupes humanoïdes de l'Akkila-Khan.

Plus tard, les oracles prédirent qu'un grand cataclysme arrivait à grand pas. Les dix elfes décidèrent de se séparer pour trouver l'artefact qui allait devenir la source du problème. L'une d'entre eux, L'aile noire comme elle était appelée, le trouva en premier. Elle pensa pouvoir utiliser l'artefact pour augmenter son pouvoir. L'artefact était en fait un ancien artefact de l'époque de Blackmoor qui explosa à la première utilisation. L'explosion ravagea les terres qui sont devenues à présent les Terres brisées et créa un nuage empoisonné qui obscurcit les terres autour de Glantri, du nord de Darokin et du Wendar. Ses 9 compagnons, dont Aerdrië, trouvèrent et utilisèrent un artefact de la sphère d'énergie pour protéger le Wendar du nuage. Ils en devinrent alors les protecteurs.

L'Aile Noire fut découverte et bannie du Wendar. Les 10 héros elfes, n'étaient donc plus 9. Ils prirent le surnom des « korrigans ». Lorsqu'Ixion, leur offrit le chemin vers l'immortalité, ils décidèrent de suivre ce chemin ensemble, même s'ils choisissaient des sphères différentes. Tous ceux qui ne choisirent pas la sphère de l'énergie, comme Aerdrië, eurent donc deux parrains, Ixion et un immortel de leur future sphère. Aerdrië choisit la sphère de la Pensée. Les 9 korrigans obtinrent l'immortalité ensemble et fusionnèrent avec le dieu qui leur avait transmis son étincelle divine. C'est ainsi que les 6 derniers principaux dieux du panthéon elfique qui n'étaient pas encore présents sur Mystara comme déité le devinrent.

Les 9 korrigans sont à présent les dieux tutélaires des elfes du Wendar. Mais ils sont également vénérés dans les communautés elfiques d'Alfheim, du Denagoth, du Norwold, de Minrothad et de Karamaikos.

Aerdrië est la déesse de l'air et de l'eau. Amenant la pluie, elle est vénérée comme une source de fertilité. Elle est toutefois perçue comme une déesse distante. Elle se délecte de la liberté dans les cieux, de la musique et des instruments à vent ; et même parfois de fortes et violentes tempêtes. Elle apprécie tous les volatiles.

Elle s'implique assez peu dans la vie des elfes. Elle s'identifie aux impulsions trop chaotiques, l'amour extrême de la liberté et pourra donc aider des elfes opprimés par des créatures loyales. Elle donne rarement des présages à ses prêtres mais quand elle le fait, c'est par le moyen de vents chuchotant.

### **Avatar : FP (21)**

L'avatar d'Aerdrië est une mince et grande elfe à la peau bleue azurée, des cheveux et sourcils emplumés et de grandes ailes. Ses plumes changent constamment de couleur (bleu, vert, jaune et blanc). La moitié inférieure de son corps s'évanouit en tourbillons de brume et elle ne semble jamais toucher le sol.

Aucun volatile ne l'attaquera jamais. C'est une druidesse, pouvant faire appel à un élémentaire de l'air seigneur 1f/j.

### **Devoirs du clergé :**

L'exploration et le maintien de bonnes relations avec les races de volatiles bons (hiboux et aigles géants...) sont un devoir principal. Le développement de talents musicaux sur des instruments à vent et l'acquisition d'aides magiques au vol sont aussi importants.



## Agni

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Feu, Messages
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Brasier, Destin, Feu, Héraut, Justice
<b>Registres interdits</b>	Eau, Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Flammes
<b>Arme de prédilection</b>	Hache (tous types)
<b>Alliés</b>	Ixion, Mitra, Sûrya, Savitrî, Simurgh (Varuna), Brishapati
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Shiva
<b>Ennemis</b>	Hel, Rudra, Indra, Kali

### Description du dieu :

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s'y combattaient par l'intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l'intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon non présent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors d'introduire le panthéon indien sur Mystara, par l'intermédiaire d'une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu'à l'immortalité, qu'elle mérita par les nombreux assassinats qu'elle commit. De surcroît, sous l'impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Néanmoins ce n'est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d'Energie plutôt que celle d'Entropie, ce qui dans l'idée amusait Hel, c'était de « corrompre » la sphère d'Energie. C'est ainsi qu'un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l'âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l'autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous fait selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l'immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis de provoquer la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont à présent les dix



dieux du panthéon indien qui sont présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ».

Agni est le dieu du feu, l'élément fétiche d'Ixion, qui a parrainé l'arrivée d'Agni. Agni est d'ailleurs condamné à consumer tout ce qu'il touche. En brûlant la marque de la culpabilité antérieure, il est aussi le dieu qui dispense l'immortalité à ceux qui ont atteint l'unité avec Brahma. Il fait fonction de médiateur entre les hommes et les dieux en servant de feu sur les autels dans les sacrifices. Agni a le pouvoir de créer du feu là où il le désire sur Mystara et de contrôler n'importe quelle flamme, n'importe où.

Agni est un dieu bienfaisant et il est disposé à être invité même dans les plus pauvres demeures. Lorsqu'il est imploré par un de ses adorateurs, il peut arriver qu'il envoie son avatar pour l'aider. Le fait d'abuser de la bienveillance du dieu permet sans aucun doute d'encourir sa colère. Les présages d'Agni se voient toujours dans les feux.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar est un grand homme à la peau rouge avec sept visages et trois bras. En plus de sa hache rouge enflammée, il porte un éventail qu'il peut utiliser pour créer des vents. Il est guerrier – prêtre.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Agni doivent conserver un feu brûlant dans leurs demeures à tout instant. Ils ne doivent jamais laisser un mendiant avoir faim, et ils doivent aider les pauvres à chaque fois qu'ils leur demandent.





## Ahmanni la chevaucheuse de tortue

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Chasse maritime, Natation, Endurance
<b>Vénééré par</b>	Humains du clan de la Tortue
<b>Vénééré en</b>	Atruaghin (clan de la Tortue)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ 14
<b>Domaines</b>	Abysses maritimes, Eau, Endurance, Faune, Mer
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Feu, Mal
<b>Symbole</b>	Narval
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Atruaghin
<b>Amis</b>	Hattani griffe de pierre, Mahmatti caribou galopant, Tahkati le dompteur de tempête
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description de la déesse :

Ahmanni était de son vivant une des chasseuses des clans de l'Atruaghin et l'amour d'Atruaghin. C'est elle qui a laissé à son clan – le clan de la Tortue – les compétences en chasse à la baleine et autres animaux marins. Ceux-ci la pratiquent toujours, à la lance. Les membres du clan de la Tortue sont de bons marins mais restent proches des côtes et ne s'aventurent guère loin sur l'océan.

### Avatar : FP (19)

L'avatar d'Ahmanni est une rôdeuse de 19° niveau ayant de grandes compétences en *survie*, *natation*, *profession (pêche)* et le don *d'endurance*. Elle est spécialisée dans le combat à la lance.

### Devoirs du clergé :

Ahmanni accepte aussi bien des prêtres que des druides. Ils doivent comme elle se montrer courageux lors des chasses à la baleine, menant les chasseurs. Ils doivent bien sûr savoir nager et être endurants.



## Ahto

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CN – LN – NM – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Eau, Pêche, Rivières, Mers, Lacs
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures marines
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Océans
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Eau, Abysses maritimes, Rivières, Mer
<b>Registres interdits</b>	Feu
<b>Symbole</b>	Trident embrochant un poisson
<b>Arme de prédilection</b>	Trident
<b>Alliés</b>	Les autres dieux du panthéon finnois sauf Hiisi
<b>Amis</b>	Protius (Poséidon), Sinbad
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Ahto est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Ahto est le dieu des eaux, des lacs, des rivières, des mers et de la pêche. Il vit avec son épouse, la déesse Vellamo et ses filles, dans le château d'Ahtola, perché sur une falaise noyée dans la brume et battue par les flots. Le château s'étendrait aussi sous la mer.

Dans de telles conditions de vie, il n'est pas étonnant qu'Ahto, vieillard à la barbe de mousse, ait un caractère renfermé et peu accueillant. Cela ne l'empêche pas d'être généralement plutôt bienveillant.

Il est assez jaloux des dieux du ciel car ils pensent que ces derniers ne partagent pas assez l'adoration des fidèles.

Au final, Ahto est assez proche de Poséidon dans son caractère, mais heureusement pour les humains et autres mortels, il reste tout de même bien moins colérique.

**Avatar : FP (18)**

L'avatar d'Ahto est très rarement vu. C'est un puissant guerrier au pied marin comme il se doit.

**Devoirs du clergé :**

Le clergé d'Ahto se doit de lui adresser des prières et d'obtenir celles des marins et des pêcheurs qui vont aller sur l'océan, les rivières ou les lacs. Le clergé a un devoir de prosélytisme pour trouver de nouveaux fidèles à Ahto et aux dieux des flots.





## Ajattara

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – LM – CM – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – LM – CM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Forêt, Charme, Ensorcellement, Serpents, Dragons, Maladie
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures reptiliennes
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Charme, Pestilence, Reptiles
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Un arbre en forme de serpent
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non bons du panthéon finnois sauf Hiisi
<b>Amis</b>	Perle (Tiamat)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Ajattara est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Ajattara est une démonsse, un esprit ensorceleur aux cheveux longs. Remuante et virevoltante, elle se drape d'une cape de feux follets, transparente. Les dieux mâles, Äkräs en tête, font la cour à cet esprit charmeur dont le rire résonne par-delà les étoiles.

Elle est connue comme la « diablesse des bois » et se manifeste souvent sous la forme d'un serpent ou d'un dragon et aime téter ces créatures. D'ailleurs, des créatures reptiliennes et certains dragons maléfiques la vénèrent. Elle a ainsi une accointance avec Tiamat et les diables. Elle répand maladie et pestilence et tous ceux qui la regardent deviennent malades.

**Avatar :** FP (12)

Son avatar est une ensorceleuse qui provoque la *contagion* du regard.

### Devoirs du clergé :

Le clergé est assez libre de ses actes et usent de charmes. Beaucoup sont reptiliens.



## Äkräs

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN - NB – LB – CM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Fertilité, Reproduction, Fécondité, Relâchement des mœurs
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Amour, Luxure, Plaisir
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Un navet à deux lobes
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	Faunus (Damh / Pan)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Äkräs est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Äkräs est le dieu de la fertilité. Doté de testicules en forme de rave double, d'une verge longue et souple, ainsi que d'une voix charmeuse. Tout ce qui touche à la fécondité l'intéresse et il est favorable au relâchement des mœurs, la naissance étant à ses yeux le principal et non leur légitimité. Il est aussi réputé pour faire la cour – très ardemment – à la déesse dédémone Ajattara.

### Avatar : FP (12)

Son avatar est chaud comme la braise...

### Devoirs du clergé :

Le clergé est là pour aider les couples à avoir des enfants... quel que soient les moyens nécessaires. Ils peuvent aussi aider aux accouchements. Ce sont souvent de bien joyeux lurons...



## Al Kalim

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – NA – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Rêve du jardin du désert, Honneur et fraternité
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam (religion d'état), Ierendi, Darokin
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ 02
<b>Domaines</b>	Eau, Guerre, Purification
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un palmier dans le désert (parfois avec une lune en fond)
<b>Arme de prédilection</b>	Cimeterre ou cimeterre à deux mains
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Protius (Poséidon)
<b>Adversaires</b>	Ranivorus (Yeenoghu)
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Il y a de cela deux / trois siècles, Ylaruam était une contrée peuplée de nomades indépendants se battant pour chaque point d'eau ou pour des questions d'honneur d'ordre secondaire. Cette situation permit à deux grandes puissances d'en faire des colonies et de s'y affronter indirectement pour le plus grand malheur des ylaris. Ces deux puissances étaient Alphatia, le pays des Mages, et Thyatis, le puissant et guerrier voisin.

Mais un jour vint Al-Kalim. Déjà tout jeune il montra d'incroyables qualités surtout pour son âge. Il démontrait son courage, sa sagesse, sa fierté, sa capacité à trouver de l'eau, à tous. Il naquit dans une tribu nomade du fin fond du désert.

Sa jeunesse représentait la personnification des idéaux des nomades du désert. Al-Kalim était né pour devenir un grand chef. Les premiers succès militaires vinrent de la force de sa personnalité. Il rassembla une troupe de tribus ennemies en une armée de taille peu commune et disciplinée. Il balaya les autres tribus et s'empara de la capitale du « pays », Ylaruam. A partir de là ses succès s'accélérent, même s'il subit aussi quelques revers. Al-Kalim étudia les ouvrages de la philosophie militaire classique et conçut les tactiques de guerre mobile, chères aux cavaliers ylaris, et qui prévalent encore aujourd'hui. Il comprit que la clé de la réussite était dans un entraînement irréprochable allié à une étude poussée de la magie. La réaction enthousiaste lors du ralliement des makistanais, fit penser à Al-

Kalim à ajouter une dimension spirituelle, mystique à son combat. Il révéla alors pour la première fois sa vision du Rêve de Justice et d'Honneur, une croyance en un monde dans lequel l'homme pourrait compter sur son semblable et sur le pouvoir des Immortels, à condition de mener sa vie publique et privée en accord avec les principes de la thèse. Ce rêve séduisit chefs, cheikhs et leaders de clan.

Les campagnes contre les seigneurs coloniaux furent vite décisives. Ceux-ci employaient des troupes indigènes, qui se rallièrent vite au charisme d'Al-Kalim. Les forces coloniales alphiennes étaient médiocres et ne résistèrent pas longtemps. Rapidement les alphiens furent chassés. Les thyatiens posèrent plus de problèmes car ils étaient disciplinés et finirent par se renfermer dans leurs places fortifiées. Utilisant l'art de l'intrigue, Al-Kalim réussit à les en déloger. Ainsi tout le territoire d'Ylaruam était sous le contrôle d'Al-Kalim.

C'est alors que pour éviter que sa coalition ne se dissolve et que les luttes intestines reprennent, Al-Kalim réunit tous les chefs à la Convocation. Dans son discours d'ouverture, il parla de son rêve de Jardin dans le Désert, un nouveau principe devant inspirer coopération et fraternité. Ceci devait s'ajouter aux idéaux déjà annoncés et permettre au peuple de pouvoir vivre dans la prospérité dans le futur. Cette proposition fut approuvée. Al-Kalim devint Sultan, le chef des chefs. Mais il s'éloigna de la vie publique, laissant petit à petit le pouvoir au Conseil des sages et aux précepteurs qu'il avait mis en place. Ils eurent la tâche d'initier les travaux magiques et technologiques permettant d'apporter de l'eau dans le Désert.

Pendant ce temps Al-Kalim entama un pèlerinage vers le royaume sous-marin pour chercher un immortel, le Vieil Homme de la Mer. Il le trouva et après de nombreuses et fabuleuses aventures, il atteignit l'immortalité. Il retourna à Ylaruam, écrivit avec son fidèle serviteur, Farid, le Nahmeh, l'ouvrage qui décrit les idéaux d'Al-Kalim et donne son héritage. Cet ouvrage sert à présent de base à la foi véritable de *l'éternelle vérité*.

La légende veut qu'il soit ensuite retourné chez lui vivre dans la contemplation et la solitude avant de mourir. Depuis les Emirats d'Ylaruam sont gouvernés par un Sultan (ou calife), issu de la descendance d'Al-Kalim ou élu par les précepteurs.

### **Avatar : FP (13)**

L'avatar d'Al-Kalim est un puissant guerrier charismatique, combattant au cimeterre magique. Il connaît bien l'utilisation de la magie, sait s'en protéger et l'utiliser à ses fins.

### **Devoirs du clergé :**

Al-Kalim n'a pas en fait de véritable clergé. En effet les prêtres et « croyants » le révèrent au travers du culte de *l'éternelle vérité* qui est décrit dans le chapitre 4. *L'éternelle vérité* utilise néanmoins les domaines de prêtre octroyés par Al-Kalim.





## Alphaks

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – CN – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Destruction d'Alphatia / alphatiens, Haine, Vendetta, Massacre
<b>Vénééré par</b>	Varié
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Îles de l'Aube, Îles alatiennes, Thyatis, Norwold, Hule, Ochalea
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	M1, M2, Boîte Thyatis, Wrath of Immortals
<b>Domaines</b>	Abysses, Chaos, Destruction, Haine, Mal, Souffrance ( <i>alternatif</i> )
<b>Registres interdits</b>	Loi, Bien
<b>Symbole</b>	Un crâne blanc cornu sur un phœnix enflammé
<b>Arme de prédilection</b>	Epée à deux mains
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Hel, Thanatos (son sponsor)
<b>Adversaires</b>	Tous ceux qui ne sont pas dans les autres catégories
<b>Ennemis</b>	Autres dieux alphatiens

### Description du dieu :

Alphaks, surnommé le démon rugissant, était il y a plus de 2.000 ans un mortel gouvernant un royaume nommé Alphatia sur un monde lointain. Lorsqu'une dispute éclata entre deux sectes de magiciens, il suivit la secte des magiciens du feu, contre celle de l'air. Cela entraîna une épouvantable guerre civile qui s'acheva par la destruction d'Alphatia et de son monde. Néanmoins, d'autres dieux sauvèrent ce qu'ils purent et il s'en suivit un exode pour trouver un nouveau monde... Mystara.

Alphaks fut banni par ses suivants et présumé mort. Il suivit le chemin de l'immortalité dans la sphère d'Entropie. Thanatos fut son sponsor. Après 200 ans, il atteignit l'immortalité. Il traqua les descendants des alphatiens et les retrouva sur Mystara.

Alphaks s'est tout entier dédié à la destruction et à répandre le Mal. Son objectif principal est de détruire complètement Alphatia et les alphatiens. Il trouve la plupart de ses adorateurs chez les ennemis les plus haineux des alphatiens et de ceux qui sont sous leur joug malheureux. Devenu un immortel très actif, il a rapidement grimpé les niveaux dans les statuts divins.

## Les dieux de Mystara

Alphaks est intelligent et instruit, mais en proie à une rage sans fin. Il apprécie la pensée d'être toujours le protégé de Thanatos, mais celui-ci s'est lassé du manque de patience et de subtilité de son ancien protégé. Alphaks ne rêve que de destruction de masse, seule chose capable de le libérer de sa frustration.

Alphaks s'est installé aux Abysses où il s'est taillé un domaine sur l'une des strates. Mais la politique abyssale ne l'intéresse guère. Son attention est toute tournée vers le plan matériel et principalement le monde de Mystara. Il rôde souvent à Pandius, la cité des dieux, où il cherche des alliés pour quelque machination.

### **Avatar : FP (22)**

L'avatar d'Alphaks a la forme d'un balor qui manie avec habileté l'épée à deux mains vorpale et le fouet. Il maîtrise la magie du feu et est souvent accompagné de créatures démoniaques.

### **Devoirs du clergé :**

Le clergé d'Alphaks a pour principal mission de participer et de préparer la ruine d'Alphatia. Ce faisant, il a aussi tout loisir de provoquer moult destructions à la moindre occasion. Ce qui leur cause autant de soucis ensuite pour se trouver des alliés afin de combattre Alphatia.





## Alphatia

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Pacifisme, Arts, Ordre et Harmonie, Protection contre Alphaks
<b>Vénééré par</b>	Varié mais surtout humains
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Bellissaria, Îles alatiennes, Ochalea
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of Immortals
<b>Domaines</b>	Air, Communauté, Création, Organisation, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un bouclier brillant avec des peintures comme sur la palette d'un peintre
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Koryis (Kuan-Ti), Razud (Horus)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Alphaks

### Description de la déesse :

Alphatia était durant son existence mortelle, une « gens du peuple » nommée Aasla. C'était encore à l'époque où Alphatia n'était pas sur le monde de Mystara, mais un autre plan matériel. Après que les alphatiens soient arrivés sur Mystara, il y a 2.000 ans, Aasla qui était du voyage encore mortelle, mena un groupe d'alphatiens dans une zone non peuplée et y dirigea la construction d'une nouvelle cité. Le but de cette cité était de s'éloigner de la majorité des alphatiens et de leur empereur raciste, qui ne jurait que par les « purs » alphatiens, à la peau blanche claire. Peu après, elle partit sur la voie de l'immortalité et Razud devint son sponsor. Après 200 ans, elle avait transformé son territoire en un modèle de civilisation et de beauté, créé par des objets magiques et accomplis ses tests.

Ainsi Aasla disparut et l'immortelle Alphatia, patronne des alphatiens prit sa place. Son culte ne s'est guère étendu en dehors des territoires placés sous la juridiction d'Alphatia.

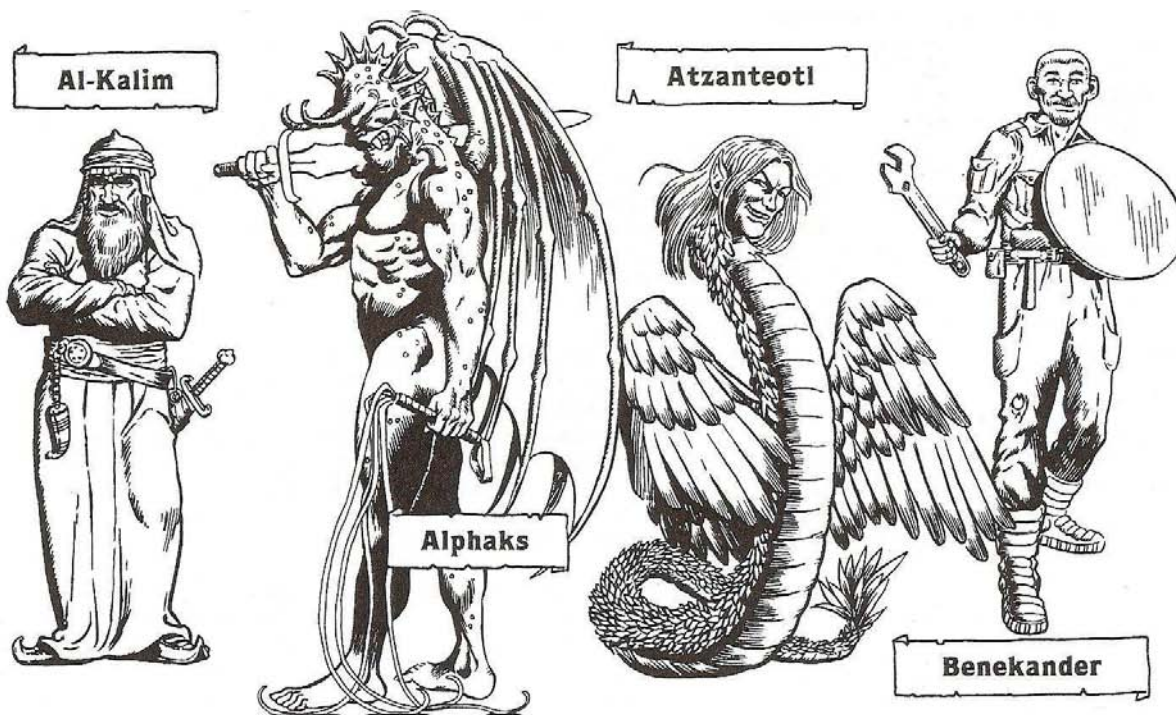
Alphatia n'est guère intéressée par les intrigues communes chez les alphatiens. Elle protège farouchement Alphatia des invasions et autres dangers et en particulier d'Alphaks. Elle n'aide par contre pas les alphatiens dans leurs guerres de conquête. Elle prône le pacifisme et pense que les intrigues, les conquêtes et la guerre, distraient trop de l'étude des arts magiques.

**Avatar :** FP (20)

L'avatar d'Alphatia est une enchanteresse, aussi spécialisée dans la magie de l'air.

**Devoirs du clergé :**

Le clergé d'Alphatia doit prôner la paix et assurer au peuple commun la meilleure vie possible. Ce sont aussi souvent des artistes et des créateurs d'objets magiques pour faciliter la vie des gens ou les protéger.





## Antero Vipunen

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Savoir magique, Géants
<b>Vénééré par</b>	Géants
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Connaissance, Magie, Runes
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Rune magique
<b>Arme de prédilection</b>	Morgenstern
<b>Alliés</b>	Les autres dieux du panthéon finnois sauf Hiisi
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Antero Vipunen est présent dans un pays des contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Kaarjala. C'est là que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Antero Vipunen est un géant réputé pour son grand savoir magique.

Lorsqu'il apparaît dans les légendes, il était déjà mort. Mais Väinämöinen ayant besoin de son savoir, sur les conseils d'Ilmarinen, il alla le trouver. Antero Vipunen était enfoui sous terre, mort. A l'aide de son épée, Väinämöinen abat les arbres qui ont poussé au-dessus du géant et le réveille en transperçant le sol de son épée jusqu'à la bouche du géant. Il est ensuite avalé par Antero Vipunen, de fort mauvaise humeur lors d'un réveil aussi brutal. Incapable de sortir, Väinämöinen lacère et brûle l'intérieur du géant. Celui-ci se met à se lamenter, à insulter et à supplier. Il finit par céder au héros en lui récitant toutes les incantations qu'il connaît, et ce pendant plusieurs jours, avant de régurgiter. Väinämöinen rentre alors chez lui.

Sur Mystara, Antero Vipunen n'est vénéré que par quelques géants des contrées du nord ou de l'Outreterre.

### **Avatar : FP (14)**

Son avatar est un géant magicien.

### **Devoirs du clergé :**

Antero Vipunen n'a que très peu de prêtres ou chamans. Ceux-ci n'ont aucune obligation particulière, mais ont la réputation d'être de gros mangeurs.

### **Anubis (Pflarr)**

Anubis est en fait le nom du dieu Pflarr dans le panthéon égyptien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Pflarr ».

### **Aphrodite (Kythria)**

Aphrodite est en fait le nom de la déesse Kythria dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Kythria ».

### **Apollon (Palson)**

Apollon est en fait le nom du dieu Palson dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Palson ».

### **Apophis (Bachraeus)**

Apophis est en fait le nom du dieu Bachraeus dans le panthéon égyptien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Bachraeus ».



## Arachne Prime (Lolth)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM (prêtresses uniquement)
<b>Zone de contrôle</b>	Araignées et aranées maléfiques, Oppression, Ténèbres
<b>Vénééré par</b>	Drow (elfes sombres corrompus), Aranées et araignées extraplanaires maléfiques
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Alphatia, Ylaruam, Îles de l'Aube (le plateau perdu, Thotia), Ochalea, Tanegioth, Shattenalfen
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, M5, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Araignées, Drows, Mal, Obscurité
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Araignée noire à tête de drow femelle sur une toile d'araignée
<b>Arme de prédilection</b>	Dague, Fouet
<b>Alliés</b>	Alphaks
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Rafiel
<b>Ennemis</b>	Tous les autres dieux elfiques, Korotiku, Rathanos (Râ), Diirinka, Terra (Gaïa), Zirchev (Sylvanus), Blibdoulpoulp, Callarduran Maindouce

### Description de la déesse :

Sur les autres mondes, Lolth est la déesse des drows ou elfes noirs, c'est-à-dire d'elfes corrompus par les maléfices de Lolth et chassés de la surface par Corellon Larethian. Devenus un peuple souterrain, les drows ont acquis une peau noire, des yeux rougeoyant et des cheveux blancs ou argentés. Ils sont réputés pour être l'une des races les plus maléfiques et machiavéliques des royaumes souterrains de nombreux plans matériels.

Sur Mystara, Lolth n'étant pas initialement présente, il n'y a pas eu d'elfes noirs, de drows.

Elle a trouvé le moyen de venir par l'intermédiaire d'une araignée extraplanaire maléfique, nommée Arachne Prime, qui a intégré le monde de Mystara. L'araignée, guidée par les chuchotements de Lolth, s'est engagée sur la voie de l'immortalité pour finir par l'atteindre, date à laquelle elle a fusionné son essence avec Lolth. Le nom d'Arachne prime est à présent plutôt utilisé par les aranées et araignées maléfiques, tandis que les elfes maléfiques qui la suivent et les voyageurs extraplanaires, la connaissent plutôt sous son nom de Lolth.

Le passage à l'immortalité fut effectif il y a tout de même plusieurs siècles. Elle créa une horde d'araignées maléfiques qui réduisit en esclavage des créatures plus faibles et en particulier les phanatons du plan de Thorne. Défaite par un groupe d'aventuriers ayant la connaissance de son nom véritable, elle s'exila privée d'une grande partie de ses troupes. Avec les derniers d'entre eux et une multitude d'esclaves, elle fonda le royaume d'Aran, sur les îles de l'Aube. Ses suivantes araignées se croisèrent avec des araignées locales, formant la race des aranées. Korotiku proposa à Arachne Prime / Lolth, d'envoyer ses aranées coloniser de nouvelles terres, utilisant pour ce faire leur magie. C'est ainsi qu'elles colonisèrent l'archipel de Tanegioth, Alphatia et d'autres lieux sur Mystara. Korotiku ne souhaitait en fait qu'émanciper ces araignées de leur horrible génitrice, tandis qu'Arachne Prime / Lolth n'y voyait que le moyen de créer un puissant empire. Mais ces colonies commencèrent à vénérer plus Korotiku qu'Arachne Prime. Au moment de la Grande Pluie de Feu, les phanatons se révoltèrent, soutenus par Korotiku, sonnant le glas du royaume d'Aran. Arachne Prime fut alors contrainte à ne plus mettre une patte sur le monde de Mystara, ni à Pandius.

Depuis la position d'Arachne Prime / Lolth est beaucoup plus faible. Certaines aranées et autres araignées ont conservé son culte. Aketheti, une fille d'Arachne Prime a corrompu un des pharaons de l'empire de Thotia. Et cette influence se fait encore sentir par delà les siècles.

En un autre lieu, Arachne Prime / Lolth a vu la naissance des elfes sombres. Ceux-ci se rapprochent en partie par leur histoire et leur physionomie des elfes noirs, des drows qu'elle conduit et « chéri » (à sa manière...) sur nombre d'autres mondes. Malheureusement pour elle, leur philosophie de vie est bien éloignée de la sienne. Elle essaya donc de les corrompre. Il lui fallut beaucoup de siècles pour y parvenir, d'autant que sa présence sur Mystara est lointaine. Néanmoins elle réussit et un territoire aux abords des elfes sombres de Rafiel, est passé sous le contrôle de Lolth. Celle-ci y avait envoyé des « vrais » drows issus d'autres mondes pour corrompre la cité. Néanmoins elle aura forte à faire pour accroître son influence, d'autant que Rafiel a pris la mesure du danger et s'oppose à présent à toute extension d'influence, même si aucun conflit ouvert n'a éclaté entre les deux divinités, ni entre leurs ouailles. Arachne Prime / Lolth a commencé à faire de même dans le Hollow World avec certains elfes Shattenalfen qui vénèrent normalement Atzanteotl / Tezcatlipoca et qui sont passés sous le culte de Lolth.

La vie dans cette cité d'Iredor, dévolue à Lolth est à présent à l'image de la vie dans les cités drows des autres mondes. Des conflits permanents entre les différentes maisons nobles qui régissent la cité, mais sans conflit ouvert de grandes envergures (ce qui signerait la fin de la cité). Tout fonctionne sournoisement et par assassinat.

Lolth et Rafiel sont des compétiteurs par rapport à l'influence sur les elfes sombres, ils sont diamétralement opposés quant à leur philosophie, mais ils ont un but commun : éliminer les elfes de la surface et y amener les elfes sombres et les drows. Lolth n'a pas digéré la déchéance que lui a infligée Corellon Larethian / Ilsundal.



### Avatar : FP (18)

L'avatar d'Arachne Prime / Lolth est une immense araignée à tête de drow femelle ou une très belle elfe noire ou une aranée. Elle peut aller d'une forme à l'autre, la transformation lui prenant un round. Elle est prêtresse – mage, immunisée contre les poisons et peut faire appel à des alliés araignées. Sous forme arachnide ou aranée, elle peut sécréter une toile empoisonnée.

### Devoirs du clergé :

Le clergé d'Arachne Prime / Lolth est uniquement composée de femelles (drows, aranés ou autres araignées douées d'intelligence). Dans les villes, elles se regroupent par famille noble, la prêtresse de plus haut rang ayant le pouvoir. Le clergé a un règne absolu au nom d'Arachne Prime / Lolth : elles dirigent, font la police, jugent et exécutent. Elles sont promptes à la manipulation, engendrent la peur et sont très puissantes et influentes.

**PS :** Se référer à la littérature et aux différents ouvrages traitant des drows pour avoir une meilleure vision de la vie dans la société drow. La vie chez les aranés vénérant Lolth, y ressemble, même si les populations sont plus faibles et qu'elles peuvent vivre à l'extérieur.



### Arès (Bemarris)

Arès est en fait le nom du dieu Bemarris dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Bemarris ».



## Arik (Grand Ancien Élémentaire)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – LM (les fous)
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM – LM (les fous)
<b>Zone de contrôle</b>	Folie, Cauchemars, Forces élémentaires, Tyrannoëils
<b>Vénééré par</b>	Des fous et des tyrannoëils
<b>Vénééré en</b>	Cynidicée, Communautés tyrannoëils
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	B3, B1-9, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Corruption, Folie, Forces, Ténèbres impies, Vases
<b>Registres interdits</b>	Bien, Lumière
<b>Symbole</b>	Un triangle de métal noir avec un Y inversé dedans
<b>Arme de prédilection</b>	Pique
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Blibdoulpoulp
<b>Ennemis</b>	Tous les autres dieux

### Description du dieu :

Le Grand ancien élémentaire est apparu sur Mystara il y a plus longtemps que de mémoire d'elfe ou de dragon. Sans doute est-ce Thanatos qui l'a alors sponsorisé. Mais ce soutien n'est plus aujourd'hui. Le Grand ancien élémentaire prit lors de ce temps le nom d'Arik.

Personne ne se souvient de la raison, mais Arik a été banni il y a de cela fort longtemps et emprisonné. Peut être a-t-il offensé les autres hiérarches, ou coopéré avec des entités de la dimension des cauchemars, ou risqué la stabilité du multivers... ? Il essaie depuis continuellement de se libérer. Il est possible qu'Arik / le Grand ancien élémentaire ait créé Zargon qui a détruit la civilisation cynidicéenne.

Arik est une divinité aveugle et terriblement destructrice. La manière dont il parvient à se manifester sur le plan matériel est inconnue. Il est clair qu'il n'est pas complètement entravé et parvient à projeter un peu de sa puissance. Il se manifeste sous des formes très variées dont certaines constituent des effets permanents dans certains anciens temples.

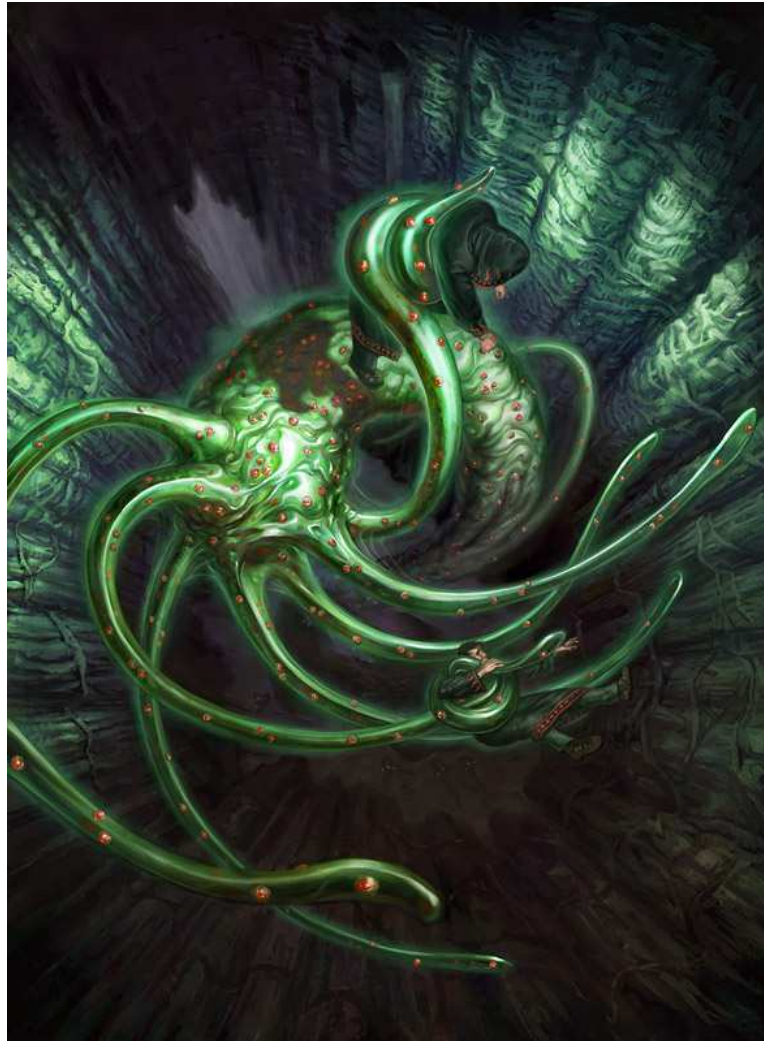
### Avatar : FP (20)

L'avatar d'Arik prend des formes complètement différentes : une immense créature marbrée à tentacules de 6 m de long ressemblant à un gros croisement entre une gelée et

une limace ; ou un pilier de 7,2 m de haut de force élémentaire avec un cœur de magma brûlant, irradiant un brouillard vapoureux.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres du Grand ancien élémentaire se plient entièrement à la vénération du dieu et cherchent à effectuer les rituels qui libèreront plus de son pouvoir sur le plan matériel. Ils sacrifient de nombreux êtres intelligents à cette fin, y compris des membres de leur propre culte, voire eux-mêmes si ceci est demandé. Ils localisent les temples perdus de l'ancien dieu et les nettoient, pour les re-dédier au culte de cette divinité. On ne sait quelles races peuvent être de ce clergé à l'exception des tyranneails, qu'il a amenée sur ce monde.



### Artémis (Diulanna)

Artémis est en fait le nom de la déesse Diulanna dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Diulanna ».

### Arvoreen (Brindhorin)

Arvoreen est en fait le nom du dieu Brindhorin dans le panthéon hin. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Brindhorin ».



## Astérius (Hermod)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tout non loyal
<b>Zone de contrôle</b>	Commerce, Profit, Communication, Voyage, Marchand, Voleur
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Alphatia, Thyatis, Karameikos, Minrothad, Ylaruam, Sodjerford, Ostland, Vestland, Norwold, Îles de l'Aube, Hollow world (Milénien...)
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of immortals, Hollow world
<b>Domaines</b>	Air, Célérité, Chance, Commerce, Magie, Richesse, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Un parchemin ailé devant un nuage OU Une pièce d'argent
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Korotiku, Ixion, Valérias
<b>Amis</b>	Tous les autres dieux du panthéon nordique sauf Hel et Loki
<b>Adversaires</b>	Hel
<b>Ennemis</b>	Loki, Thanatos, Talitha (Eris), Zugzul (Surtur), Thrym

### Description du dieu :

Hermod s'est implanté assez vite sur le monde de Mystara comme beaucoup de dieux du panthéon nordique. Il s'est incarné en un humain à Blackmoor, avant la grande pluie de feu. Il portait alors le nom de Cymorrak. Il a pris le nom d'Astérius après sa déification, même si son nom plus connu dans le reste du multivers, Hermod, est également utilisé mais plutôt dans les Royaumes du Nord (Sodjerford, Ostland et Vestland) et le Norwold. Dans les autres pays, c'est sous le nom d'Astérius qu'il est vénéré.

Astérius n'a jamais montré de préférence pour la technologie. A la place il est devenu maître dans les arts magiques et dans ses capacités de voleur. Plus tard il est devenu un marchand réputé et reconnu, quoique toujours en relation avec ses anciens collègues voleurs. Il a beaucoup voyagé et a trouvé d'anciens artefacts. Il s'est embarqué sur le chemin de l'immortalité qu'il a gagné après avoir détruit un artefact de la sphère d'Entropie, la *lance de la destruction* fabriquée par Thanatos qui est son ennemi irréductible depuis.

De par sa « vie » en tant qu'Hermod, en dehors du monde de Mystara, il est aussi ennemi de Loki qui tua son frère Baldr. Hermod dut négocier avec Hel pour le récupérer au

royaume des morts. Cet épisode est indépendant du monde de Mystara mais influe sur les relations entre Hermod et Loki ici aussi.

Astérius / Hermod est un dieu très charmant et agréable au premier abord mais il peut montrer un sombre côté, qu'il cache bien, ce qui lui permet de duper ses ennemis. Il se considère lui-même comme le dieu des voleurs et des marchands, qui constituent les deux faces d'une même pièce. Néanmoins il ne tolère pas que le vol soit fait dans un but maléfique ou par pure cupidité, ce qui en fait un ennemi de Talitha qu'il ne supporte pas. Il apprécie les voyageurs qu'il prend sous sa protection. Son allié le plus loyal est Korotiku qui l'a sponsorisé dans sa quête d'immortalité sur Mystara. Ixion et Valérias comptent aussi parmi ses amis, ainsi que la majorité des dieux du panthéon nordique (les non maléfiques).

Astérius est un dieu particulièrement populaire et vénéré à Darokin.

**Avatar :** FP (24)

L'avatar d'Astérius combine les capacités d'un voleur et celles d'un mage. Bien sûr il est aussi un redoutable négociateur en ce qui concerne le commerce.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Astérius sont souvent des marchands, des voleurs (ou les deux), voire parfois aussi des notaires ou autres professions du style. Ils ont le verbe facile et la parole élégante. Ce sont souvent – mais pas toujours – des personnalités respectées de leur communauté.



Astérius / Hermod, rendant visite à la déesse Hel

### Athéna (Lokena)

Athéna est en fait le nom de la déesse Lokena dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Lokena ».



## Atruaghin (Quetzalcoatl)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – LB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Air, Sagesse, Dieu tutélaire de l'Atruaghin
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (Azca)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	GAZ14, Wrath of immortals, Hollow world, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Esprit, Gloire, Héraut, Libération, Renouveau, Reptiles, Tempêtes de vent
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Serpent-à-plumes ailé
<b>Arme de prédilection</b>	Quauhololli (masse d'armes légère)
<b>Alliés</b>	Xochiquetzal, Ninsun (Metzli), Ka (Shekinester), Ixion, Ahmanni, Hattani, Mahmatti, Tahkati, Utnapishtim (Ixtililton)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Danel le tigré (Huitzilopochtli), Thanatos, Wogar (Maglubiyet)

### Description du dieu :

Hors de Mystara, Quetzalcoatl chassa du 1<sup>er</sup> soleil le dieu Tezcatlipoca. Celui-ci se vengea en chassant Quetzalcoatl du 4<sup>e</sup> soleil. Mais Quetzalcoatl promit de revenir plus tard. Les humains attendent son retour avec impatience. Les deux dieux sont ainsi des ennemis intimes par delà le temps et les mondes du multivers.

Quetzalcoatl est venu sur le monde de Mystara par l'intermédiaire d'un mortel, le prince Atruaghin (dont il a gardé le nom sur Mystara), né dans l'empire d'Azca dans le Hollow World. Après la mort de son père il régna avec une grande sagesse et magnanimité. Durant son règne, Tezcatlipoca était lui aussi présent sous les traits d'un autre mortel, Atzanteotl. Il acquit tout juste son immortalité et envoya des présages aux azcans, érodant le pouvoir des dieux vénérés alors (Ka et Ixion) et celui de l'empereur. Une révolte éclata et Atruaghin dut fuir dans les profondeurs terrestres. Là il trouva la cité des morts (l'ancienne cité d'Aengmor, construite par Atzanteotl pour les elfes et engloutie sous terre par la catastrophe glantrienne). Atzanteotl envoya ses suivants du clan elfe des Shattenalfens, traquer Atruaghin. Atruaghin réussit à fuir aidé en cela par la déesse Xochiquetzal du

panthéon aztèque, elle aussi présente sur Mystara. Elle lui rendit sa jeunesse et lui permit de trouver le chemin de la lumière. Atruaghin arriva à Darokin. Là, il unifia les descendants des oltecs et des azcans qui se nommèrent « les enfants d'Atruaghin ». Une fois les tribus pacifiées et unies, Atruaghin disparut promettant de revenir. Il retourna à Azca, prêchant pour une nouvelle philosophie de vie. Il pronostiqua le retour d'un mythique dieu-roi, Quetzalcoatl. Ka, guida ses pas jusqu'à l'immortalité après que celui-ci ait fabriqué le grand convoyeur entre Hollow World et le monde extérieur. Celui-ci permettait de voyager directement au travers de la croûte terrestre entre les deux mondes. Atruaghin émergea de nouveau chez « ses enfants », juste pour découvrir qu'ils avaient été envahis par les gobelinoïdes de Wogar (Maglubiyet). Il souleva les tribus contre eux, aidé en cela par le fidèle Hattani. La guerre fut gagnée, mais pour protéger « ses enfants », il souleva par une puissante magie le plateau où vivent à présent les clans. Ce dernier fait aboutit à son ascension divine et à sa fusion avec le dieu Quetzalcoatl. Depuis il retourne chaque année chez « ses enfants » sous sa forme spirituelle. Quetzalcoatl réussit ainsi à faire sur le monde de Mystara ce qu'il ne put faire sur d'autres mondes... accomplir son retour.

Il est le serpent-à-plumes, le dieu du vent. Il est aussi le dieu de la sagesse, l'enseignant des arts pacifiques.

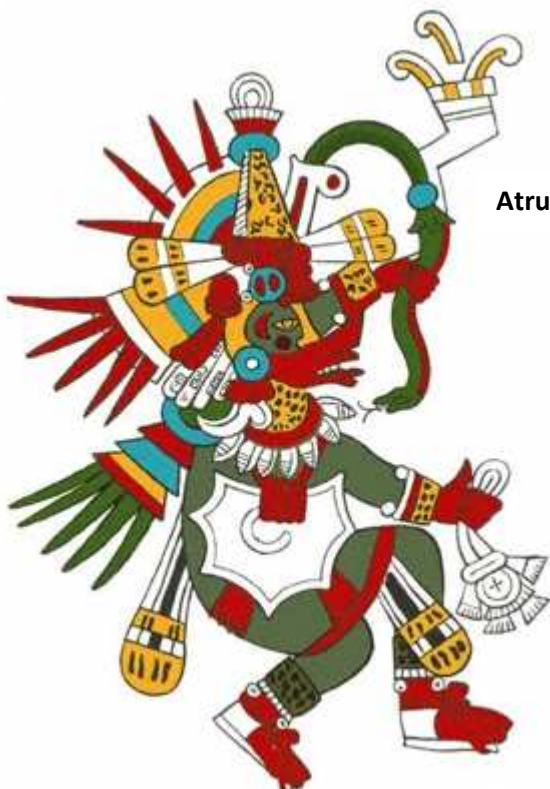
Ses présages comportent des tempêtes de vent, des oiseaux (en particulier ceux qui parlent) et des voix murmurantes.

**Avatar :** FP (27)

L'avatar d'Atruaghin apparaît sous la forme d'un couatl parlant. C'est un prêtre qui possède de nombreuses immunités mentales.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Atruaghin / Quetzalcoatl protègent leur communauté contre les ennemis de leur dieu, qui sont également leurs ennemis.



Atruaghin / Quetzalcoatl dessiné par un prêtre azcan



## Atzanteotl (Tezcatlipoca)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Nuit, Trahison, Corruption, Tromperie, Vengeance
<b>Vénééré par</b>	Humains, Elfes sombres
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin (clan du tigre), Hollow World (Azca, Shattenalfens), Terres brisées, Royaumes du Nord (Sodjerford, Vestland, Ostland), Graakhalia, Davanie, Skothar
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	GAZ10, GAZ13, GAZ14, Wrath of immortals, Hollow world, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Chaos, Corruption, Destruction, Duperie, Envie, Mal, Obscurité
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi, Lumière
<b>Symbole</b>	Silhouette d'une vipère ailée noire sur un miroir
<b>Arme de prédilection</b>	Maquahituitl (épée courte => en bois avec obsidienne)
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Hel, Idris, Loki
<b>Adversaires</b>	Ninsun (Metzli), Xochiquetzal, Utnapishtim (Ixtililton)
<b>Ennemis</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Rafiel, Ilsundal et tout le reste du panthéon elfique, Lolth (Arachne Prime) incluse (mais sauf Idris), Ixion, Ka (Shekinester), Karaash (Moradin), Halav, Bartziluth (Hruggek), Djaea (Brigantia), Blibdoulpulp

### Description du dieu :

Hors du monde de Mystara, Tezcatlipoca a toujours été le dieu ennemi de Quetzalcoatl. Tezcatlipoca était le gardien du 1<sup>er</sup> soleil, dont il fut chassé par Quetzalcoatl. Il eut sa vengeance en le chassant à son tour du 4<sup>e</sup> soleil. Après sa chute, il est resté un dieu guerrier mais il devint très maléfique et sournois. Il devint ainsi le dieu de la nuit, des sorciers, voleurs et autres malfaisants. C'est un grand semeur de troubles et de luttes.

Sur Mystara, Tezcatlipoca a provoqué la naissance d'un elfe qu'il guida tout au long de sa vie, jusqu'à ce que celui-ci puisse atteindre l'immortalité, moment où il fusionna avec lui. Cet elfe était Atziann, le maître d'un clan elfique habitant le sud des hautes terres glantriennes. Sa capitale était la ville d'Aengmor. Des elfes (les 9 korrigans) trouvèrent un artefact de l'ancienne Blackmoor qui provoqua une explosion gigantesque. Les retombées dévastèrent la région qui devint les Terres Brisées. Les elfes survivants se réfugièrent sous



terre pour fuir la maladie et la destruction. Atziann fut le seul survivant de son clan. Il s'enfonça loin sous terre et émergea en Azca. Il commença son travail de sappe chez les azcans. Puis il les quitta pour trouver la trace du dieu Thanatos qui lui révéla le chemin vers l'immortalité. Il retourna en Azca, où il mit en œuvre toutes ses compétences de voleurs (usant du réseau qu'il a construit) pour saper le pouvoir des prêtres et de l'empereur, alors Atruaghin. Il se créa une nouvelle religion ce qui lui permit d'acquérir l'immortalité. Doté de cette nouvelle influence il déclencha la révolution qui permit de détrôner Atruaghin. Atziann devint Atzanteotl / Tezcatlipoca et installa un nouveau pouvoir chez les azcans, un pouvoir brutal caractérisé par la mise en œuvre de grands sacrifices humains qui lui étaient dédiés. Néanmoins, cela ne l'empêcha pas de poursuivre son vieil ennemi, Atruaghin (pourvu de l'étincelle divine de Quetzalcoatl...). Il retrouva sa trace à Aengmor (son ancienne capitale, engloutie sous terre lors de l'explosion cataclysmique à Glantri). Cela provoqua sa rage. Il contacta un groupe d'elfes sombres vivant dans des cavernes et leur promit une nouvelle terre s'ils s'enfonçaient sous terre. C'était les elfes du clan Shattenalfen. Ceux-ci allèrent jusqu'à la cité qu'ils prirent d'assaut. Malgré tout, Atruaghin réussit à s'échapper, aidé en cela par Xochiquetzal qui l'hébergea dans sa cour féérique. Atzanteotl ordonna de reconstruire la cité aux Shattenalfen. Une fois fait, il provoqua un immense tremblement de terre, qui en tua une bonne partie forçant les survivants à fuir et à trouver une place. Atzanteotl fit alors remonter la cité vers la surface, sans plus la détruire et la plaça, flottante, sur un lac de lave, sous les Terres Brisées où elle fut découverte plus tard par des humanoïdes. Ceux-ci renommèrent la cité Oenkmar et se convertirent au culte d'Atzanteotl. Pendant ce temps, les Shattenalfens émergèrent chez les nains du clan kogolor et une guerre commença. Les elfes perdirent la guerre et Atzanteotl les guida jusqu'au Hollow World, dans des grottes juste au sud de l'empire azcan. Ainsi les Shattenalfens et les azcans commencèrent une guerre perpétuelle alors qu'ils vénèrent le même dieu... ce qui ravit celui-ci.

A présent, Atzanteotl cherche toujours à nuire à Atruaghin / Quetzalcoatl, ainsi qu'à corrompre les autres elfes sombres, ce qui le place en prise directe contre Rafiel et Arachne Prime / Lolth.

Atzanteotl / Tezcatlipoca apparaît sous la forme d'un homme ne possédant qu'un seul pied, celui-ci étant remplacé par un miroir d'obsidienne noir. En regardant ce miroir, il peut voir n'importe quel mortel sur Mystara.

Il est jaloux et donne des tâches à ses prêtres pour saper le soutien aux dieux rivaux. Il est particulièrement vigilant en ce qui concerne Atruaghin / Quetzalcoatl.

Les présages de Atruaghin / Tezcatlipoca ont tendance à être directs et énergiques. Plus d'une fois il a effrayé un fidèle en apparaissant dans un miroir pour donner des instructions. Les autres présages comprennent une obscurité soudaine, être pisté par un jaguar ou des visages mauvais apparaissant dans des objets en obsidienne.

Pour les petites offenses, il s'agit d'un retrait des sortilèges, du vol par des voleurs ; pour les plus graves, d'une mort de la main d'un avatar.

## Les dieux de Mystara

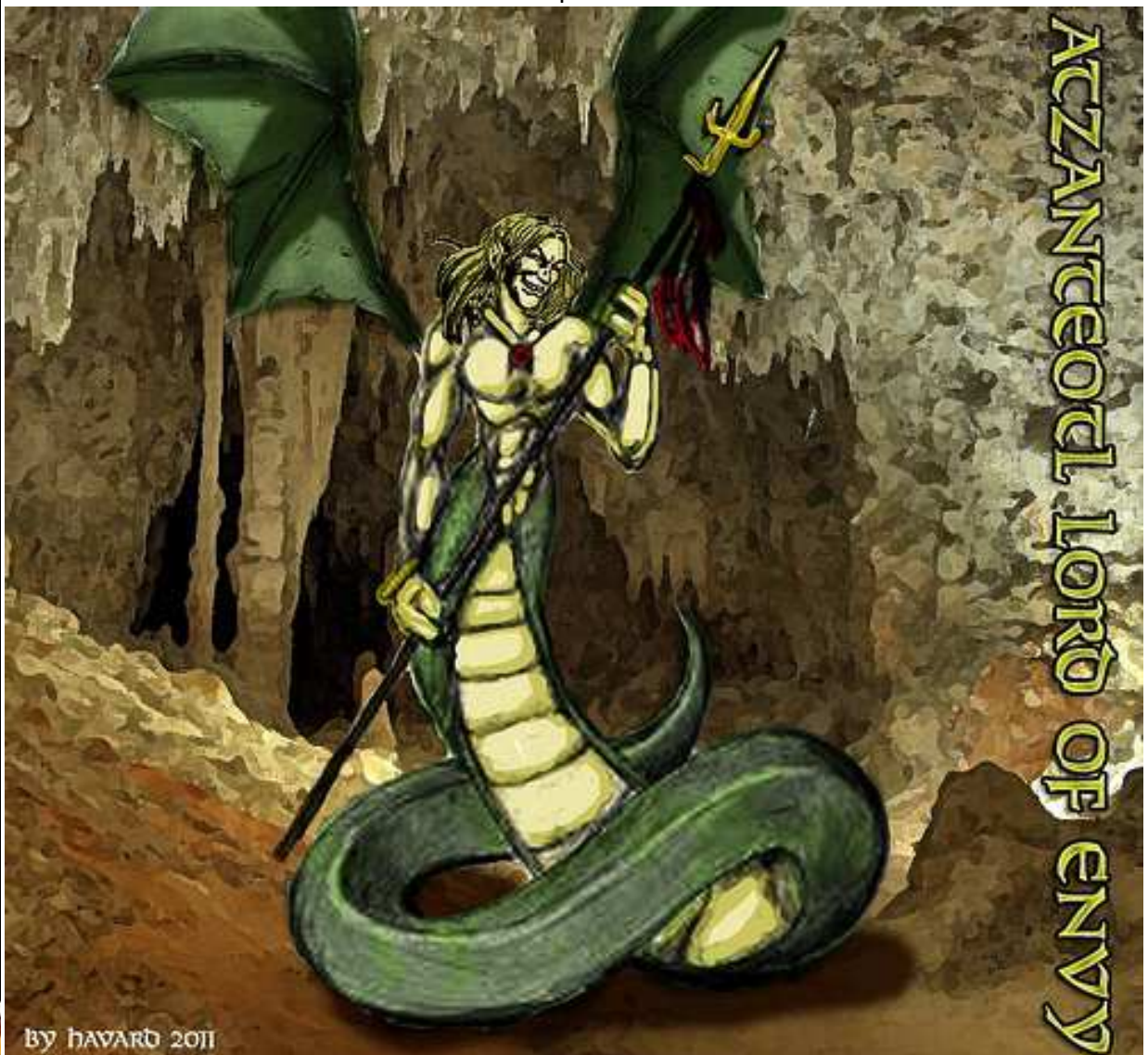
**Avatar :** FP (28)

L'avatar d'Atzanteotl / Tezcatlipoca est un guerrier / voleur qui peut prendre forme humaine ou celle d'un jaguar. Il utilise sous forme humaine des armes empoisonnées. Il peut prendre l'invisibilité à volonté.

**Devoirs du clergé :**

La première tâche des prêtres est de promouvoir leur temple. Leur seconde tâche est d'empêcher Quetzalcoatl d'acquérir trop de puissance (ou de ne pas commencer à en (ré)-acquérir chez les azcans ou les shattenalfens).

Les prêtres de haut niveau doivent passer une grande partie de leur temps à accomplir des cérémonies dans le but de renforcer et d'apaiser leur dieu.

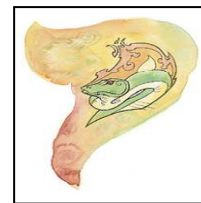


Atzanteotl / Tezcatlipoca ci-dessus, tel qu'il est habituellement perçu sur Mystara

ET

Atruaghin / Quetzalcoatl et Atzanteotl / Tezcatlipoca se combattant à droite





## Bachraeus (Apophis)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Poison, Créatures serpentine, Trahison, Vengeance, Haine
<b>Vénééré par</b>	Yuans-ti, Méduses
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Davanie, Hollow World (Miléniens, Nithie)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Rules cyclopedia
<b>Domaines</b>	Altération, Bestialité, Envie, Haine, Reptiles, Tromperie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Aspic vert
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Thanatos, Ranivorus
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Chardastes (Diancecht), Ixion, Tous les autres dieux du panthéon égyptien (Seth inclus)

### Description du dieu :

Alors que nombre de dieux égyptiens régnaient sur l'ancien empire de la Nithie, Apophis souhaitait pouvoir rentrer dans le monde de Mystara et continuer à combattre Râ. Pour ce faire, il susurra à l'oreille d'un mortel, un humain vivant en Nithie. Il choisit le fils d'un grand noble de Nithie. Celui-ci avait un demi-frère, Chardastes. Ce dernier devint roi de Nithie. Apophis voulut usurper son trône, dévoré de jalousie et d'envie. Il s'arrangea en payant une troupe de meurtriers et d'esclavagistes. Ceux-ci, lors d'un voyage, capturèrent Chardastes qui fut emporté au loin. Apophis prit le pouvoir. Craignant le retour de Chardastes, il gouverna d'une main de fer. Il ferma les temples des dieux du panthéon « égyptien », prenant ainsi sa revanche sur Râ par l'intermédiaire de ce mortel manipulé.

Néanmoins, le grand vizir à son service, lui-même prêtre de Thanatos, lui montra le chemin de l'immortalité sur Mystara. Désireux de finir le trajet afin de gagner son statut divin sur Mystara, Apophis créa une puissante armée de morts-vivants prête à défendre « son » royaume. Mais bientôt Chardastes revint. La guerre éclata. Chardastes fut soutenu par Pflarr (Anubis) et Maat. Finalement, le palais d'Apophis fut assiégé et ce dernier contraint de laisser le trône à Chardastes de nouveau. Il chercha à s'enfuir mais fut rattrapé par l'avatar de Pflarr. Pflarr / Anubis avait reconnu la marque d'Apophis sous le masque du mortel. Il décida donc de le maudire et de lui rendre/donner une forme mi-humaine / mi-

serpentine. Il en fit ainsi un yuan-ti. Le mortel Bachraeus marcha au travers du pays, cherchant des soutiens auprès des humains, mais il fut rejeté à chaque fois, cela ne faisant qu'accroître sa haine. Son esprit devint complètement empoisonné de haine et de vengeance. Il en appela à Thanatos, qui jugea son âme. Il en fit alors le dieu mystaréen Bachraeus, qu'Apophis investit, après qu'il ait corrompu une tribu neathar et ait transformé les créatures à son image.

Depuis Bachraeus / Apophis est sur Mystara le dieu des méduses, des serpents maléfiques intelligents et de certains yuans-tis (les autres vénérant leur dieu tutélaire, Merrshaulk). Il est aussi connu sous le nom d'Apep.

Bachraeus / Apophis est le dieu le plus maléfique et destructeur du panthéon égyptien (surpassant en « déstabilité » même le dieu Seth). Il ne cherche rien de moins que l'annihilation totale.

### **Avatar : FP (21)**

En tant que quasi-divinité, malgré son statut d'empyreal, Bachraeus / Apophis ne peut pas avoir d'avatar. Donc il apparaît sous ses deux seules vraies formes, celle d'un yuan-ti et celle d'un serpent orangé. Néanmoins, comme toute quasi-divinité, il ne peut être tué définitivement que sur son plan de résidence, à savoir les Abysses. Bachraeus peut venir sur Pandius, mais le fait plus que rarement.

### **Devoirs du clergé :**

Le clergé d'Apophis doit combattre les dieux ennemis du leur.





## Bagni Gullymaw

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Violence, Cannibalisme, Trolls
<b>Vénééré par</b>	Trolls et autres humanoïdes
<b>Vénééré en</b>	Vestland, Terres Brisées, Darokin, Norwold, Hule, Tanegioth, Davanie, Skothar, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Bestialité, Force, Gloutonnerie, Renouvellement, Violence
<b>Registres interdits</b>	Acide, Bien, Feu, Loi
<b>Symbole</b>	Deux canines ensanglantées
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Halav (Lug), Thor

### Description du dieu :

Bagni est le seul et unique troll à être parvenu à l'immortalité dans le multivers (a priori pas d'autre connu pour l'instant). Il l'a gagnée grâce à son extrême voracité qui l'a conduit à tuer et dévorer des milliers d'êtres vivants, y compris un éléphant entier. Il a ainsi attiré l'attention des immortels de l'Entropie, qui l'ont sponsorisé. Son chemin vers celle-ci fut un long parcours d'atrocités et de destructions diverses.

Bagni est le patron des trolls et encourage les destructions violentes et le cannibalisme. Il est intelligent pour un troll, mais tout de même pas réputé pour sa finesse d'esprit...

Thor et Halav sont ses ennemis car ils l'ont par le passé, plusieurs fois battu et humilié.

### Avatar : FP (19)

L'avatar de Bagni est un troll énorme, avec des cheveux comme des algues putrides, des griffes et des crocs pour une créature de sa taille ; et une épouvantable puanteur l'entoure. C'est un barbare des plus sauvages avec les pouvoirs de troll.

### Devoirs du clergé :

Son clergé est juste encouragé à tuer, détruire et manger tout ce qui les entoure...

## Bahamut (Diamant)

Bahamut est en fait le nom du dieu Diamant dans le panthéon « draconique ». La description de ce dieu est donc fournie au nom « Diamant ».





## Balador

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Protection, Fraternité, Protecteur des ours-garous
<b>Vénééré par</b>	Ours-garous, autres (rarement)
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Norwold, Ochalea, Alphatia, Bellissaria, Îles de l'Aube, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC4, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bois, Nature, Protection
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Pot d'hydromel
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles OU Epée longue
<b>Alliés</b>	Koryis (Kuan-Ti)
<b>Amis</b>	Ferrix, Mielikki
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ruaidhri Fléaufaucon, Loup (Daragor), Mrikitat (Squerrik)

### Description du dieu :

Balador est arrivé sur Mystara grâce à l'intervention de Koryis / Kuan-Ti, qui a eu l'occasion de protéger les ours-garous sur Mystara. Ce dernier a décidé de leur rendre leur dieu tutélaire, Balador, et a donc parrainé l'un des ours-garous, pourvu de l'étincelle divine de Balador à l'immortalité.

Balador est un dieu protecteur, veillant sur les bois et les forêts, plutôt reclus et timide mais encourageant ses suivants à partager l'espace vital et leur communauté, pour de bonnes relations avec les rôdeurs, druides et créatures sylvestres. Le dieu lui-même réside sur le plan extérieur des Terres des Bêtes, tirant sa nourriture des rivières et lacs, et persuadant parfois d'autres divinités de brasser le breuvage mielleux qu'il aime tant. Balador n'est ni vif, ni malin, mais il est sage, tolérant, patient et puissant quand il est en colère. Ses seuls ennemis sont les divinités des lycanthropes maléfiques et Ruaidhri qui chasse ses disciples.

Les avatars de Balador peuvent parcourir les forêts profondes de Mystara pour chasser ou jouer avec les ours-garous, spécialement les plus jeunes. Des rencontres avec le père ours, sont l'objet de nombreux contes d'ours-garous. Il envoie souvent ses avatars pour s'opposer aux divinités des lycanthropes maléfiques et de Ruaidhri.

### Avatar : FP (12)

L'avatar de Balador apparaît généralement sous forme ourse, bien qu'il puisse aussi apparaître comme un rôdeur humain grand, bronzé et beau. Il est rôdeur – druide.

### Devoirs du clergé :

Son clergé a peu de devoirs. Ses prêtres doivent à l'occasion combattre les séides des divinités ennemies de Balador et protéger les ours-garous. A part cela, ils chassent, profitent de la nature et s'occupent des abeilles et certains prêtres font d'excellents apiculteurs. Tous les prêtres de Balador ne sont pas forcément des ours-garous, même si cela est très rare qu'ils ne le soient pas.

### Baphomet (Kiranjo)

Baphomet est en fait le nom du dieu Kiranjo chez les fiélons. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Kiranjo ».







## Bartziluth (Hruggek)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Violence, Combat, Furie dans la bataille
<b>Vénééré par</b>	Gobelours
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Darokin, Karamaikos, Terres Brisées, Royaumes du nord, Norwold, Hule, Îles de l'Aube, Skothar, Divers
<b>Panthéon</b>	Gobelours
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Célérité, Courroux, Duperie, Guerre, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Une morgenstern noire avec un crâne sur fond sanglant
<b>Arme de prédilection</b>	Une morgenstern
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Thor
<b>Adversaires</b>	Wogar (Maglubiyet), Yagraï
<b>Ennemis</b>	Halav (Lug), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Mâtin

### Description du dieu :

Bartziluth était un gobelours vivant dans les Terres Brisées, à l'époque où les humanoïdes de la région connaissaient une rapide expansion. Puissant guerrier, d'un grand courage, il devint célèbre par ses grandes furies sur le champ de bataille et par le bruit de sa morgenstern écrasant le crâne de ses ennemis. Mais en même temps, il était capable de ruse et appréciait de s'approcher discrètement des ennemis avant d'engager un combat aussi brutal que sanglant. Certains supposent, qu'au cours d'un combat il réussit à vaincre en combat singulier un avatar envoyé par le dieu Thor. Celui-ci impressionné et ce malgré les différences « philosophiques » – et peut être voulant contrebalancer le pouvoir de Wogar au sein des humanoïdes en sponsorisant un nouvel immortel – permit à Bartziluth de gagner son immortalité dans la sphère de l'énergie.

Bartziluth accepta alors de fusionner son essence avec Hruggek, le dieu tutélaire des gobelours dans le multivers.

Bartziluth / Hruggek est un dieu qui se délecte dans le combat sauvage. Néanmoins les gobelours étant peu nombreux, il n'apprécie guère les grands combats de masse, mais les escarmouches, l'approche discrète et la furie de batailles à petit nombre.

## Les dieux de Mystara

Bartziluth / Hruggek n'a pas d'ennemis raciaux spécifiques. Le gobelours est une race opportuniste. Néanmoins il se réjouit de voir des humains, des elfes, des nains, gobelins, gnomes ou autre se faire fracasser la tête.

Hruggek est jaloux du pouvoir des dieux (hob) gobelins, ces deux races étant plus nombreuses. Il essaie toujours en sous-main de les monter les uns contre les autres.

Il réside dans une strate du Pandémonium où il est entouré des têtes tranchées de ses adversaires vaincus. Beaucoup sont maudits et demandent éternellement pitié, ou encensent la force du seigneur gobelours.

Il n'envoie que peu de présages à ses prêtres, ceux-ci prenant des formes bizarres : murmures gutturaux de cadavres ou une volée de pointes qui se matérialisent instantanément.

### **Avatar : FP (19)**

L'avatar de Bartziluth / Hruggek est un monstrueux gobelours aux muscles saillants avec des grandes crocs et de puissantes et larges pattes griffues. Il est berserker et immunisé à la terreur. Il peut emmener avec lui certaines de ses têtes tranchées du Pandémonium qui possèdent alors des pouvoirs magiques.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres sont des guerriers et chefs mais n'entretiennent pas de castes ou de hiérarchie rigide. Ils gardent l'œil sur les autres prêtres des divinités gobelinoïdes et coopèrent assez peu avec eux. Ils n'hésitent pas à garnir leur marmite d'un goblin trop imprudent.





## Bastet

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN - NB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Chats et autres félins, Rakastas, Instinct, Hédonistes
<b>Vénééré par</b>	Rakastas (divinité tutélaire), Humains
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Thotia, Davanie, Hollow World (Nithie)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Dragon Magazine #247, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Charme, Faune, Luxure, Plaisir, Protection
<b>Registres interdits</b>	Mal, Loi
<b>Symbole</b>	Silhouette d'un chat (parfois noir)
<b>Arme de prédilection</b>	Griffes OU kukri
<b>Alliés</b>	Tous les dieux non maléfiques du panthéon égyptien, Ka
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bachraeus (Apophis), Seth

### Description de la déesse :

Bastet était la chatte du principal chaman, nommé Kum-rah, du dieu Ka. La relation entre les deux devint si forte que Ka transforma Bastet en une humaine. Le chaman et sa nouvelle femme, prirent grand plaisir à vivre ainsi ensemble.

Le temps passa et Ka souhaita un jour vérifier si Bastet était bien devenue une humaine. Il décida de la tester, mais celle-ci échoua lorsqu'elle se jeta sur une souris qui courrait au milieu de la maison et la dévora toute crue. Ka voulut retransformer Bastet en chatte, mais il se ravisa craignant de plonger son chaman dans un désespoir sans fin. Il décida alors de les changer tous les deux dans une nouvelle race, les rakastas. Le temps passa et de nouvelles générations de rakastas virent le jour... Kum-rah mourut mais fut rappelé à la vie par les soins de Ka, et ceci arriva neuf fois avant que les inéluctables, gardiens des lois du multivers ne mettent fin à ces résurrections sans fin. Kum-rah put ainsi gagner l'éternité auprès de son dieu.

Après la disparition définitive de Kum-rah, Bastet se plongea dans les écrits de son mari défunt et sous l'égide de Ka, s'engagea dans la voie de l'immortalité en prenant sous sa protection la race des kakastas.

Au cours de cette quête de l'immortalité, Bastet quitta Mystara pour voyager dans le multivers. Elle en revint avec son statut de déesse. Personne ne sait vraiment si elle gagna

sa déification et intégra le panthéon égyptien après avoir retrouvé dans un autre monde, les dieux de ce même panthéon, ou bien si la déesse Bastet existait déjà par ailleurs et s'il y eut fusion d'essence entre la déesse et la mortelle finissant sa quête.

Ses principaux adorateurs sont des rakastas, mais elle est vénérée aussi par nombre d'humains.

Bastet est une déesse qui prend la forme d'un rakasta ou d'une humaine à tête de chatte. Elle se délecte des plaisirs physiques, gardant pourtant la calme élégance du félin. Elle a la parole douce et elle est patiente mais reste toujours un adversaire rusé et dangereux.

**Avatar :** FP (19)

Son avatar peut prendre n'importe quelle forme que peut adopter la déesse (voir ci-dessus). Tous les félins alentours suivront toujours ses ordres et aucun ne l'attaquera jamais même si contrôlés par ailleurs. Il s'agit d'une roublarde.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres humains doivent prendre des chats comme animaux domestiques (ou familier si prêtre-ensorceleur ou prêtre-mage). Tous doivent goûter les plaisirs physiques du monde à chaque fois qu'ils le peuvent. Il est inutile de préciser que son sacerdoce est très populaire.





## Bemarris (Arès)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – CB – NM – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – CN – NM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Bataille, Guerre, Conflit, Meurtre, Tueur de dragons
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Norwold, Royaumes du nord, Thyatis, Karamaikos, Îles de l'Aube, Hollow world (Miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et Légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Force, Guerre, Haine, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Lance
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Terra (Gaïa), Taroyas (Zeus), Patura (Héra), Masauwu (Hadès), Protius (Poséidon), Kythria (Aphrodite), Thor
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Lokena (Athéna), L'Unique (Io), Diamant (Bahamut), Perle (Tiamat), Opale, Idris

### Description du dieu :

Bemarris était un guerrier alphatien du Norwold, particulièrement obstiné. Il partit en quête des dragons, les mettant tous dans le même panier en ce qui concerne les risques pour la civilisation humaine. Il combattit donc les dragons bons, comme les mauvais. Nombre de combats eurent lieu et Bemarris y gagna son immortalité, a priori sous le sponsor de Thor et accepta de fusionner son essence avec le dieu de la guerre et des conflits Arès qui l'avait suivi « de loin » tout au long de son parcours sanglant.

Lors des événements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus », il forma avec les autres dieux du panthéon grec nouvellement arrivés sur Mystara (Zeus sous le nom de Taroyas, Héra sous le nom de Patura, Athéna sous le nom de Lokena, Aphrodite sous le nom de Kythria, Hermès sous le nom de Turmis et Apollon sous le nom de Palson), un nouvel Olympe. Pour la première fois, il mit en réserve son éternelle inimitié avec Athéna (Lokena) pour y parvenir. Il fut celui qui poussa ses camarades divins à châtier terriblement les mortels darokiniens qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans

lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi Gaïa [Terra], Chronos [Khoronus], Djaea [Rhéa], Artémis [Diulanna], Liena [Niké], Protius [Poséidon], Faunus [Pan], Nyx, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi-destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World. Munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite, progressant rapidement. C'est ainsi que tous ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe. Bemarris / Arès gagne aussi en influence parmi les guerriers du Norwold dont il est issu.

Après l'épisode sur le « nouvel Olympe », Bemarris / Arès en est vite revenu à sa haine profonde contre Lokena / Athéna, d'autant que c'est à elle qu'il doit encore son immortalité sur Mystara... et ça il ne le supporte pas.

Bemarris / Arès est le dieu de la bataille, de la tuerie et du combat. En tant que personnification de l'aspect sauvage de la guerre, il est amateur des épanchements de sang sans retenue et de la colère. Ce n'est pas un dieu très populaire, excepté chez les guerriers tueurs de dragons du Norwold. Bien qu'il puisse changer de forme à volonté, il est sous sa véritable forme un grand homme aux yeux brûlants et plein de haine. Il est obstiné, querelleur, méchant, indigne de confiance, jaloux et très susceptible. Il n'est pas rare qu'il envoie son avatar au cours d'une bataille.

**Avatar :** FP (16)

Son avatar est un gigantesque guerrier (taille G) aux yeux assoiffés de sang. Il combat à la lance.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres sont en fait aussi des guerriers. Ils doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour causer des luttes et la guerre : les humains contre les dragons... les alphiatiens contre les thyatiens,... Enfin, à chaque fois qu'un prêtre de Bemarris / Arès rencontre un prêtre de Lokena / Athéna, il attend que le sang coule.





## Benekander (Rheddrian)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Protection des mortels face aux excès des dieux, Tempérance
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Karamaikos
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Bien, Esprit, Protection
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Chien dans une combinaison d'aviateur portant un chapeau et une clé dans sa patte
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'arme légère
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Une moitié des autres dieux
<b>Ennemis</b>	L'autre moitié des dieux

### Description du dieu :

Rheddrian Benekander était premier ingénieur à bord du *Beagle*, un vaisseau spatial qui explorait l'univers. Une grave explosion eut lieu à bord et il s'écrasa sur la planète la plus proche... Mystara. Les dégâts ne pouvaient être réparés sur cette planète primitive. Ainsi les survivants décidèrent de s'installer et d'attendre les secours dans leurs caissons cryogéniques. Plusieurs siècles plus tard, Rheddrian se réveilla et s'aperçut qu'un de ses compagnons était devenu fou. Son caisson avait mal fonctionné, le réveillant. Celui-ci tua plusieurs des membres de l'équipage et altéra la programmation des autres. Quand il essaya de tuer Rheddrian, il activa les systèmes de sécurité que ce dernier avait placés sur son caisson. Il fut forcé de quitter le vaisseau, poursuivi par les robots de défense. Mais des blackmooriens, menés par ce renégat, revinrent au vaisseau afin de profiter de la technologie avancée. Rheddrian repoussa les envahisseurs mais ceci rendit les systèmes d'alimentation d'énergie du vaisseau très instables. Une énorme explosion eut lieu, désintégrant son corps et tous les autres présents, membres d'équipages et blackmooriens.

Néanmoins les immortels de la sphère d'énergie sauvèrent le réacteur nucléaire et le transportèrent sous terre, sous Glantri, fascinés par le pouvoir de cette énergie. Ils ne s'aperçurent pas que l'âme de Rheddrian avait été happée par le réacteur et le maelström d'énergie d'origine technologique et d'origine magique (à cause du transport accompli par

les dieux) en son sein. Son âme s'est ainsi retrouvée bloquée dans son badge. Il sera finalement libéré beaucoup, mais alors beaucoup plus tard par une équipe d'aventuriers. Il comprit alors que son essence avait été transformé e n quelque chose de différent... il était devenu un vrai immortel, sans avoir eu ni sponsor, ni quête accomplie.

A présent (Rheddrian) Benekander se fait un dieu très discret. Il n'est connu pour avoir qu'une seule et unique prêtresse, membre de l'équipe d'aventuriers qui l'a libéré. Il craint les autres dieux, car n'ayant pas accompli la quête, il pense – à raison – que cela pourrait faire de lui une cible. Ayant conservé une grande part de son humanité, il s'emploie à présent à protéger l'humanité des excès de tous les autres divinités, qu'elles soient bénéfiques ou maléfiques.

**Avatar :** FP (10)

Son avatar est un humain expert, aux grandes connaissances.

**Devoirs du clergé :**

On ne peut pas dire que Benekander ait vraiment un clergé... S'il devait finir par en avoir un, celui-ci aurait certainement pour tâche la protection de l'humanité et la surveillance de l'activité des autres cultes.



**Kythria / Aphrodite, une déesse issue du panthéon grec, évoquée quelques pages plus haut**





## Blibdoulpoulp

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais (à tendances chaotiques mauvaises)
<b>Alignement des fidèles</b>	NM, CM
<b>Alignement des prêtres</b>	NM, CM (kuo-toas uniquement)
<b>Zone de contrôle</b>	Kuo-toas, Ténèbres, Folie, Vengeance
<b>Vénééré par</b>	Kuo-toas
<b>Vénééré en</b>	Outreterre
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Cavernes, Communauté, Eau, Haine, Mort aquatique
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Tête de homard avec une perle noire (parfois entre les pinces)
<b>Arme de prédilection</b>	Longue-pince
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Diirinka, Callarduran Maindouce, Arik (Grand ancien élémentaire)
<b>Ennemis</b>	Ilsensine, Tous les dieux « humains », Tous les dieux elfiques (Arachne Prime / Lolth inclus)

### Description de la déesse :

Blibdoulpoulp est une ancienne divinité d'une race repoussée de son habitat premier, sous et près des océans, principalement par des humains et leurs alliés demi humains. Maintenant son peuple n'habite plus que les profondeurs, en compétition avec les illithids et drows. Blibdoulpoulp est conséquemment une divinité rongée par la haine. Elle hait les humains et la plupart des demi-humains (spécialement les elfes) pour avoir repoussé sa race de son habitat et l'avoir massacrée, et elle hait les divinités drows et illithids avec lesquelles elle est en compétition pour le peu d'espace qui reste. Elle n'a pas réellement d'inimitiés spéciales pour les races aquatiques, car elles ne jouèrent pas un rôle majeur dans l'extinction des kuo toas.

S'ajoutant à cette haine aigrie, ou peut-être à cause d'elle, il y a son statut mental fragile. Blibdoulpoulp n'est pas absolument folle, mais elle est très imprévisible, irrationnelle, et prompte à de soudaines sautes d'humeur. L'endroit qu'elle occupe sur le plan élémentaire de l'eau est plein de courants, et varie avec ses émotions, une claire démarcation de la zone où elle vit. Elle s'entoure d'immenses homards, écrevisses et autres crustacés primitifs qui ont peu changé de forme au fil des éons, comme pour se convaincre que ses pouvoirs non plus n'ont pas changé ou diminué.

En tant que divinité ancienne, il paraît que Blibdoulpoulp connaît des secrets magiques importants qui font partie de la matière élémentaire de l'univers. Du moins, elle le pense, car elle ressasse ces secrets, se les re-racontant à elle-même. Comme elle évite le contact avec les autres divinités, et ne partage pas sa connaissance, nul ne le saura jamais exactement.

Personne ne sait exactement comment elle est arrivée sur Mystara, mais il est probable que ce soit par l'intermédiaire d'un kuo-toa arrivé au bout du chemin de l'immortalité et qui aura fusionné avec elle. La plupart des autres dieux (surtout ceux non exclusivement présents dans les profondeurs) ne sont même pas au courant de sa présence sur Mystara.

Blibdoulpoulp dépêche un avatar pour observer de grands sacrifices rituels dans les complexes majeurs de temples quand de nombreux humains et demi-humains sont noyés par ses prêtres et moniteurs. Elle n'envoie pas d'autres présages que des signes de plaisir ou de mécontentement, qui sont arbitrairement affectés par ses humeurs ; un changement de couleurs des grandes perles noires sacrées que les prêtres gardent dans les temples est un présage favori, tout comme une activité ou tranquillité inhabituelle des homards géants qui y résident.

### **Avatar : FP (19)**

L'avatar est une grande femelle humaine nue avec une tête de homard, une carapace articulée sur les épaules et avec des avant-bras en pince de homard. L'avatar est immunisé au poison, à la paralysie et aux sorts élémentaires (eau). Si les deux pinces touchent le même adversaire au cours d'un round, elle peut tenter une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité afin d'entraîner la victime jusqu'à ses yeux et de la forcer de les regarder. La victime doit alors faire un jet de sauvegarde/sorts DD25 ou devenir folle instantanément, comme sous l'effet d'un sort de *débilité*. Une fois par tour, l'avatar peut invoquer 2d8 homards géants qui se battront 30 minutes à ses côtés. Une fois par jour, elle peut invoquer 1d4 élémentaires d'eau de taille TG, qui la serviront durant 4 heures. L'avatar peut lancer un *symbole de folie* 1/jour et possède un anneau d'influence humaine et une baguette de terreur.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Blibdoulpoulp ont un rôle central dans la société kuo toa. Ils veillent sur la ponte et l'éclosion des jeunes kuo toas et font les rituels appropriés durant la saison de la ponte. Ils n'ont pas de rôle spécial dans l'art ou l'artisanat, mais sont responsables de la fabrication de la substance gommeuse unique dont les kuo-toas enduisent leurs boucliers pour la bataille.

Comme ils sont juges et jurés de la société kuo toa, ils s'occupent aussi des relations avec les autres races. Celles-ci se produisent généralement, si les kuo-toas souhaitent un tel contact, dans leurs grands complexes de temples spécialement dédiés et consacrés, et très bien cachés. Les prêtres de différentes communautés ne coopèrent habituellement que pour l'entretien et la défense de tels temples. Les prêtres kuo-toas doivent toujours

## Les dieux de Mystara

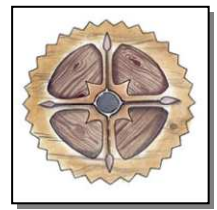
organiser des expéditions pour repousser les illithids qui vivent à proximité dans les Profondeurs.

Quelques 30-70% des prêtres (pourcentage variable suivant la communauté) sont prêtres-roublards.



### Bragi (Guidarezzo)

Bragi est en fait le nom du dieu Guidarezzo dans le panthéon nordique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Guidarezzo ».



## Brandan (Nebelun – Le trembleur de monde)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Progrès, Inventions, Bonne chance
<b>Vénééré par</b>	Gnomes
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Alphatia, Davanie, Serraine
<b>Panthéon</b>	Gnomes
<b>Source</b>	Champions of Mystara, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Artisanat, Chance, Gnomes
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Rouage (parfois enflammé et avec Soufflet et queue de lézard)
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Garl Brilledor, Flandal Peaudacier, Callarduran Maindouce
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Zugzul (Surtur)

### Description du dieu :

Brandan était de son vivant un gnome vivant en Davanie. C'était un grand inventeur, à l'intelligence aiguisée. Il est probable, qu'il n'était dès sa naissance qu'une extension du dieu Nebelun, désireux de compléter le panthéon gnome sur Mystara.

Il décida tout seul d'aller s'installer dans les terres interdites, une région montagneuse peuplée de terrifiantes créatures du feu. Il avait toujours trouvé cet élément très noble et idéal pour l'aider à créer ses machines. Il utilisa ces montagnes pour créer des machines de guerre, dont certaines ont même fonctionné, et qui ont été utilisées dans quelques petites guerres entre différents clans gnomes. C'est également lui qui répara une ancienne et très puissante machine, *le trembleur de monde*, ce qui valut également son surnom au dieu.

Sous le parrainage de Garl Brilledor, il accéda à l'immortalité et fusionna avec Nebelun. Depuis, il est principalement vénéré par les gnomes du clan Snartan, en Davanie, mais d'autres gnomes vivants dans les principales communautés gnomiques (Karameikos et Serraine), le vénèrent également.

Brandan / Nebelun est un dieu errant, qui a des idées grandioses qui semblent ne jamais fonctionner, et pourtant parfois elles fonctionnent. Il est une sorte de technologue ; il adore construire des appareils et machines complexes et bricoler avec. Elles ne fonctionnent pas toujours comme prévu, mais sont rarement totalement inutiles. Il est aussi un peu voleur et

arnaqueur et a déjà fait quelques tours farceurs à d'autres dieux, surtout ceux dépourvus d'humour.

Brandan / Nebelun enverra rarement un avatar sur Mystara à moins qu'il n'ait besoin d'une ressource particulière pour les expériences qu'il continue à mener. Ses prêtres doivent développer leur propre ingéniosité et très rarement il enverra une aide sous forme d'inspiration soudaine (« Par la tête de Nebelun » est une expression gnome qui signifie « Eurêka » !) ou parfois des présages tels que des outils réarrangés dans une boîte à outils, formant une piste vers un objet qui donnera la solution à un contraignant problème pratique, ou un autre indice indirect aidant à résoudre une énigme pressante.

### **Avatar : FP (10)**

Son avatar est un gnome vieux, mais vif aux cheveux blancs portant une houppelande et un haut de forme, avec des lunettes et qui tient un sac de cuir noir, rempli d'outils et d'objets étranges et bizarres.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Brandan / Nebelun sont d'invétérés bricoleurs et expérimentateurs. Ils essayent constamment de concevoir de nouvelles manières plus complexes de faire les choses. Leurs temples sont des ateliers complexes et ils doivent amasser des trésors et des objets rares pour des recherches, ce qui rend le départ en aventure important. Ils ne peuvent pas utiliser de « simples » armes, tel le bâton ou le gourdin. Celles-ci doivent être confectionnées par eux.

### **Brandobaris (Nob Nar)**

Brandobaris est en fait le nom du dieu Nob Nar chez les hins. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Nob Nar ».

### **Brigantia (Petra)**

Brigantia est en fait le nom de la déesse Petra dans le panthéon celte. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Petra ».



## Brindhorin (Arvoreen)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – CB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des hins, Vigilance
<b>Vénééré par</b>	Hins (halfelins)
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Darokin, Minrothad, Karameikos, Alpathia, Davanie, Norwold
<b>Panthéon</b>	Hin (halfelin)
<b>Source</b>	GAZ8, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Courage, Courroux sacré, Halfelins, Protection
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Deux épées courtes croisées
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Tous les autres dieux hins (halfelins), Remnis
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bagni Gullymaw, Karaash (Illneval), Yagraï, Wogar (Maglubiyet), Nomog-Geaya, Yurtrus, Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul)

### Description du dieu :

En 1500 avant le couronnement du premier empereur de Thyatis, le père de Brindhorin mena une migration des hins lorsque ceux-ci furent chassés par les tribus néathar, beaucoup plus nombreuses. Ils s'installèrent sur la péninsule du Serpent, espérant pouvoir vivre en harmonie avec les elfes Sheyallia et les humains tanogoros. Cela ne fut pas possible. Le père de Brindhorin mena alors une deuxième migration jusque sur la côte sud du continent Brun. Et cette fois leurs voisins elfiques furent beaucoup plus enclins à accepter... et même apprécier leur voisinage.

Brindhorin forma un groupe de héros hins qui repoussèrent une importante invasion orque, puis les raids organisés par des pirates traldars. Après ces exploits, Brindhorin et ses compagnons trouvèrent un artefact, qui une fois activé, les transportèrent 250 ans plus tard. Ils découvrirent alors que leurs terres avaient été mises en esclavage sous la férule d'hordes humanoïdes. Brindhorin et ses compagnons organisèrent une résistance active et repoussèrent les envahisseurs. Après cet épisode, ils eurent maille à partir avec une puissante liche. Le phylactère de la liche fut volé par un autre hin, mais restait le problème entier de la destruction de ce phylactère. La seule possibilité était de l'immerger dans la

lave d'un volcan. Contrairement à ce qui posa problème en d'autres mondes, Brindhorin put, sur le dos de l'avatar du dieu aigle géant Remnis, apporter le phylactère jusqu'au volcan par la voie des airs et l'y projeter. Il put ainsi réussir sa quête épique et accéder à l'immortalité avec ses compagnons. Personne ne sait si les dieux halfelins avaient guidé les pas de ces héros ou si ceux-ci acceptèrent de fusionner leurs essences avec eux, mais quoiqu'il en soit, Brindhorin devint Arvoreen, le dieu protecteur des hins (halfelins). Le panthéon des hins était reconstitué, prêt à conduire les hins à une vie enfin paisible. Cela ne fut d'abord pas aisé, car d'autres invasions eurent lieu. Mais une fois celles-ci vaincues, les hins restés sur place, fondèrent les 5 Comtés.

Les hins des 5 Comtés connaissent principalement Arvoreen sous nom de Brindhorin. Ailleurs, c'est plus le nom d'Arvoreen qui est connu.

Brindhorin / Arvoreen est le dieu de la défense active chez les hins. Il est toujours prêt à repousser les créatures hostiles. Il réside sur le plan du 7° ciel avec une cohorte d'âmes de guerriers d'élites petits-gens morts, mais prêts à reprendre les armes. En attendant, ils festoient et s'amuse.

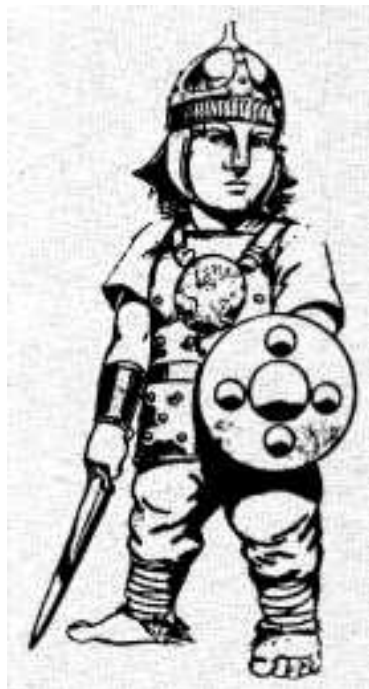
Brindhorin / Arvoreen est un dieu anxieux et protecteur du petit peuple. Il est le plus alerte au danger imminent, moins joyeux et plus soucieux que les autres. Il envoie facilement des avatars pour patrouiller près des communautés hins. Ses présages sont souvent des mises en garde contre un danger imminent et un appel aux armes.

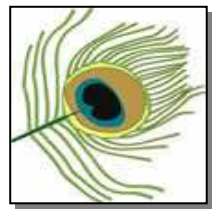
**Avatar :** FP (20)

Son avatar est un rôdeur prêt au combat.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Brindhorin / Arvoreen sont les protecteurs et défenseurs des communautés. Ils construisent des barrières, systèmes d'alarme, phares et pièges. Ils procurent des armes aux communautés hins.





## Brishapati (Ssu-Ma)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Histoire, Connaissance, Livres, Sagesse, Education, Culte
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	IM3, Master and Immortal sets, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Connaissance, Justice, Loi, Méditation, Mysticisme, Pensée
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Plume
<b>Arme de prédilection</b>	Arc (long ou court)
<b>Alliés</b>	Thot, K'ung Fu-Tzu, Surya, Savitrî, Simurgh (Varuna), Indra, Mitra, Agni
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Kali, Rudra, Shiva, Korotiku
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Ssu-Ma est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cache en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Thot (issu de la mythologie égyptienne), K'ung Fu-Tzu (issu de la mythologie chinoise) et Brishapati (issu de la mythologie indienne). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Brishapati (en particulier au Sind), soit Thot (à Thotia et en Nithie), soit Brishapati (en particulier à Ochalea), soit Ssu-Ma (en particulier à Alphatia et Bellissaria). Dans le cas où les prières sont adressées à Ssu-Ma, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Ssu-Ma, car Ssu-Ma n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une triade de dieux de panthéons divers. Et chacun des dieux de cette triade peut être vénérée séparément. Pour Brishapati, c'est ce qui se passe au Sind et dans certaines zones du Hollow World. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à Brishapati.

Durant son existence mortelle, Ssu-Ma était un scribe vivant au Sind. Il voyagea beaucoup, en particulier au sein de l'empire nithien et à Ochalea. Il devint le principal conseiller du



## Les dieux de Mystara

monarque qui dirigeait alors le Sind. Il gagna son immortalité et personne ne sait exactement pourquoi cette immortalité déboucha sur 3 dieux différents.

Brishapati est le professeur des dieux, le seigneur de la prière et le prêtre céleste. Il est la sagesse incarnée, et c'est lui qui enseigna à Indra les arts du gouvernement de façon à ce qu'il puisse diriger les dieux du panthéon indien. De façon à pouvoir enseigner les vertus de la vie séculaire à ses compagnons divins, il écrivit un traité sur la vie après le mariage et a personnellement guidé la main des prêtres de ce monde qui mirent au point l'ancien code des lois.

Sous sa forme véritable, Brishapati a sept bouches, des cornes acérées, une centaine d'ailes et est armé d'un arc et d'une hache.

Brishapati se préoccupe principalement de l'enseignement aux hommes de la façon de vivre bien et sagement. Il envoie souvent son avatar pour servir de conseiller aux rajahs de valeur. On sait également que Brishapati a envoyé son avatar à des rajahs particulièrement cruels ou ineptes, espérant leur montrer les erreurs de leurs attitudes. Les présages de Brishapati prennent la forme d'inspirations de projets soudains.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est un vieux sage. C'est un prêtre qui possède un arc qui tire des flèches de lumière brillante pouvant aveugler ses cibles pour 1d10 de jours (jet de vigueur DD20). Tant qu'il porte son arc, il possède une réduction aux dégâts de {20 / toute créature n'ayant pas au moins 16 en sagesse}.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Brishapati servent de professeurs ou, lorsque c'est possible, de conseillers auprès des nobles. Ils doivent maintenir les lois de leur communauté, même lorsque ces lois sont créées par des hommes mauvais, bien que dans ces cas là, ils puissent utiliser tous les moyens légaux pour montrer aux législateurs l'étendue de leurs erreurs et de leur conduite. Ils ne doivent prendre les armes que pour la défense loyale d'un autre être.



## Brissard

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais (à tendances loyales)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – CM – LM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Domination, Esclavage
<b>Vénééré par</b>	Toutes races
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Esterhold, Ochalea
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Domination, Noblesse, Pensée, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Une chaîne formant un 8 horizontal
<b>Arme de prédilection</b>	Chaîne cloutée
<b>Alliés</b>	Talitha (Eris)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Taroyas, Patura, Turmis, Bemarris, Lokena, Kythria, Palson
<b>Ennemis</b>	Saturnius

### Description du dieu :

Durant sa vie Brissard était un prêtre de Talitha officiant en Alphatia. Il était extrêmement charismatique et chercha à appliquer les enseignements de Talitha jusqu'à ce qu'il puisse achever sa quête de l'immortalité, dans la sphère d'Entropie, sponsorisé en cela par Talitha. Il rendit le culte de Talitha plus fort en Alphatia, profitant d'une période de guerre civile.

Brissard prône le pouvoir par la force et l'esclavagisme. Il a des supporters parmi les nobles les plus arrogants, violents et/ou manipulateurs.

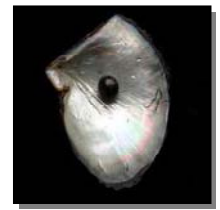
C'est LE négociateur et diplomate des dieux de la sphère d'Entropie. C'est pour cela, que Talitha / Eris l'a sponsorisé. Il s'est fait l'ennemi des dieux présents sur le nouvel « Olympe » (Cf. scénario IM2) après les y avoir combattus avec succès. De plus, il considère Saturnius comme un redoutable concurrent.

### Avatar : FP (15)

Son avatar est un noble guerrier, combattant à la chaîne cloutée.

### Devoirs du clergé :

Son clergé a pour principal objectif de promouvoir le pouvoir par la force (mentale ou physique) et l'esclavagisme. Ils s'allient aux prêtres de Talitha / Eris.



## Calitha étoile des mers (Trishina)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – CB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Océans, Fleuves et Rivières, Amour, Fidélité, Fertilité, Jeu et Chance, Jeunesse, Dauphins, Tortues et Elfes aquatiques
<b>Vénééré par</b>	Elfes marins
<b>Vénééré en</b>	Océans, Minrothad, Yavdlom, Graakhalia, Davanie
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	GAZ9, PC3, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Eau, Elfes, Famille, Océans, Rivières
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Une perle dans une coque OU Un dauphin et son petit
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Ordana, Ilsundal, Polonius, Malafor
<b>Amis</b>	Les autres dieux elfiques non maléfiques
<b>Adversaires</b>	Protius
<b>Ennemis</b>	Saasskas, Slizzark

### Description de la déesse :

Calitha est née au sein des elfes aquarendi de l'ancien pays des elfes, Evergrun. Elle fut toujours fascinée par la magnificence tranquille des océans. Quand elle réalisa que la technologie de Blackmoor éloignait les elfes de la Nature, elle prôna un retour à la Nature et à la vie dans l'océan. Elle quitta le monde de Mystara pour chercher du soutien. Elle trouva dans les plans extérieurs la déesse Trishina, toute prête à l'aider. Ensemble, elles fabriquèrent un puissant artefact, la Perle de pouvoir, qui lui permit de voyager sous les océans trouver Manwara / Protius / Poséidon. Celui-ci transforma les aquarendi qui le souhaitaient en elfes marins, dont Calitha. Calitha laissa la Perle à ceux qui étaient restés en surface. Puis ils s'enfoncèrent dans les flots.

Ordana conseilla à Calitha de ne pas abandonner les elfes marins à l'inconstance de Protius. C'est ainsi que sous le sponsor d'Ordana, elle s'engagea dans la quête d'immortalité. Elle voyagea dans le temps et aida ses descendants à survivre à la Grande Pluie de Feu. Elle gagna alors son immortalité, acceptant de fusionner avec la déesse qui l'avait aidée, Trishina. C'est ainsi que la déesse Calitha / Trishina vit le jour sur Mystara. Elle s'allia alors avec l'ensemble des dieux elfiques, Ilsundal (Corellon Larethian) et Ordana (Sehanine Archelune) en tête.

## Les dieux de Mystara

Elle protège à présent les créatures marines, en particulier les elfes marins, les dauphins et les tortues de l'inconstance de Protius. Elle combat les dieux marins les plus maléfiques.

Elle est très pacifiste et divise son temps entre le 7° ciel et l'océan Thaliasia, sur les plans extérieurs supérieurs. Mais elle garde toujours un œil sur Mystara. Elle envoie parfois son avatar aider ou soigner les dauphins, les tortues, les elfes marins et même parfois des naufragés humains.

Elle est la compagne de Sashelas des Abîmes, qui est aussi parvenu à intégrer le monde de Mystara, en étant l'un des 9 korrigans.

### **Avatar :** FP (19)

Son avatar est une très jolie jeune elfe marine ou un dauphin femelle, changeant instantanément de forme à volonté. Elle est immunisée contre les poisons, absorptions d'énergie et effets de mort.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Calitha / Trishina sont pacifistes à moins que la protection des jeunes ne soit en jeu, auquel cas ils se battent féroce, se sacrifiant s'il le faut. Ils doivent aider les créatures non maléfiques en détresse, sur ou sous les mers. Les prêtres les plus vieux sont toujours les plus respectés.



Calitha / Trishina et Sashelas des Abîmes



## Callarduran Maindouce

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances neutres bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	NA – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Svirnefbelins, Protection, Terre, Mine
<b>Vénééré par</b>	Gnomes des profondeurs (svirnefbelins)
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Gnomes
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Cavernes, Gnomes, Illusion, Terre
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Anneau d'or avec un motif en étoile
<b>Arme de prédilection</b>	Hache
<b>Alliés</b>	Tous les autres dieux gnomes présents sur Mystara
<b>Amis</b>	Xochiquetzal
<b>Adversaires</b>	Blibdoulpoulp, Arik (Grand ancien élémentaire)
<b>Ennemis</b>	Ilsensine, Arachne Prime (Loth)

### Description du dieu :

Callarduran est le dieu tutélaire des svirnefbelins, en très bon termes avec les autres dieux gnomes. Ses mains sont parfaitement douces car il polit constamment une pierre contrôlant les élémentaires de terre qu'il retient au centre du monde (dans les légendes svirnefbelines), permettant à sa race de les invoquer. C'est une divinité bénigne mais secrète, ne se préoccupant que de son peuple et de sa défense contre les drows. Solitaire et pensif Callarduran s'associe rarement, même avec d'autres dieux gnomes.

Comme les autres dieux des profondeurs, il est très peu connu des mortels et des immortels « de surface ». Très peu de gens connaissent l'existence des svirnefbelins dans les entrailles de la terre. Les gnomes « de surface » les connaissent. Il est probable que Callarduran Maindouce soit arrivé sur Mystara par l'intermédiaire d'un mortel gnome vivant sous terre ; le tout sous le parrainage de Garl Brilledor.

La divinité est très proche de son peuple Il envoie fréquemment des avatars pour les protéger, et pourrait laisser un dépôt de pierre polie, ou un anneau façonné dans la pierre, pour guider de pauvres svirnefbelins vers une cache de gemmes (son avatar peut créer une gemme étoilée, de 5.000 PO, en touchant une pierre avec son anneau). La présence de l'avatar est souvent signalée aux svirnefbelins par un bourdonnement particulier, qui s'entend au travers du roc.

**Avatar : FP (17)**

L'avatar de Callarduran est un beau svirnefbelin prêtre à la peau brune portant une chaîne de mailles et un anneau d'or avec un motif étoilé.

L'avatar peut invoquer une créature du plan élémentaire de la terre, 3 fois par jour (comme les svirnefbelins ordinaires). Il a 50% de chances d'être accompagné d'un gigantesque xorn évolué qui lui obéit totalement. Il porte une cotte de maille +4 qui lui confère une résistance à la magie de 25 contre les sorts et effets magiques lancés par des drows. Sa hache +3 est *vorpale* contre les drows.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres svirnefbelins sont vigilants pour les incursions drows et repoussent les elfes noirs des terres svirnefbelines. Ils enseignent aussi la magie. Une bonne moitié d'entre eux sont prêtres/illusionnistes.





## Cegilune

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM
<b>Alignement des prêtres</b>	NM
<b>Zone de contrôle</b>	Larves, Sorcières, Pleine lune
<b>Vénééré par</b>	Sorcières
<b>Vénééré en</b>	Denagoth, Ghyr, Davanie, Skothar, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Altération, Cavernes, Commerce, Hadès, Lune, Rêves
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Chaudron
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles OU Bâton
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Memnor, Jammudaru (Vaprak), Les dieux fiélons
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les dieux sylvestres (féériques), Xochiquetzal, Zirchev

### Description de la déesse :

Personne ne sait comment est arrivée Cegilune sur Mystara. Probablement depuis la dimension des cauchemars, où elle est également présente, en plus de l'Hadès.

En tout cas elle est la divinité tutélaire des sorcières, y compris les terribles sorcières de la nuit de l'Hadès sur lesquelles elle règne depuis sa dégoûtante caverne parsemée d'ossements au milieu d'une vaste montagne de roc noir et mort. Cegilune touille un grand chaudron dans ses catacombes, et une petite réplique lumineuse de la pleine lune tourne autour de celui-ci ; elle l'emplit d'âmes larvaires et de trésors magiques volés pour répandre le mal et l'horreur.

Cegilune règne sur les sorcières et en particulier les sorcières de la nuit avec une poigne de fer. Elle les envoie chercher des larves pour son usage propre et pour le négoce avec les Tanar'ri et les liches, qui sont obligés de passer par elle pour certains rituels. Elle possède plusieurs gemmes d'âmes avec de puissants enchantements et est ainsi quasiment indestructible, y compris pour les autres dieux. Cegilune se fait violence pour chaque larve qu'elle cède aux puissances infernales des Abysses, mais elle a besoin de magie pour nourrir son propre être, et elle doit négocier. Elle n'a pas d'alliés, bien que les dieux maléfiques géants (Memnor, Jammudaru / Vaprak) fassent des affaires avec elle. Elle a de nombreux ennemis dans le panthéon sylvain, car elle s'en prend souvent aux créatures féériques.

Les avatars de Cegilune sont des visiteurs courants sur Mystara. Son but premier est toujours la capture d'âmes maléfiques pour en faire des larves, qui lui servent ensuite de monnaie d'échanges sur l'Hadès. Ses propres sorcières de la nuit, chassent parfois pour elle, mais Cegilune ne leur fait pas confiance car elle est avaricieuse et de plus elle aime voir mourir les créatures dont elle va prendre l'âme. Les sorcières de Mystara n'ont pas d'amour pour « la Vieille » mais elles n'osent pas refuser ses demandes et lui offrent parfois des objets magiques volés à leurs victimes. Les avatars de Cegilune peuvent aussi visiter des cercles de sorcières pour en retirer des informations.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est une dégoûtante et haineuse sorcière (souvent de la nuit, mais n'importe quel type est possible), à la peau tachetée de brun et de jaune, avec des plaques de cheveux ternes flanquant son crâne chauve. Elle porte toujours un pot de fer, qui la rend reconnaissable. Parfois elle apparaît comme une gobelinoïde débraillée. Elle est prêtresse – illusionniste.

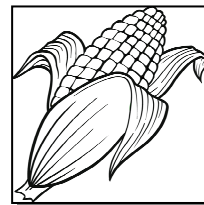
Elle peut se métamorphoser à volonté (comme le sort) et, durant les trois jours de pleine lune, sa résistance à la magie passe de 25 à 27 et les degrés de difficulté de tous les sorts qu'elle lance augmentent également de 2. Le pot de fer est magique et elle peut en tirer des serpents venimeux, du poison ou une *toile d'araignée*. Elle porte également toujours des yeux de sorcières qui lui permettent d'espionner les lieux où elle les laisse.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtresses de Cegilune sont des sorcières la plupart du temps, qui ont fort peu de devoirs. De temps à autre elles doivent fournir à leur déesse une ou des larves et, parfois, il est aussi de bon ton de sacrifier à Cegilune des objets magiques récupérés sur les cadavres de leurs victimes. Elles se livrent à d'infâmes rituels au fond des plus profondes forêts.







## Centeotl

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Agriculture, Maïs, Maladie, Douleur
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Mythes et Légendes (2 <sup>éd.</sup> ), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Flore, Nature, Pestilence, Souffrance
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Un épi de maïs
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Centeotl fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Centeotl fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Centeotl (parfois appelé Centeal, Cexochitl, Chiutcoatl, Tonacajoha, Tzinteotl) est, dans la mythologie aztèque, le dieu du maïs. Son nom signifie littéralement « dieu du maïs » : en nahuatl, « centli » signifie maïs et « teotl » dieu. Il était le fils de la déesse Tlazolteotl (elle aussi présente sur Mystara) et le mari de Xochiquetzal (également présente). Centeotl est aussi la version masculine de Chicomecoatl. Ce dieu passait pour être une divinité duelle, homme et femme à la fois. Après sa naissance, Centeotl se réfugia sous la terre.

Il / Elle est le dieu de l'agriculture et du maïs. C'est une divinité bienveillante qui surveille les céréales nourrissantes, mais c'est aussi un dieu de la douleur et de la maladie.

Centeotl dicte l'abondance des moissons en fonction de la dévotion de ses sujets. Bien que le dieu ait besoin du sacrifice de la vie de jeunes mâles pour assurer la fertilité des terres, il essaie de faire connaître aux sacrifiés une béatitude totale dans les bras de la part féminine

## Les dieux de Mystara

de son avatar, avant le trépas. Il / Elle juge aussi de qui doit souffrir de douleur ou de maladie, parfois capricieusement et parfois avec équité.

Les présages de Centeotl comprennent des fléaux d'insectes, des cloques sur le maïs, du pollen dans l'air et la vision de son avatar qui annonce toujours une grande calamité personnelle.

**Avatar :** FP (18)

Son avatar est :

- Soit une femme druidesse magnifique aux cheveux dorés, armée d'un bâton magique de jade bleu. Le toucher du bâton inflige un effet de *contagion* à la cible.
- Soit un homme druide qui semble être fait de terre. Il porte une lance *Taraudeuse* (Cf. *Les Chapitres interdits*).

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Centeotl supervisent les récoltent et à la pousse du maïs. Une grande partie de leur temps est occupé à lire les signes de la nature afin de voir le moment le plus propice pour planter. Durant les temps de famine, ils ont la charge de trouver les volontaires (parfois eux-mêmes) pour périr dans l'étreinte de Centeotl.

Ils peuvent être aussi appelés pour prier le dieu afin qu'il/elle guérisse une personne malade ou souffrante ou au contraire pour maudire une cible désignée.





## Cernunnos (Le maître de la Chasse – « Le Cornu »)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Chasse, Régions boisées, Animaux, Régénération, Gardien des portes de l'autre monde, Fertilité
<b>Vénééré par</b>	Humains, Lupins, Toutes races
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Darokin, Glantri (Nouvelle Averoigne), Kaarjala Terres Brisées, Hinterlands, Davanie, Hollow World (Traldars)
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	X2, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> &d.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Bois, Courroux, Faune, Nature, Renouvellement, Repos
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Une tête sombre portant des bois de cerf
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
<b>Amis</b>	Les autres dieux celtiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Cernunnos est un dieu très discret et ayant assez peu de « vrais » adorateurs. Mais nombre des gens qui vivent dans les contrées sauvages où il apparaît lui dédient régulièrement une prière en espérant ne jamais être sur son chemin. Il est aussi surnommé « Le Cornu » ou « le maître de la chasse ». Personne ne sait quand est-ce qu'il apparut sur Mystara, sans doute il y a très longtemps, issu du rang des ancêtres des traldars peut être, ou bien lors d'une de ses chasses, lorsque le monde de Mystara fut créé et que les règles sur la déification n'existaient pas encore.

Cernunnos mène la chasse sauvage. Celle-ci sort des enfers (ou plus simplement... de la forêt), accompagné de sa meute de chiens magiques, durant la saison de chasse hivernale. Cernunnos apparaît avec une peau sombre, soit à pied soit sur un char tiré par deux chevaux. Il porte une énorme lance et un heaume de cuir et de métal avec des andouillers. Les chiens de la meute sont d'énormes bêtes qui peuvent apparaître un instant comme « normaux » et ensuite se transformer en féroces animaux magiques, avec des flammes vertes sortant de leur bouche et de leurs yeux. Tous ceux qui sont sur le chemin de la chasse peuvent être balayés. Elle apparaît parfois durant la période de chasse hivernale, ou bien lorsqu'un grand danger menace la Nature et la forêt. Auquel cas, Cernunnos et sa

meute apparaissent et balaient tout sur leur passage. Cernunnos, même s'il écrase tout sur son passage lors de ses chasses, préfère combattre le « Mal » quand celui-ci menace l'équilibre naturel... ce qui est plus fréquent que pour le Bien.

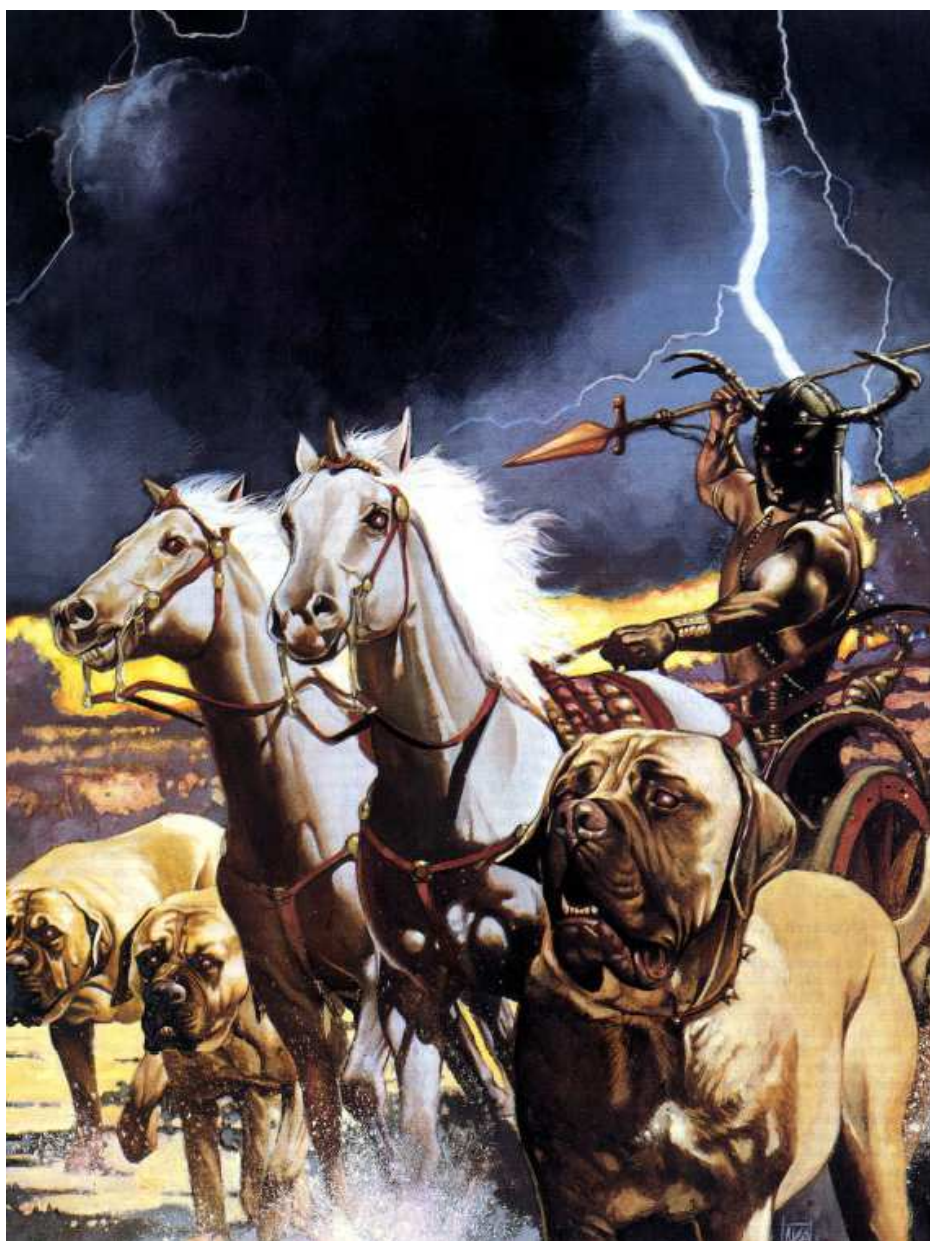
On suppose que Cernunnos est avec Tirésias (Oghma), celui qui a insufflé à Halav, Petra et Zirchev l'étincelle divine des dieux Lug, Brigantia et Sylvanus – Sucellos, afin d'accroître le panthéon celtique et de protéger les traldars, leurs protégés.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est un rôdeur ayant l'apparence du dieu et menant sa meute au combat. Il n'existe pas d'autres occasions où il envoie son avatar sur Mystara et apparaît toujours avec sa meute.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres ou druides de Cernunnos sont assez rares ou tout au moins, le plus souvent ils le vénèrent en même temps qu'un autre dieu du même panthéon. Ce sont souvent de redoutables chasseurs qui bénissent également les mariages afin que ceux-ci soient fertiles.





## Chalchiuhtlicue

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – LB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – LB
<b>Zone de contrôle</b>	Eau vive, Amour, Enfant
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Eau, Famille, Plaisir, Rivières
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Jupon de turquoise
<b>Arme de prédilection</b>	Quauhololli (masse d'armes légère)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Chalchiuhtlicue fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Chalchiuhtlicue fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Chalchiuhtlicue (nom nahuatl signifiant « celle qui porte une jupe de jade » est orthographié également Chalchiuhtlicue, Chalchihuitlicue ou Chalchiuhtilicue) est une divinité bienfaitrice. Cette déesse des rivières et des lacs était aussi considérée comme la protectrice des naissances et des rituels lui étaient consacrés lors de la cérémonie des baptêmes aztèques.

Elle est l'épouse de Tlaloc et règne sur le Tlalocan. C'est sous son influence que Tlaloc consentit à créer le Tlalocan, paradis de ceux qui sont morts à cause de l'eau et ne peuvent rejoindre le soleil dans sa course.

Elle dispose également d'une forme aquatique. Elle pouvait faire apparaître les ouragans et les tourbillons de vent et causer la mort par noyade. Mais elle est connue pour avoir aussi sauvé des centaines de ses fidèles lors d'un déluge, en les transformant en poissons.

## Les dieux de Mystara

En art, Chalchiuhtlicue est généralement représentée vêtue d'ornements de papier amatl ou en turquoise dont les couleurs vertes et bleues renvoient à son nom, et d'une jupe bleue, ornée de coquillages. Ses cheveux sont ornés de bandes bleues et blanches. Dans quelques scènes, des bébés sont visibles dans un flux d'eau issu de ses jupes. Elle est quelquefois symbolisée par une rivière.

En sculpture, elle est souvent sculptée dans une pierre verte, le plus souvent une pierre de jade. On l'invoquait au moment de la naissance d'un enfant pour le laver des péchés de ses parents, l'eau jouant ici un rôle purificateur. Elle est la patronne des pêcheurs et des fabricants de produits de caoutchouc.

Il lui arrive plus souvent qu'aux autres dieux du panthéon, de répondre aux prières de ses fidèles, surtout s'ils lui sacrifient leur pièce de jade la plus précieuse en la lançant dans une mare très profonde.

Les présages de Chalchiuhtlicue comprennent le son de l'eau vive, allant d'une inexplicable musique se déversant, ce qui exprime son plaisir, au rugissement d'une chute d'eau pour marquer sa colère.

**Avatar :** FP (16)

Son avatar est une femme magnifique portant une jupe de jade vert. Elle est barde – magicienne. Toute créature qui la touche, doit réussir un jet de volonté DD30, sous peine d'être sous l'effet d'un *sanctuaire*.

**Devoirs du clergé :**

L'une des tâches les plus importantes du clergé est d'abriter les orphelins ; et tout temple lui étant dédié est rempli d'enfants abandonnés. L'eau impure est une autre abomination et ses prêtres doivent passer une bonne partie de leur temps à débloquer les cours d'eau, assainir les marais...





## Chao Kung Ming (Le général éternel)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon (à tendances neutre)
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – LM – NB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Guerre, Bataille, Discipline
<b>Vénééré par</b>	Humains, Rakastas
<b>Vénééré en</b>	Ochalea, Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Skothar
<b>Panthéon</b>	Chinois
<b>Source</b>	IM3, Deities & Demigods (1 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bien, Courage, Guerre, Loi
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Perle noire
<b>Arme de prédilection</b>	Epée bâtarde
<b>Alliés</b>	Koryis (Kuan-Ti)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Vanya (Sif), Thor, Halav (Lug) (rivalités)
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Le nom « mortel » de ce demi-dieu n'est pas connu. Son seul nom connu, apparu à sa déification est Chao Kung Ming, issu du panthéon chinois. Avant cela, la seule appellation qui reste est son surnom, le Général Eternel.

Il est né à Ochalea, où de son vivant il était un grand général qui gagna de nombreuses batailles pour le compte de l'empire d'Alphatia.

Sans être brutal ni cruel, c'est un dieu assez sévère qui ne vit que pour l'excellence et le courage dans la bataille. Mais à l'opposé d'autres dieux, il ne cherche pas à déclencher de conflits. Mais quand un conflit est là... il est présent, tient son rang et tient à ce que tous ceux qui combattent avec lui le tiennent également.

Depuis sa déification, il est réputé apparaître monté sur son tigre volant.

**Avatar :** FP (15)

Son avatar est guerrier monté sur son tigre volant.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Chao Kung Ming sont aussi des combattants et sont souvent des officiers, voire des généraux, dans les armées qu'ils servent. Ils y font régner une discipline de fer.



## Chardastes (Diancecht)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB – LN – NA – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Médecine, Soins, Santé, Purification, Connaissance
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Darokin, Ochalea, Hollow World (Traldars)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	B1-9, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Connaissances, Guérison, Purification, Renouvellement, Restauration
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Une clochette d'argent
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légère
<b>Alliés</b>	Koryis (Kuan-Ti), Chiron (Skerrit), Tirésias (Oghma)
<b>Amis</b>	Halav (Lug), Petra (Brigantia), Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thanatos, Nyx, Orcus, Demogorgon, Leptar (Grankhul)

### Description du dieu :

Chardastes était un prince nithien ayant des origines traldars. Il mena les traldars en dehors des frontières de l'empire de Nithie. Il leur trouva de nouvelles terres où ils purent s'établir en paix. C'était un grand savant particulièrement versé dans les arts du soin. Il était complètement fasciné par la connaissance du corps humain. Il finit par attirer l'attention de Khoronus qui le guida sur le chemin de l'immortalité. Son culte tomba longtemps dans l'oubli, remplacé par le culte de Halav, Petra et Zirchev. Il réapparut il y a quelques années à une femme priant pour des soins à Marinelev. Depuis son culte est revenu en grâce, intégrant également l'église de Karameikos.

Chardastes est scrupuleux, patient et un ennemi indéfectible des forces de la mort, de la destruction et de toute autre chose qui puisse aller contre le cycle naturel de la vie.

### Avatar : FP (19)

Son avatar est un grand homme, au port noble, aux yeux noirs, portant une robe de lin d'origine nithienne. Il porte une clochette d'argent. L'avatar est un prêtre spécialisé en soin.

### Devoirs du clergé :

Ses prêtres sont les soigneurs de leur communauté et doivent combattre les mort-vivants.





## Chiron (Skerrit)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre (à tendances chaotique bonne)
<b>Alignement des fidèles</b>	NA – CB – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Communauté, Equilibre naturel, Soigneurs, Art, Gardien des races sylvestres (centaures en particulier)
<b>Vénééré par</b>	Centaure (et autres)
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Alphatia, Ethengar, Wendar, Tanegioth, Davanie, Île de l'Aube (inclus Thotia)
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC1, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Equilibre, Fées, Protection
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Chêne poussant d'un gland OU Centaure blanc sur fond vert
<b>Arme de prédilection</b>	Javeline
<b>Alliés</b>	Djaea (Rhéa), Chardastes (Diancecht), Ixion, Xochiquetzal, Ilsundal (Corellon Larethian), Zirchev (Sylvanus – Sucellos), Ninsun (Metzli)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thanatos, Dieux des humanoïdes maléfiques

### Description du dieu :

Durant sa vie mortelle, Chiron était un centaure respecté. Il était passé maître dans les arts et accumula une grande connaissance dans sa bibliothèque sylvestre. Un jour, alors qu'il assistait à un combat entre un humain et un centaure, il voulut les séparer et reçut une flèche empoisonnée. Le poison ne le tua pas mais lui infligea de terribles souffrances. Incapable de mourir il pria les immortels pour de l'aide. Au même moment un immortel de la sphère de Matière se mourait. Chiron lui donna alors son essence vitale pour le sauver. En remerciements, il reçut le don de l'immortalité qu'il décida de partager avec la divinité tutélaire des centaures par delà le multivers et qu'il avait rencontré lors de ses voyages, ... Skerrit. L'esprit de Skerrit gouverne à présent le nouveau dieu.

Chiron / Skerrit travaille avec les dieux sylvains à la protection des territoires sylvains. Il agit comme un gardien des frontières. Chiron / Skerrit est un dieu gentil et plein de pitié, mais c'est aussi un fin chasseur et un bon protecteur.

**Avatar : FP (13)**

Son avatar est un centaure rôdeur / druide aux cheveux noisette avec une veste en cotte de mailles qui change de couleur selon les envies de Chiron / Skerrit.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres et chamans sont chefs de leurs bandes et se passent leurs talents de père en fils (ou plus rarement, fille). Les prêtres protègent et chassent les monstres ou ennemis dangereux. Ils officient aux danses et simulacres de chasse qui honorent Chiron / Skerrit.



**Chronos (Khoronus)**

Chronos est en fait le nom du dieu Khoronus dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Khoronus ».



## Clébard

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN – LB – LM – NA – NB – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB – LM – NA – NB – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Patron de la Renardie (Ouest de Brun), Progrès, Ordre
<b>Vénééré par</b>	Lupins
<b>Vénééré en</b>	Glantri, Divers (Renardie)
<b>Panthéon</b>	Lupin
<b>Source</b>	Savage Coast Sourcebook
<b>Domaines</b>	Guerre, Loi, Organisation
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Un lys blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Rapière
<b>Alliés</b>	Mâtin, Korotiku
<b>Amis</b>	Malinois, Ralon, Soubrette
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Loup (Daragor)

### Description du dieu :

Clébard fait partie des quelques dieux de Mystara à faire partie d'un panthéon dédié à une race, les lupins, ces créatures humanoïdes bonnes, à face de canidé. Les lupins sont principalement présents en Renardie, sur la Côté sauvage, bien à l'ouest du Monde connu et au sud-ouest d'Hule (territoire marqué dans les « divers »), mais également en Glantri. Cela dit, on peut possiblement en trouver un petit peu partout sur Mystara. Ces dieux se sont donc fait uniquement à partir de ce monde de Mystara, dont ils sont issus.

Durant sa vie mortelle, Clébard était un lupin astucieux au service de Claude d'Ambreville à Glantri. Après la disparition des Ambreville en 896 APC, Clébard quitta Glantri pour un long voyage qui l'emmena jusqu'en Renardie. A l'époque, les habitants luttèrent contre de féroces hordes de gobelinoïdes. Bien entraîné et fin tacticien militaire, Clébard les mena à la victoire. Il fut acclamé par la population et put se marier avec la fille du précédent souverain, faisant ainsi de lui, le nouveau souverain. Il put ainsi rajouter son symbole, la fleur de lys, au blason de la Renardie (un renard doré).

Il édicta un ensemble de lois pour cadrer la nation et l'amener au progrès dont elle avait besoin, comme Claude d'Ambreville lui avait appris. En 928 APC, après vingt ans de pouvoir et après avoir remis d'aplomb la nation, il en laissa les commandes à son fils Gaston. Puis il

suivit les visions envoyées par Korotiku pour suivre la voie de l'immortalité. Il devint immortel en 954 APC.

Clébard est quelqu'un de solide, sur ce qui on peut compter. Il symbolise pour les lupins, la loi, la paix et l'ordre. Il prêche le respect des traditions constitutives de l'ordre, la fidélité à la famille et aux institutions, le patriotisme et l'esprit de sacrifice. Malgré son histoire, il est assez pacifiste et moderniste.

### **Avatar : FP (10)**

Son avatar est un lupin d'âge mûr au port royal. Il est envoyé sur Mystara pour guider un groupe de lupins dans l'établissement de lois et prodiguer ses conseils de gouvernement, ou éventuellement de stratégie militaire.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres doivent aider le pouvoir en place à faire respecter l'ordre et les traditions. Certains prennent un rôle plus militaire en tant qu'officier dans les armées de la Renardie.



## Coatlicue

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN – LB – NB – LM – NA – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB
<b>Zone de contrôle</b>	Terre, Création, Naissance, Renaissance, Fertilité
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Wikipedia
<b>Domaines</b>	Communauté, Création, Purification, Renouvellement, Terre
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Jupe faite de serpents
<b>Arme de prédilection</b>	Quauhololli (masse d'armes légère)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

**Description de la déesse :**

Coatlicue fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Coatlicue fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Coatlicue est la déesse de la Terre dans la mythologie aztèque. Elle est aussi connue sous le nom Teteoinan (ou Teteo Inan), « mère des dieux », ayant donné naissance à la lune, aux étoiles et au dieu du soleil et de la guerre. Elle recevait aussi les noms de Toci (« notre grand-mère »), Tonantzin, et Cihuacóatl (« la dame aux serpents »), déesse des femmes mortes en couches.

En nahuatl, son nom signifie « Dame aux jupes de serpents ». Ses épithètes sont « Déesse-Mère de la Terre qui a donné naissance à tous les astres », « Déesse du feu et de la fertilité », « Déesse de la vie, de la mort et de la renaissance » et « Mère des étoiles du sud ». Elle est représentée comme une femme portant une jupe de serpents entortillés et un collier de cœurs humains, de mains et de crânes. Ses pieds et ses mains sont ornés de griffes (pour creuser les tombes) et ses seins pendent, flasques d'avoir beaucoup allaité. Si

## Les dieux de Mystara

Coatlícue porte sur sa poitrine les mains, les cœurs et les têtes de ses enfants, c'est pour les y purifier.

Elle a aussi donné le jour entre autres à Quetzalcóatl et à Huitzilopochtli.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est une femme d'âge mûr, aux seins pendants, portant un collier de cœurs humains et une jupe de serpents entortillés.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres sont souvent des sages ou des travailleurs de la terre... ou les deux. Ils aident au maintien de la société et président à des cérémonies de purification. Ils peuvent également aider aux accouchements.





## Coberham

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des hins, Flamme noire, Mystères, Connaissance
<b>Vénééré par</b>	Hins (halflings)
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Minrothad, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ8
<b>Domaines</b>	Connaissance, Feu, Halfelins, Purification
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Une flamme noire
<b>Arme de prédilection</b>	Siangham
<b>Alliés</b>	Tous les autres dieux hins (halfling)
<b>Amis</b>	Ixion, Noumena (Osiris)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bagni Gullymaw, Karaash, Yagraï, Wogar, Nomog-Geaya

### Description du dieu :

Coberham est l'un de ces héros hins, qui intégra l'équipe constituée par Brindhorin avant sa déification (et sa fusion avec Arvoreen). Suite aux prouesses de ces héros hins, Coberham accéda lui aussi à l'immortalité. Et c'est ainsi qu'à présent, Coberham est le seul hin du panthéon des hins, à être uniquement originaire de Mystara, sans aucun lien avec un dieu préexistant des hins.

Au sein des communautés hins, Coberham est à la fois le pur chevalier, le pur paladin qui protège les communautés hins avec Brindhorin / Arvoreen. Et en même temps, c'est aussi un magicien, qui fait des recherches sur la *Flamme noire* (Voir le GAZ8 sur les 5 Comtés). Il en fut le premier gardien après l'avoir découverte. C'est donc un dieu de la chevalerie et de la magie.

### Avatar : FP (16)

Son avatar est un hin mage / paladin. Il est spécialisé dans la magie du feu.

### Devoirs du clergé :

Ses prêtres (et paladins) sont soit des protecteurs des hins, soit des prêtres mages savants. Beaucoup voyagent afin de retrouver des traces de la *Flamme noire*.



## Cochère (Syranita)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – NA – CB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB
<b>Zone de contrôle</b>	Protection, Attention, Protectrice des aarakocras et gyerians
<b>Vénééré par</b>	Aarakocras, Gyerians
<b>Vénééré en</b>	Terres Brisées, Serraine, Skothar, Davanie
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	IM3, PC2, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Climat, Communauté, Protection
<b>Registres interdits</b>	Feu, Mal
<b>Symbole</b>	Opale sur un pendentif en plumes
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles OU Javeline
<b>Alliés</b>	Aerdrië Faenya, Gorrziok (Stronmaus), Sashelas des Abîmes, Remnis
<b>Amis</b>	Guidarezzo (Bragi), Ilmatar, Ukko
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Cochère était l'une des premières gyerians vivant sur Mystara. Les Gyerians étant une race proche des aarakocras. Elle mena sa tribu et contribua à l'arrivée des aarakocras sur Mystara. Elle reçut le présage d'une déesse lointaine, Syranita, qui se proposait de prendre ces deux races proches sous son aile protectrice. Cochère accepta et après un voyagea dans les plans extérieurs, en revint avec un intellect plus affûté et de nouveaux pouvoirs. Elle amena les deux races à évoluer et à créer leur première civilisation commune. Elle découvrit un artefact de la sphère de la pensée, alors que la Grande Pluie de Feu avait ravagé le monde. Cela permit aux gyerians et aux aarakocras de survivre. Cet artefact fut nommé l'œuf des merveilles et permettait de réaliser des souhaits. Korotiku fut alors son sponsor et Cochère fusionna avec Syranita.

A présent Cochère / Syranita est la divinité protectrice des aarakocras et des gyerians. Bien qu'en petits nombres, ils se sont installés en divers points de Mystara, sur des hauts pics ou à Serraine. Elle a les mêmes amitiés au sein des dieux, que dans les plans extérieurs et apprécie la musique de Guidarezzo / Bragi.

Cochère / Syranita envoie des avatars dans le plan matériel pour modifier le climat en faveur de ses protégés, pour les défendre, eux ou des races amies. Parfois elle l'envoie



## Les dieux de Mystara

également juste pour le plaisir d'écouter un grand barde. Elle envoie des présages et avertissements à ses prêtres et chamans sous formes de poussières volantes.

**Avatar :** FP (15)

Son avatar est une femelle aarakocra à la peau argentée et aux plumes rose-or. Elle est mage de l'air / druidesse et peut invoquer chaque jour un djinn pour venir à son aide.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres et chamans servent les communautés aarakocras en tant que protecteurs et éducateurs des plus jeunes. Leurs rituels religieux impliquent des chants et des sifflements.



### Corellon Larethian (Ilsundal)

Corellon Larethian est en fait le nom du dieu Ilsundal chez les elfes. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Ilsundal ».



**Ilsundal / Corellon Larethian énucléant le dieu tutélaire des orques, Gruumsh (qui n'est pas présent sur Mystara)**



## Crakkak (Sekolah)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – LN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	LM
<b>Zone de contrôle</b>	Pillage, Chasse, Tyrannie, Férocité, Faim, Prédateurs, Requins
<b>Vénééré par</b>	Sahuagins
<b>Vénééré en</b>	Océans, Îles Perles, Tanegioth, Hule, Skothar, Davanie
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Abysse maritimes, Bestialité, Océan, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos, Feu
<b>Symbole</b>	Requin blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Trident
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Calitha (Trishina), Malafor, Sharpcrest (Eadro), Demogorgon

### Description du dieu :

Durant sa vie mortelle, Crakkak était un sahuagin célèbre pour sa force et sa brutalité. Il était obsédé par la chasse aux dauphins et en tua des milliers. Il fut invité par le dieu Sekolah à venir chasser avec lui dans les eaux des enfers, sur le plan de Baator. Loyal à ce dieu extérieur au monde de Mystara, mais dieu tutélaire des sahuagins, Crakkak rentra sur Mystara, porteur de l'étincelle divine de Sekolah, et s'embarqua dans sa quête d'immortalité. Une fois celle-ci achevée, il fusionna sans hésitation avec Sekolah.

Celui-ci est à présent le dieu des sahuagins de Mystara et de tout autre prédateur marin qui souhaite le vénérer. Il est vicieux, brutal, dominateur et fécond et s'implique assez peu dans les affaires du plan matériel et donc de Mystara. Il n'envoie jamais de présages.

### Avatar : FP (17)

Son avatar est un grand requin blanc immunisé à la magie absorbant la force, provoquant la terreur ou pacifiant. Il ignore les illusions et sa morsure est vorpale.

### Devoirs du clergé :

Le clergé est organisé de manière très hiérarchisée et tyrannique. Les plus jeunes craignent les anciens. Ils mènent les raids, partagent la nourriture, officient aux sacrifices. Ils doivent avoir un compagnon requin dressé pour dépasser le 2° niveau.



## Crétia

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre (à tendances chaotiques mauvaises)
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – CM – CB – NA – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CM
<b>Zone de contrôle</b>	Trouble et Chaos, Mauvaises plaisanteries, Guerre
<b>Vénééré par</b>	Humains, Gremlins
<b>Vénééré en</b>	Ethengar, Glantri, Vestland, Hule, Serraine
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ12, X3, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Chaos, Compétition, Duperie, Guerre, Tromperie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Un visage grimaçant
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Eiryndul (Erevan Ileserë), Korotiku, Ixion, Terra (Gaïa)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Forsetti, Vanya (Sif)

### Description du dieu :

Durant sa vie mortelle, Crétia était un guerrier au temps de Blackmoor, vivant au sein des tribus ancêtres des éthengariens. Suite à la Grande Pluie de Feu, le peuple de Crétia subit de lourdes pertes et privations. Malgré cela Crétia trouva l'évènement positif car cela les libérait du carcan de la civilisation blackmoorienne. Il trouva même cette déchéance amusante. Il aida son peuple à survivre aux conditions difficiles de cette période et devint immortel sous le sponsor de Korotiku.

A présent Crétia est totalement dévoué à la philosophie du Chaos qui pour lui permet d'éviter la corruption engendrée par un système trop rigide. Il place ainsi de nombreuses difficultés sur le chemin de ses adeptes éthengariens afin de leur apprendre à s'adapter en permanence. La guerre représente aussi pour lui le dernier moyen de générer du chaos, même si cela doit engendrer du mal. Il essaie à présent d'étendre sa philosophie dans les contrées du nord, ce qui bute à la rigide philosophie de Forsetti et à la volonté de Vanya.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est guerrier/ roublard éthengarien.

### Devoirs du clergé :

Le clergé de Crétia doit propager la voie de Crétia et est très versatile et diverse.



## Cyrrollalée

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bonne
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Amitié, Confiance, Foyer
<b>Vénééré par</b>	Hins
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Karameikos, Minrothad, Darokin, Alphatia, Norwold, Davanie
<b>Panthéon</b>	Hins
<b>Source</b>	GAZ8, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Famille, Halfelins, Pactes
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Porte ouverte
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Tous les dieux hins
<b>Amis</b>	Tous les dieux elfes, gnomes, nains et sylvestres non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bagni Gullymaw, Karaash (Illneval), Wogar (Maglubiyet), Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul), Yagraï

**Description de la déesse :**

Cyrrollalée fait partie du groupe des héros hins avec Brindhorin et les autres et qui ont gagné leur immortalité, fusionnant avec les essences divines des dieux tutélaires des petites-gens / Halflings / Hins dans le multivers. Pour lire cette histoire, se reporter au chapitre concernant Brindhorin (Arvoreen).

Cyrrollalée est une divinité protectrice mais elle spécifiquement protectrice du foyer et biens des appels, proverbes et jurons de la vie courante font référence à elle. Elle est aussi une divinité de la confiance et de l'esprit de bonne entente et d'amitié. Elle est pour cette raison la divinité hin à avoir le plus de bonnes relations avec les autres races. Elle est surtout offensée par ceux qui trahissent la confiance de leurs hôtes ou s'introduisent dans les foyers pour voler. Elle est aussi l'ennemie des parjures. Elle attend de ses fidèles qu'ils protègent leurs voisins et gardent un œil protecteur sur la communauté.

Elle n'envoie que très rarement son avatar sur le plan matériel et plutôt pour punir des parjures. Elle envoie des présages à ceux qui risquent de se faire voler sous peu.

### Avatar : FP (15)

Son avatar est une prêtresse hin d'apparence humble et campagnarde. Elle peut détecter le mensonge à volonté.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Cyrrollalée sont spécifiquement des défenseurs du foyer où ils veillent sur l'établissement de contrats et accords de tous types et éduquent aussi les plus jeunes des hins. Le clergé est plutôt domestique et prosaïque et part peu en aventures.

### Damh (Faunus - Pan)

Damh est en fait le nom du dieu Faunus chez les créatures sylvestres. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Faunus ».





## Danel le tigré (Huitzilopochtli)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – LM – CM – NA – LN – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Guerre, Vengeance, Lumière, Foudre, Céréales
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azca)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	GAZ14, Wrath of the immortals, Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Courage, Courroux, Flore, Guerre, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Bien, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Aigle OU Chat
<b>Arme de prédilection</b>	Tepoztopilli (lance avec pointe d'obsidienne)
<b>Alliés</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Ninsun (Metzli), Xochiquetzal
<b>Ennemis</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Hattani, Ahmanni, Mahmatti

### Description du dieu :

Danel était de son vivant un homme à la musculature puissante et aux mouvements gracieux. Il vivait au sein des clans de l'Atruaghin, à une époque où ils étaient sous la domination des orques rouges. Ses parents les combattirent mais furent finalement capturés et tués. Danel fut également capturé et horriblement torturé. De nombreuses cicatrices parsemèrent son corps, en bandes parallèles, lui donnant un peu l'aspect d'un tigre. Une fois adulte, il combattit vaillamment les oppresseurs orques et devint un puissant guerrier aigle, l'élite des guerriers du clan du Tigre, dont il prit la tête. Il fut alors contacté par des prêtres d'Atzanteotl (Tezcatlipoca). Ce dernier souhaitait faire venir un nouveau dieu du panthéon aztèque sur le monde de Mystara. Les prêtres convinquirent Danel que c'était la faute d'Atruaghin (Quetzalcoatl) si les clans étaient sous la domination des orques rouges car il les avait abandonnés. Danel commença alors à blâmer Atruaghin / Quetzalcoatl pour la mort horrible de ses parents. Il commença à conspirer contre les autres clans qui restaient fidèles à la parole d'Atruaghin / Quetzalcoatl, tandis que son propre clan, celui du Tigre, s'en éloignait définitivement. Il aurait réussi à retourner les autres clans, si Hattani n'était pas intervenu. Celui-ci se rendit dans le clan du Tigre avec une troupe de guerriers et lança un défi à Danel, un combat singulier. Lors de celui-ci il humilia Danel devant son peuple. Danel demanda l'aide d'Atzanteotl / Tezcatlipoca, qui lui concéda des pouvoirs octroyés par Huitzilopochtli non encore présent sur Mystara.

Ainsi une semaine plus tard, Danel organisa une embuscade sur Hattani. Ils se retrouvèrent de nouveau face à face, et cette fois Danel tua Hattani (qui fut ensuite réincarné par Atruaghin / Quetzalcoatl) grâce à son habileté au combat et à la foudre magique donnée par Huitzilopochtli.

Après cela, Danel put gagner la déification, mais Atzanteotl l'avait trompé. Lors du passage à l'immortalité, Atzanteotl / Tezcatlipoca amena Danel sur le plan extérieur où réside Huitzilopochtli et son essence fut fusionnée avec celle du dieu des guerriers.

A présent, les deux noms sont employés au sein du clan du Tigre. Danel / Huitzilopochtli est un dieu féroce, de la guerre et de la vengeance. Il est assoiffé de sang et peut aussi terrasser ses ennemis d'un éclair de foudre. Néanmoins, Huitzilopochtli est aussi le dieu des fruits et des céréales, ce qui est très inhabituel pour un dieu de la sphère d'Entropie sur le monde de Mystara. De nombreux sacrifices humains sont menés par ses prêtres, afin de satisfaire cette divinité sanguinaire et d'espérer pouvoir disposer de bonnes récoltes. Il est également un dieu de la lumière... mais de la lumière destructrice qui peut brûler... la lumière produite par un éclair de foudre. Enfin il s'implique assez dans les affaires humaines.

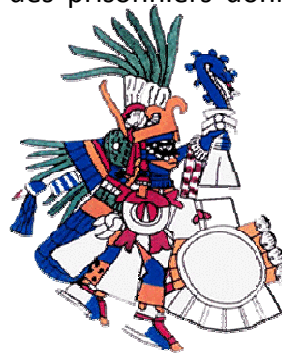
Ses présages comprennent des armes mystérieusement ébréchées, de violents orages de foudre, une odeur de mort inexpiquée ou de mystérieux sons de bataille en pleine nuit.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar prend la forme de Danel le tigré, armé de son tepoztopilli de couleur bleu. C'est un guerrier immunisé à l'électricité et possédant une réduction aux dégâts de (10 / Magie). Il peut lancer son tepoztopilli sans malus qui se transforme en décharge de foudre, infligeant 5D12 de dégâts d'électricité à la cible touchée. Le tepoztopilli revient alors toujours dans sa main.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Danel / Huitzilopochtli doivent personnifier l'esprit de la guerre. Ils doivent toujours être prêts à combattre sans tenir compte de leurs propres vies. Leur tâche première est de présider à la mort des prisonniers donnée au nom d'Huitzilopochtli, et celui-ci a faim de sang.



### **Daragor (Loup)**

Daragor est en fait le nom du dieu Loup dans les plans extérieurs. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Loup ».



## Demogorgon

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM - CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Absorption d'énergie, Domination, Corruption et Maladie, Créatures aquatiques démoniaques
<b>Vénééré par</b>	Humains, Ixixachitls, Divers
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Royaumes du nord, Norwold, Cynidicée, Hule, Tanegioth, Davanie, Hollow World (Malpheggi)
<b>Panthéon</b>	Fiélon
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> ), Les chapitres interdits (3 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Abysses, Abysses maritimes, Corruption, Démons, Domination, Mort aquatique, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi, Terre
<b>Symbole</b>	Queue fourchue
<b>Arme de prédilection</b>	Fléau d'armes lourd
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Thanatos, Nyx
<b>Adversaires</b>	Ranivorus (Yeenoghu), Kiranjo (Baphomet), Saturnius
<b>Ennemis</b>	Ixion, Valérias, Maat, Ka, Diamond, Orcus, Crakkak

### Description du dieu :

L'arrivée de Demogorgon sur Mystara se perd dans les méandres de l'histoire. Peut être est-il un des premiers dieux à être venus sur Mystara. Durant le 4<sup>e</sup> siècle avant l'avènement de l'empire de Thyatis, il construisit un grand temple du mal dans une caverne à l'est de Darokin. Mais celui-ci fut pris d'assaut et détruit par des serviteurs de Valérias, Ixion et Maat. Ils enfermèrent une partie du pouvoir de Demogorgon dans ce temple, qui attend toujours depuis d'être libéré par quelques imprudents...

Sinon Demogorgon est le principal prince-démon Tanar'ri. Il a choisi les ixixachitls comme adorateurs mais ils ne sont pas les seuls. Il a rendu certains de ses ixixachitls qui le vénèrent, vampiriques.

La 88<sup>e</sup> strate des Abysses, appelée les Marécages Saumâtres par certains et la Gueule Béante par d'autres, est la demeure de Demogorgon. Il s'agit d'un royaume d'eau salée et d'éperons rocheux sur lesquels les démons volants se réunissent tels des vautours. Un tourbillon draine les eaux du Styx pour immerger cette strate abyssale et en faire un lieu qui alterne entre mers sombres et profondes, et marécages fétides. Aboleths, ixixachitls



(vampiriques ou pas), krakens et autres monstres marins s'affrontent dans ses profondeurs, mais tous s'inclinent devant la grandeur de Demogorgon. C'est ici que Demogorgon dispose de son terrifiant palais du nom d'Abîme, qui s'élève vers un ciel d'un noir d'encre. Il dispose également d'une forteresse appelée Ungorth Reddik, quelque part dans les aberrants marais de la strate.

Qu'il soit posté dans l'une ou l'autre de ces sombres et imposantes citadelles, Demogorgon, le Seigneur de tout ce qui nage dans les ténèbres, justifie son titre de Prince des Démon par sa seule puissance. Que ce soit d'un point de vue physique ou sur un plan magique, rares sont ceux qui, quelles que soient leurs origines planaires, sont capables de le défier. Mais cela ne signifie pas que son titre est incontesté. Il est en particulier en guerre permanente contre deux autres princes-démons, Orcus (présent sur Mystara) et Graz'zt (non présent sur Mystara). Leurs armées de morts-vivants pour le premier et de démons pour le deuxième, affrontent les armées d'Hezrous, d'aboletths, de scrag, d'amphibes, d'ixitxachitls, de wastriliths et autres créatures ichtyoïdes, aux ordres de Demogorgon.

La partie du palais Abîme qui domine les eaux est constituée de deux tours serpentine, couronnées chacune de minarets en forme de crânes. C'est là que Demogorgon s'adonne à de laborieuses recherches sur la magie profane dont il essaie de dénicher les secrets enfouis. Le plus gros du palais s'enfonce dans les profondeurs marines où des cavernes froides et ténébreuses n'ont jamais vu la moindre lueur.

Demogorgon hait également Crakkak (Sekolah), le dieu des sahuagins.

Demogorgon possède une personnalité duale, ce qui ne va pas sans causer de problèmes, mais peu de créatures le savent.

### **Avatar :**

Etant une quasi-divinité, Demogorgon n'a pas d'avatars, mais peut par contre se déplacer en personne.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Demogorgon doivent protéger leur communauté maléfique et réunir des forces pour attaquer ses ennemis. Ils cherchent à capturer de nombreuses créatures intelligentes pour pouvoir les sacrifier à Demogorgon. Quand ils ont fini de vider une zone, ils se déplacent dans une nouvelle et le cycle recommence.





## Diamant (Bahamut)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – NA – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Seigneur des dragons bons, Sagesse, Connaissance, Prophétie
<b>Vénééré par</b>	Dragons, Humains, Hommes-lézards, Elfes,...
<b>Vénééré en</b>	Norwold, Wendar, Tanegioth, Partout où il y a des dragons bons
<b>Panthéon</b>	Draconique
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bien, Connaissance, Dragons, Loi, Oracles
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Couronne en forme de serpent se mordant la queue avec un diamant sur la tête du serpent
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles OU Gantelet
<b>Alliés</b>	L'Unique (Io), Ka (Shekinester), Terra (Gaïa)
<b>Amis</b>	Opale
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Perle (Tiamat)

### Description du dieu :

Diamant est né d'un dragon d'or et d'un eldar (une ancienne race de dragons aujourd'hui disparue). Il fut consigné dans sa forme humaine, afin d'être protégé des dragons renégats qui ont tué sa famille. Il vécut comme un simple paysan jusqu'à ce que son héritage soit révélé à lui-même et qu'il devienne le deuxième Seigneur Dragon de Mystara. Après avoir voyagé et rencontré L'unique / Io, il découvrit sa véritable nature et revint en dragon d'or, sa forme véritable. Il comprit également, qu'il portait en lui l'étincelle divine de Bahamut, le dieu dragon d'or qui était son père. Sa mère l'ayant rencontré et aimé en dehors du monde de Mystara. Peu de temps après, une armée de dragons de gemmes, tenta d'envahir Mystara. Diamant mena la lutte et ceux-ci furent repoussés. Il gagna alors son immortalité et fusionna son essence avec celle de son père, Bahamut, le roi des dragons bons. Dans le panthéon de Mystara, il y a toujours 4 dieux dragons : l'Unique, le dieu Soleil (Diamant / Bahamut), le dieu lune (Opale) et le dieu étoile (Perle / Tiamat). Il en va toujours ainsi pour assurer l'équilibre, le maître dieu draconique, un dieu bon, un dieu neutre et un dieu maléfique.

Diamant / Bahamut est le Seigneur de l'Aquilon et il est toujours attentif à la cause des dragons loyaux bons. Il réside sans dormir dans son palais des Sept Cieux, entouré des Grands Vers d'Or. Diamant / Bahamut est une divinité active, discutant sans cesse au sujet

## Les dieux de Mystara

du mal avec L'unique / Io. De plus il garde toujours un œil sur Perle / Tiamat. Diamant / Bahamut apprécie la sagesse, la connaissance, les prophéties et le chant. Et si on se place à l'aune du référentiel « draconique », il n'est pas vaniteux et assoiffé de trésors. Les dragons d'or, d'argent et d'airain vénèrent Diamant / Bahamut. Sur Mystara, c'est aussi le cas des dragons de bronze et d'une majorité des dragons de cuivre.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est un dragon d'or.

**Devoirs du clergé :**

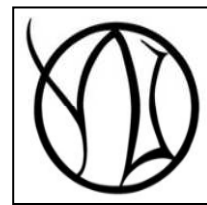
Ses prêtres dragons doivent suivre la voie de Diamant / Bahamut et respecter ses enseignements. Ils doivent protéger les dragons et les autres créatures contre les excès des dragons maléfiques.

Les prêtres non dragons, portent assistance aux dragons bons, voir neutres. Ils combattent les dragons maléfiques et protègent les communautés des excès de ces dragons. Ils cherchent également la connaissance des mystères draconiques.

### Diancecht (Chardastes)

Diancecht est en fait le nom du dieu Chardastes dans le panthéon celtique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Chardastes ».





## Diirinka

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Magie, Savants, Connaissance, Cruauté, Derros
<b>Vénééré par</b>	Derros
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Royaumes du nord
<b>Panthéon</b>	Nain
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Connaissance, Folie, Nains
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Spirale (blanche, grise et noire) – symbole d'insanité
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Blibdoulpoulp
<b>Ennemis</b>	Tous les autres dieux nains, Arachne Prime (Loth), Ilsensine

### Description du dieu :

Personne ne sait exactement comment Diirinka est arrivé sur Mystara, ni qui a eu l'idée saugrenue de le sponsoriser. Autant sur le sponsor, personne ne sait rien, autant sur comment il a pu faire, une théorie est née. Diirinka est le dieu des derros, des nains complètement fous et chaotiques mauvais, vivant au plus profond des entrailles de la terre, au même niveau que les drows (voir Arachne Prime / Loth), les illithids et autres joyusetés des profondeurs. Il est probable que Diirinka ait été appelé par des nains du clan Modrigswerg, un clan de nains maléfiques vivant dans les cavernes sous les royaumes du nord. Il est probable que Diirinka, voulant inclure Mystara à son domaine de recherche ou y cherchant quelque mystère, a voulu y pénétrer et a donc répondu à l'appel des modrigswergs. Sans doute l'un des nains de ce clan, dans sa folie, a-t-il atteint l'immortalité et fusionné avec Diirinka. Depuis Diirinka a envoyé depuis un autre monde, une communauté de derros afin qu'ils s'y implantent et « avec » Laduguer, Diirinka préside à présent à l'avenir des modrigswergs (sans qu'il n'y ait aucune connivence entre les deux dieux...).

En tout cas Diirinka est la plus magique des divinités naines. C'est un mage et un improvisateur doué. Beaucoup de sa magie fut volée au dieu illithid Ilsensine. C'est un dieu traître et ignoble, qui trahira n'importe qui ou n'importe quoi pour atteindre ses fins. Petit, l'esprit combatif, et préférant le déguisement d'une petite créature assimilable à une liche,

## Les dieux de Mystara

c'est un dieu chaotique plein de haine qui se préoccupe peu de qui ou quoi que ce soit ; peut être la trahison qui fit maudire son frère par Ilsensine lui torture t'elle encore l'âme.

Les derros, ses nains rabougris aux yeux et cheveux blancs, vivant au plus profond de la terre, n'ont pas de prêtre mais des savants. Ceux-ci ont des pouvoirs qui proviennent de la nature magique de Diirinka. Ce sont donc des ensorceleurs et non des prêtres. Si Diirinka choisit de les punir, c'est par lubie ou coup de tête. Il n'envoie aucun présage mais peut les guider vers une source magique (objet, zone de pouvoir,...). Son avatar ne sera dépêché que pour ses propres besoins.

A présent, les derros vivent dans certaines régions très profondes de l'Outreterre et n'ont que très peu d'interactions avec les créatures de la surface ou vivant près de celle-ci. On peut par contre en trouver – en petit nombre – sous n'importe quel continent. Les derros se mélangent d'ailleurs pas mal avec les modrigswergs.

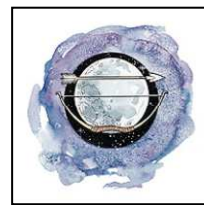
**Avatar :** FP (18)

Son avatar est un derro liche ensorceleur.

**Devoirs du clergé :**

Les savants de Diirinka sont les chefs indiscutés des derros et exercent leur autorité en tout temps. Ils maintiennent l'ordre dans les groupes et forces derros. Ils enseignent les bonnes manières pour traiter les esclaves... Certains sont connus pour expérimenter avec des extraits de champignon et des poisons dans le but final de lobotomiser et pacifier leurs esclaves. La construction d'objets magiques et partir en aventure pour en trouver, sont leurs buts principaux. Certains sages émettent l'hypothèse également, que les derros seraient sur Mystara afin de trouver la solution à un quelconque mystère pour le compte de leur dieu, et qu'ensuite ils s'en iront.





## Diulanna (Artémis)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB – NA – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Chasse, Courage, Volonté, Bêtes sauvages, Accouchement
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Davanie, Karameikos, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Mythes et Légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Courage, Famille, Faune, Guérison, Nature
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Arc et flèche (ou une lance) sur un disque lunaire
<b>Arme de prédilection</b>	Arc
<b>Alliés</b>	Korotiku, Tarastia (Frigga), Patura (Héra)
<b>Amis</b>	Tous les autres dieux grecs non maléfiques, Mielikki, Eilistraée
<b>Adversaires</b>	Bemarris (Arès)
<b>Ennemis</b>	Rathanos (Râ)

### Description de la déesse :

Diulanna est née au sein d'une tribu néathar qui s'était mixée avec les populations antaliennes déportées par les nithiens. Diulanna a toujours eu un esprit rebelle, une force et une volonté peu commune. Elle résista aux strictes traditions séculaires, refusant de se soumettre à la volonté des hommes et finit par gagner leur respect. Korotiku fut impressionné par cette femme de caractère et favorisa son ascension parmi les immortels après qu'elle eut vaincu des hommes-lézards. On ne sait trop pourquoi ni comment (sans doute, la naissance de Diulanna avait été « arrangée » par Artémis qui souhaitait intégrer le monde de Mystara), elle fusionna parfaitement son essence avec celle de la déesse Artémis du panthéon grec.

Elle est à présent vénérée en Davanie, qui reste son peuple de prédilection, mais aussi à Thyatis et donc Karameikos, et chez les miléniens. A la grande surprise de tout le monde, c'est elle qui sponsorisa le dieu orque Karaash / Illneval.

Sous son identité divine du panthéon grec, Diulanna / Artémis est une fille illégitime de Zeus. Que ce soit au sein du panthéon grec, ou sur Mystara, Diulanna / Artémis est une chasseresse, la patronne des jeunes filles, et même des bêtes et de tout ce qui est sauvage. Elle ne saurait avoir à faire avec les hommes, peut être car ayant souvent aidé des femmes

à mettre au monde, elle blâme les hommes de leur infliger ces souffrances. Diulanna / Artémis ne tue que pour se nourrir ou se défendre.

Elle aime la vie rude dans la nature, la vie d'une chasserresse. Elle évite de s'impliquer dans les affaires humaines si ce n'est pour défendre « ses » tribus davanienne ou pour aider les femmes en couche. Elle attribue une grande valeur à son intimité et punit sévèrement tout homme la violant. Ses présages sont délivrés par des bêtes sauvages.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est une jeune fille svelte, archère hors pair, rôdeuse / druidesse.

**Devoirs du clergé :**

Seules les femmes peuvent devenir druidesse de Diulanna / Artémis. Elles doivent vivre dans les forêts, s'occuper des animaux, éviter les hommes et par-dessus tout rester chastes. Celles qui vivent en Davanie, prennent tout de même le temps de venir dans les communautés humaines, rappeler la parole de Diulanna.





## Djaea (Rhéa)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Déesse supérieure
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB - NA – CN - LN
<b>Zone de contrôle</b>	Equilibre naturel, Fertilité, Vie
<b>Vénééré par</b>	Humains et créatures de la Nature
<b>Vénééré en</b>	Presque partout (surtout si culture druidique)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Climat, Famille, Faune, Flore, Nature, Protection, Renouveau, Rêves
<b>Registres interdits</b>	Mal, Mort
<b>Symbole</b>	Serpent lové sur une pierre blanche stylisé OU Visage féminin
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Khoronus (Chronos), Terra (Gaïa)
<b>Amis</b>	Tous les autres dieux grecs non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thanatos et tous les dieux de la destruction

### Description de la déesse :

Djaea est née au sein des tribus néathars, à la frange de l'empire de Blackmoor. Alors que celui-ci sombrerait dans une « corruption technologique », celle-ci, probablement inspirée à distance par une déesse non encore présente sur Mystara, Rhéa, y restait insensible. On suppose que c'est Terra / Gaïa qui permet l'inspiration de la mortelle Djaea par la déesse Rhéa, sa fille. En tout cas Djaea réussit à échapper aux ravages de la Grande Pluie de Feu mais en garda un goût amer.

Après avoir sauvé nombre de tribus de l'extinction, elle devient immortelle, fusionnant alors avec la déesse inspiratrice, Rhéa. Elle commença alors à enseigner la Voie de la Nature et de la vie. Son influence se porte sur tout être humain voir humanoïde, animal ou végétal. C'est une déesse protectrice qui répond parfois aux appels concernant la fertilité ou la maternité. Elle se maria avec Khoronus / Chronos, le Père du temps. Djaea / Rhéa est la mère du druidisme sur Mystara, même si d'autres dieux et déesses, inspirent également les druides (Terra, Diulanna, Xochiquetzal,...). Ses présages prennent la forme de rêves.



**Avatar : FP (28)**

Son avatar est une jeune femme d'une grande beauté, à la silhouette voluptueuse et vêtue d'une façon impudique. Elle est druidesse. Aucun animal ne l'attaquera et ne peut être blessée par des armes non forgées.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Djaea / Rhéa doivent s'assurer qu'elle est toujours honorée. Ils accomplissent des cérémonies liées à la fertilité des bêtes et des hommes et ils iront aussi loin qu'il le faut pour aider une mère ayant besoin d'assistance. Leurs temples servent souvent d'abris temporaires pour les orphelins, qu'ils placent dans des familles aimantes qui n'ont pas d'enfants à elle. Le clergé contient aussi bien des prêtres que des druides.





## Doregar (Dugmaren Brilletoge – « les 12 guetteurs »)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (à tendance neutre bon)
<b>Alignement des fidèles</b>	CB - NB – CN – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CB - NB – CN – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Artisanat, Invention, Etudes, Découverte
<b>Vénééré par</b>	Nains, Gnomes, Humains
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Rockologis, Ierendi, Karamaikos, Minrothad, Alpathia, Norwold, Ghyr, Bellissaria, Îles de l'Aube
<b>Panthéon</b>	Nain
<b>Source</b>	GAZ9, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Artisanat, Nains, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Livre ouvert OU Médaille avec deux yeux
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Tous les dieux nains non maléfiques
<b>Amis</b>	Laduguer
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Doregar était un talentueux nain magicien à Darokin, ce qui en soit est déjà une particularité assez singulière. Durant une aventure, il a vu la mort de ses compagnons sans qu'il puisse les aider de quelque manière que ce soit. Cela le rendit quelque peu schizophrène, d'où son surnom. De retour à la civilisation, cet épisode le plongea dans une transe créatrice et il se mit à étudier et à créer selon divers formes d'artisanat pour tenter de trouver toutes les solutions qui auraient pu aider ses compagnons. Il étudia encore et encore, fabriqua encore et encore. Il voyagea également au travers des plans jusqu'à la demeure des dieux nains. Il reçut la bénédiction de Dugmaren Brilletoge, le dieu nain des inventions et de l'érudition. Dugmaren se retrouva tout particulièrement sur ce nain créateur. Dugmaren parla du cas à Kagyar, dieu connu sous le nom de Moradin dans les plans extérieurs.

A sa mort, Doregar était en droit de prétendre à l'immortalité sous l'égide de Kagyar / Moradin, ce qu'il fit, fusionnant par la même son essence avec Dugmaren Brilletoge.

Ensuite, il chercha lui-même à promouvoir la l'excellence de la création naine sur Mystara et promut tout récemment, trois dieux nains créateurs, Dumathoïn, Muamman Duathal et le beaucoup plus controversé, Laduguer.

## Les dieux de Mystara

C'est une divinité bénigne, inquisitrice, gaie, et optimiste. Il est très bricoleur et quelque peu inconstant. Il aime offrir des présages cryptiques sous forme de charades, puzzles sous formes de runes.

**Avatar :** FP (10)

Son avatar est un nain barde artiste et versé aussi bien dans les arts du conte et de la déclamation, que dans diverses formes d'artisanat.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Doregar / Dugmaren brilletoge voyagent énormément et essaient d'ouvrir leur esprit, spécialement dans des recherches scolaires. Ils doivent cultiver l'esprit de recherches parmi les jeunes. La récupération de connaissances perdues ou arcaniques est une tâche primordiale.

### Dugmaren Brilletoge (Doregar)

Ce dieu est décrit sous son nom mystaréen, « Doregar », juste au-dessus.



**Le dieu Doregar / Dugmaren Brilletoge / Les 12 guetteurs et son symbole**



## Dumathoïn (« Le gardien des secrets sous la

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances loyal neutre)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Mines, Exploration souterraine
<b>Vénééré par</b>	Nains
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Rockologis, Karameikos, Alphatia, Norwold, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Nain
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Métal, Nains
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Gemmes à l'intérieur d'une montagne
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Tous les dieux nains non maléfiques
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Diirinka, Arachne Prime (Lolth), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du dieu :

Dumathoïn est arrivé récemment sur Mystara, par l'intermédiaire de Dugmaren Brilletoge, qui lui a trouvé un nain mineur de Rockologis, qu'il a lui-même sponsorisé à l'immortalité et avec qui Dumathoïn a fusionné.

Dumathoïn est connu comme le « gardien des secrets sous la montagne » et il cache les secrets de la terre jusqu'à ce que des nains diligents soient prêts à être guidés jusqu'à eux. Il place des veines de métal là où il estime qu'elles bénéficieront le plus à ses fidèles quand elles seront découvertes. Ceux qui le vénèrent ont souvent une petite gemme en poche, dans l'espoir d'attirer son attention.

Dumathoïn agit souvent par le placement direct de ressources métalliques pour les nains, mais il s'assure que seuls les plus diligents les trouveront. Il recourt rarement à l'envoi d'un avatar comme guide ou protecteur, à moins que des nains en cours d'exploration ne soient confrontés à des dangers qu'ils n'auraient pas anticipés. Les présages prennent la forme de grondements souterrains et le déblocage soudain d'obstacles.

### Avatar : FP (13)

Son avatar est un nain à la carrure d'armoire à glace, avec des cheveux et une barbe en pierre grise sculptée, une peau brun-terre et des yeux brillants d'un éclat argenté. Il peut

## Les dieux de Mystara

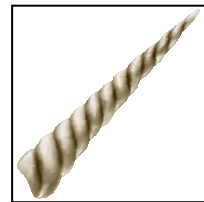
voir dans le roc jusqu'à 40 mètres et invoquer un élémentaire de terre de taille G, une fois par jour.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Dumathoïn supervisent souvent les opérations minières et s'occupent de la sécurité en sous-sol. Ils sont chargés de retrouver les trésors enfouis sans être trop vénaux, ni détruire les beautés des royaumes souterrains. Ils négocient aussi avec d'autres races souterraines non hostiles, pour éviter la surexploitation des ressources du sous-sol.



Le dieu Dumathoïn



## Eachthighern

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Soins, Loyauté, Protection
<b>Vénééré par</b>	Licornes, Pégases
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Wendar, Denagoth, Serraine, Divers (Roy. féériques), Davanie
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Fées, Gloire, Guérison, Protection
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Corne de licorne
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	Tous les dieux féériques non maléfiques
<b>Amis</b>	Toutes les déesses elfiques non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment ce dieu est arrivé sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

Eachthighern est le seigneur des licornes, et secondairement des pégases. Il est fort, fidèle et loyal envers ceux à qui il permet de le monter. Parmi les dieux sylvaux, seul Obéron est connu pour l'avoir monté de manière régulière. Hanali Celanil / Lornasen des elfes est aussi connue pour avoir monté le grand cheval brillant. Eachthighern est fier et majestueux, et fournit une vision splendide quand il survole les Terres des Bêtes ou le mont Olympe. Il est vénéré par de nombreuses créatures féériques qui connaissent son double rôle de dieu de la protection et des soins, et son nom est synonyme de loyauté et bravoure.

Eachthighern est un protecteur dont les avatars ont une puissante magie à opposer à ceux qui viendraient envahir les terres sylvestres. L'avatar voyage généralement seul, et veille sur les clairières et cercles de pierre au plus profond des royaumes sylvaux. Eachthighern est un défenseur des profondeurs de ces terres, contrairement à Obéron qui patrouille plutôt sur la frontière des terres sylvestres. Rarement, l'avatar se manifestera pour apporter des soins à ceux qui ont aidé le peuple féérique à défendre leurs demeures, spécialement les elfes et assimilés.

### Avatar : FP (18)

Son avatar est un grand mâle licorne blanc et ailé avec un léger pommelée gris sur le ventre et une bande grise sur la crinière et la barbe. Il est druide et est immunisé à tous les sorts de l'école d'*enchantement*. Sa corne peut guérir de nombreux maux et blessures au toucher. Sa corne est considérée comme magique pour ce qui est de toucher ses adversaires. Il possède une résistance à la magie de 30.

### Devoirs du clergé :

Le clergé d'Eachthighern est surtout constitué d'être féériques et principalement des druides. Ils doivent protéger les territoires féériques et soigner leurs habitants.



### Eadro (Sharpcrest)

Eadro est en fait le nom du dieu Sharpcrest chez les créatures marines. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Sharpcrest ».



## Eilistraée (9 korrigans / Gharma)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN – NA – LB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Drows d'alignement bon, Chasseurs
<b>Vénééré par</b>	Elfes, Elfes sombres et Drows (bons)
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Ghyr, Alfheim, Norwold, Denagoth, Ghyr, Outreterre, Shattenalfen
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Master set, Dogmes et Panthéons (Les Royaumes Oubliés)
<b>Domaines</b>	Courroux sacré, Drows, Elfes, Lune
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Femme drow aux longs cheveux, armée d'une épée bâtarde et dansant devant une pleine lune
<b>Arme de prédilection</b>	Epée bâtarde
<b>Alliés</b>	Les dieux elfiques non maléfiques, Ninsun (Metzli)
<b>Amis</b>	Rafiel, Xochiquetzal, Mielikki, Diulanna (Artémis)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arachne Prime (Lolth), Idris, Atzanteotl, Diirinka, Ilsensine

### Description de la déesse :

Eilistraée est arrivée sur Mystara à partir d'un elfe mortel qui faisait partie des 9 korrigans (Cf. la description d'Aerdrië Faenya pour avoir le détail de cette histoire).

La divinité tutélaire des drows (et elfes sombres) d'alignement bons et désirant vivre en surface, est Eilistraée, une déesse mélancolique et cyclothymique. Le mal que commettent la plupart des drows (les suivants d'Arachne Prime / Lolth) ou les elfes sombres ayant suivi Atzanteotl (clan Shattenalfen), la met hors d'elle, mais elle trouve un réconfort dans l'idée que quelques uns, ont pu s'extraire la réconforte. Elle s'est alliée avec Rafiel mais s'en méfie fortement, car elle craint qu'il prépare une invasion de ses elfes sombres vers la surface. Auquel cas, elle se retournerait contre lui. Elle manœuvre dans l'espoir de pouvoir trouver l'espace où faire vivre et les elfes « de surface » et les elfes sombres bons, à la surface. Eilistraée est une fervente partisante de l'amour et de la beauté, mais elle n'en hésite pas moins à prendre les armes contre ceux qui voudraient nuire à ses fidèles. Elle a l'apparence d'une femme drow nue, à la peau scintillante. Elle est grande et ses cheveux brillants comme de l'argent tombent en volute jusqu'à ses chevilles.

Son église est très peu connue et mal comprise des habitants de la surface. Ses adeptes sont principalement au Wendar et au Ghyr, ou vivent encore dans les profondeurs.



Quelques-uns, fort peu nombreux, résident en Alfheim mais n'y sont guère bienvenus. Rares sont ceux qui croient à l'existence des elfes sombres de manière générale, alors avant de faire la différence d'avec les drows « normaux » puis avec les drows d'Eilistraée... Elle intègre aussi le culte de Roag Maccullan au Ghyr sous le nom « partagé » de Gharma.

Eilistraée est la fille d'Ilkundal / Corellon Larethian et d'Araushnee qui deviendra plus tard Arachne Prime / Lolth. Elle fut bannie par Lolth pour sa participation à la guerre menée par les autres divinités elfiques, la Seldarine.

### **Avatar : FP (17)**

Son avatar est une magnifique drow nue, combattant à l'épée bâtarde. Elle est barde.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de la Vierge noire, chantent et dansent sous la lumière de la lune. Leurs rituels prennent la forme d'une chasse, suivie d'un festin, de danses dans le plus simple appareil et d'un cercle de chant. Ce dernier se tient habituellement de nuit, sous la lumière de la lune, dans une clairière au fin fond de la forêt. Lors de ces chasses, les prêtres doivent y aller nus, uniquement armés de leur épée. Au moins une fois par an, les prêtres doivent participer à une course. Ceux qui ne sont pas drows, se noircissent le teint grâce à des huiles et des colorants naturels et font bouillir des herbes pour teindre leurs cheveux en blanc. A la fin de leur vie, ils peuvent entreprendre leur plus grand rituel, la « dernière danse ». Se faisant vieux, ils entendent Eilistraée chanter pour eux pendant leur sommeil, qui les invite à la rejoindre. Quand la chanson devient trop forte, ils s'en vont nus sous la lumière de la lune et dansent, sans qu'on les revoie jamais. Les rares qui ont pu apercevoir ce moment, disent que la déesse apparaît au-dessus du danseur et chante en cœur avec lui et qu'alors le prêtre semble danser de plus en plus facilement, comme si le poids des ans disparaissait. Il finit par devenir translucide et disparaît. Il ne reste que leur chant mélancolique et tendre.

Les prêtres d'Eilistraée doivent être toujours prêts à combattre le Mal. Ils encouragent quand cela est possible, l'éclosion de moments de joie et de bonheur. Ils apprennent à chanter, à danser et à maîtriser l'art fluide de l'escrime à l'épée. Ils se lient d'amitié avec les étrangers qu'ils accueillent en leur foyer et nourrissent les affamés. Ils répondent à la violence par la violence. Ils encouragent les elfes sombres et les drows bons, à retourner à la surface, plutôt dans le Wendar. Ils s'emploient à forger une harmonie entre les peuples. Ils participent au développement de la beauté et des arts (musique (surtout cor, flûte ou harpe, instruments préférés de la déesse), danse, lutherie,...). Ce sont aussi de bons chasseurs. Les temples de la Vierge noire, sont situés au seuil de cavernes ou dans des forêts profondes.





## Eiryndul (Erean Ileserë)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CN
<b>Zone de contrôle</b>	Espièglerie, Changement, Aventure, Roublards
<b>Vénééré par</b>	Elfes shiye (Alphatia)
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Hule, Îles de l'Aube
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Altération, Chaos, Duperie, Elfes, Fées, Illusion
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Etoile nova aux rayons asymétriques OU Rangée de dents blanches sur fond noir
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Faunus, Korotiku, Zirchev, Kythria, Fenmarel Mestarine
<b>Amis</b>	Xochiquetzal
<b>Adversaires</b>	Les autres dieux elfiques
<b>Ennemis</b>	Loki, Harrow, Valérias, Arachne Prime (Lolth)

### Description du dieu :

Eiryndul était un elfe, mage roublard talentueux sous le règne d'Ilkundal dans l'ancien royaume elfique. A cause de sa langue trop bien pendue et de sa méconnaissance des arts du combat, il se lia d'amitié avec les créatures sylvestres. Il quitta les elfes pour vivre au milieu des dryades et des sylvaniens. Il commença sa quête de l'immortalité sous l'égide de Rathanos. Eiryndul trouvait la voie suivie par Ilkundal beaucoup trop ennuyeuse et il avait gardé un mauvais souvenir de comment il était traité parmi les elfes. Son caractère devint plus distant, moqueur. Il convainquit une fraction de son clan elfique de le suivre dans un trek mystérieux. Ils s'installèrent en un autre lieu, dans les bois sombres. Il devint alors immortel, fusionnant son essence avec le dieu elfique qui avait chuchoté à son âme, espérant pouvoir accéder à Mystara, à savoir le dieu Erean Ileserë.

Quand Mealiden, un protégé d'Ilkundal, guida l'exode de la majorité des elfes, Eiryndul / Erean Ileserë vit l'occasion de détourner une partie des elfes d'Ilkundal / Corellon Larethian et de lui-même gagner de nouveaux adeptes. C'est ainsi qu'il convainquit les leaders du clan Shiye d'abandonner Mealiden et de s'installer dans les forêts du centre d'Alphatia où fut fondé leur royaume. Ces elfes sont influencés par l'enseignement d'Eiryndul, agrémenté du seul autre dieu elfe qu'Eiryndul / Erean Ileserë tolère, Fenmarel Mestarine. Ces elfes sont bien plus reclus et vivent dans les bois.

Eiryndul / Erevan Ileserë est une divinité versatile et imprévisible, spécialisée dans le changement de forme. Il aime les bois et porte toujours du vert sur lui. Mais il est aussi un dieu des voleurs et des roublards et a une faiblesse marquée pour les vins fins et le beau sexe. Il a d'ailleurs tenté de séduire Valérias qui l'a rejeté. Pour se venger, il a ensuite sponsorisé sur le chemin de l'immortalité, une ancienne prêtresse de Valérias, la dénommée Kythria, qui a fusionné avec la déesse Aphrodite. Il est également en compétition avec Harrow, le dieu issu de la dimension des cauchemars. C'est d'ailleurs aussi un allié de Loki à Hule. Hors Eiryndul / Erevan Ileserë ne supporte pas Loki, car c'est un peu son côté sombre, son antithèse. L'espièglerie utilisée à des fins de tromperie et de destruction. Il aime s'amuser aux dépens d'autrui, mais sans chercher à provoquer de trop gros dégâts.

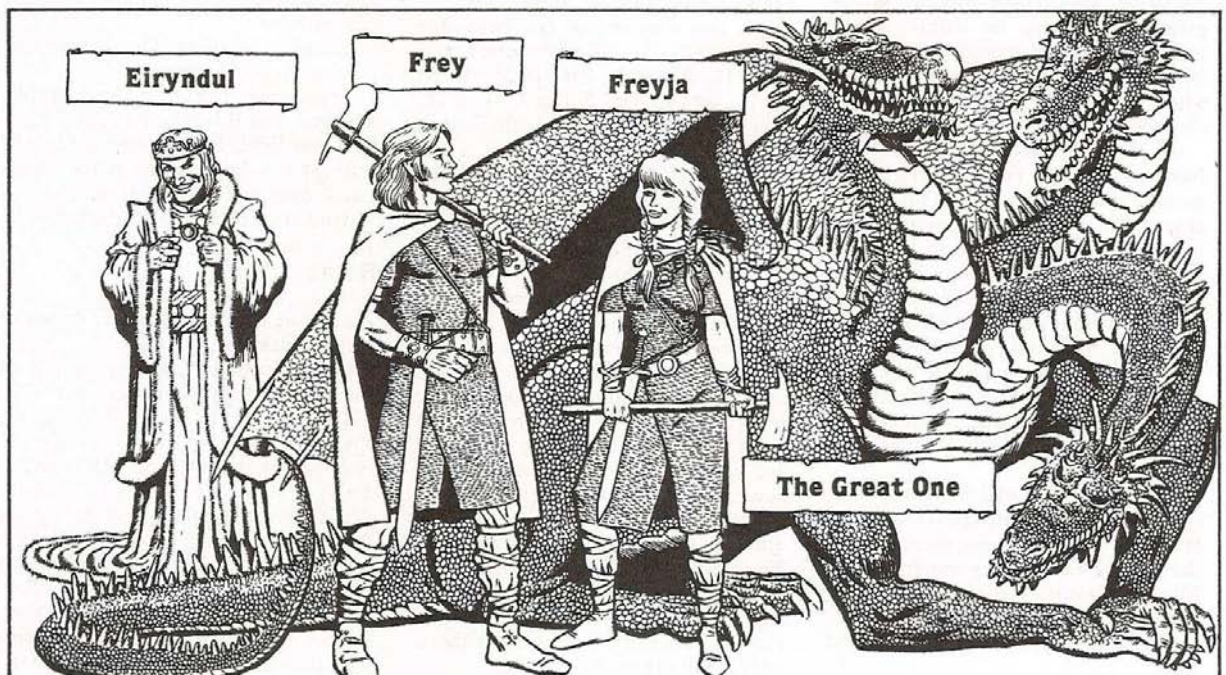
Il fait sa propre loi, mais devient dangereux si des races sylvaines et/ou de faibles groupes d'elfes sont menacés. Il étend sa protection aux petits et aux faibles. Ses présages sont souvent des suites de petits malheurs, la perte suivie des retrouvailles de petits objets de valeur et ainsi de suite.

**Avatar :** FP (21)

Son avatar peut prendre diverses formes humanoïdes ou féériques. C'est un mage roublard qui peut invoquer de petites créatures féériques à son aide.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Eiryndul / Erevan Ileserë sont totalement imprévisibles. Ils ont donc des « devoirs » minimums. Ils s'opposent à tout type d'intérêt pour une chose particulière, et adorent enfreindre les règles de la loi, fâcher les gens puissants et généralement engendrer le chaos autour d'eux.





## Emmantiensien

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Arbres, Magie profonde et cachée, Protecteur des sylvaniens
<b>Vénééré par</b>	Sylvaniens
<b>Vénééré en</b>	Davanie, Alphatia, Denagoth, Tanegioth, Royaumes féériques (Divers)
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	PC1, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bois, Connaissance, Esprit, Faune
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Paire de glands
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	Les dieux féériques non maléfiques, Xochiquetzal
<b>Amis</b>	Pekko, Tapio
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres

**Description du dieu :**

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment ce dieu est arrivé sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

Emmantiensien est l'intemporel dieu des sylvaniens. Tout comme les serpents du monde apparaissent dans de nombreux mythes comme être intemporels de sagesse, Emmantiensien est un arbre du monde n'ayant pas d'origine dans le temps ; il a toujours existé. Les racines d'Emmantiensien entourent un cristal magique, façonné par un dieu inconnu et sans nom, et de ce cristal il tire des pouvoirs normalement inaccessibles aux divinités sylvaines, même Kallala / Titania.

Emmantiensien est le sage de la cour de Seelie, la cour des êtres féériques. Il entend bien des choses dans le vent qui joue dans les branches de ses avatars, parle aux oiseaux et au peuple féérique, entend les chants des elfes et des bardes, et ses racines sont si profondes qu'il entend les murmures d'êtres profondément enfouis dans le sol. Emmantiensien n'oublie jamais une chose apprise, bien que cela puisse prendre un certain temps pour que quelque chose revienne à sa mémoire. Ses mots sont rares, mais quand il parle, toute la cour de Seelie écoute.

Emmantiensien est un protecteur des profondes et anciennes terres sylvestres, celles qui furent les premières au monde, des endroits puissamment magiques. Ses avatars veillent

sans sommeil sur ces endroits, bien qu'ils semblent endormis. Emmantiensien enverra aussi un avatar lever et mener les sylvaniens à la bataille si une grande forêt est menacée d'annihilation ou d'une destruction majeure. L'avatar participe aussi à de grandes rencontres d'anciens sylvaniens qui ont typiquement lieu une fois par siècle sur la plupart des mondes, dont Mystara, ou quand les circonstances l'exigent.

**Avatar :** FP (18)

Son avatar est un grand sylvanien à l'écorce lustrée. Il est druide.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Emmantiensien sont la plupart du temps des sylvaniens. Ce sont en fait des druides, dont le rôle est de servir de sages parmi les sages. Ils peuvent aussi avoir à mener les sylvaniens à la bataille. Ils sont très rares.

### Erean Ileserë (Eiryndul)

Erean Ileserë est en fait le nom du dieu Eiryndul dans le panthéon elfique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Eiryndul ».



### Eris (Talitha)

Eris est en fait le nom de la déesse Talitha dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Talitha ».



## Faunus (Pan - Damh)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – NA – CM – CB – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	CN
<b>Zone de contrôle</b>	Danse, Chanson, Fêtes, Instinct, Sexualité, Ivresse, Plaisir
<b>Vénééré par</b>	Satyres, korred et autres fées, Humains, Hins, Gnomes
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Thyatis, Karameikos, Les 5 Comtés, Hule, Ochalea, Davanie, Îles de l'Aube, Hollow World (miléniens et traldars)
<b>Panthéon</b>	Grec et Monstrueux
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Hollow World, Deities & Demigods (1 <sup>éd.</sup> ), Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Chaos, Fées, Luxure, Plaisir
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Chope en corne de bélier et flûte de Pan
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Äkräs, Kallala (Titania), Terra (Gaïa), Eiryndul (Erevan Illeserè), Zirchev (Sylvanus – Sucellos), Chiron (Skerrit), Xochiquetzal
<b>Amis</b>	Djæa (Rhéa)
<b>Adversaires</b>	Palson (Apollon) rivalité
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Personne ne se souvient des origines de ce dieu. Il est juste là et depuis longtemps, même si certains disent que Terra l'aurait sponsorisé. Sa mère est Kallala. Très chaotique et versatile, il possède selon son humeur, un comportement très varié. Excellent musicien (point qu'il partage avec Palson / Apollon avec qui du coup il a une profonde rivalité), c'est aussi un dieu à la libido exacerbée (surtout avec les dryades et les nymphes...). Il aime également s'enivrer dans de grandes fêtes où se mêlent tous les plaisirs. C'est enfin un ardent défenseur du monde sylvestre. C'est un dieu amical avec les divinités druidiques.

### Avatar : FP (18)

Son avatar peut prendre la forme (et les pouvoirs) d'un satyre ou d'un korred. C'est sinon un barde.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Faunus / Damh / Pan sont le plus souvent des satyres ou des korreds. Ceux-ci sont souvent aussi excentriques que leur dieu et partagent avec lui une grande part de son comportement. Ce sont également des défenseurs des zones sylvestres et des fées.



## Fenmarel Mestarine (9 korrigans)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre (à tendances chaotique bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – CB – NA – NB – LN – LB
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Elfes sauvages, Boucs émissaires
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Alfheim, Alpathia (Shiye), Karamaikos, Minrothad, Norwold
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Master set, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Duperie, Elfes, Limbes, Nature
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Paire d'yeux elfes dans les ténèbres
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Eiryndul (Erean Ileserë)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arachne Prime (Loth), Idris

### Description du dieu :

Fenmarel Mestarine est arrivé sur Mystara à partir d'un elfe mortel qui faisait partie des 9 korrigans (Cf. la description d'Aerdrië Faenya pour avoir le détail de cette histoire). Une fois qu'il est devenu immortel et que la fusion des essences entre le mortel et le dieu a eu lieu, Fenmarel Mestarine est vite retourné à son caractère habituel. C'est une sorte de proscrit parmi les dieux elfes. Alors qu'il a sa maison sur le plan extérieur de l'Olympe, il rôde dans les Limbes, autant par choix que suite à la pression des autres dieux elfes. C'est un éternel étranger parmi les elfes. Seul Eiryndul l'apprécie un tantinet et laisse certains elfes shiyes le vénérer. Fenmarel hait la race drow et combat Arachne Prime / Loth chaque fois que cela est possible. Il se préoccupe des elfes qui ont été coupés de leur peuple et qui vivent en retrait dans la nature ou dans des groupes « peu civilisés ». Il est leur maître et protecteur, silencieux et subtil, leur apprenant l'art du camouflage, de la duperie et du secret.

**Avatar :** FP (17)

Son avatar est un elfe tatoué, vêtu de feuilles et de lambeaux. Il est chaman – roublard.

### Devoirs du clergé :

Ses prêtres sont en fait des chamans, spécialisés dans l'art de l'espionnage, de la survie en extérieur, de préparer et d'utiliser du poison. Ils doivent enseigner tout cela aux jeunes.



## Ferrix

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA
<b>Zone de contrôle</b>	Jeu, Curiosité, Chasse, Protectrice des tigresses-garous
<b>Vénééré par</b>	Tigres-garous (principalement les tigresses-garous), Rakastas, Divers
<b>Vénééré en</b>	Sind, Davanie, Skothar, Île de l'Aube, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Connaissance, Faune, Orgueil
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Yeux de chat verts
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Bastet (même si petite rivalité féminine...)
<b>Adversaires</b>	Rathanos (Râ)
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Ferrix est arrivée il y a relativement peu de temps sur Mystara. Elle a insufflé son étincelle divine dans une tigresse-garou prometteuse, qui a réussi sa quête de l'immortalité. C'est ainsi que Ferrix est à présent sur Mystara.

Ferrix est l'insatiable curieuse déesse des tigresses-garous, aussi vénérée par certains des tigres-garous. Elle aime la connaissance en soi et a accumulé énormément de savoir, mais elle n'est pas sage et ne sépare pas la connaissance triviale de celle qui a de la valeur. Elle rôde dans les Terres des Bêtes, chasseuse et prédatrice (et demandant à être vénérée par beaucoup d'êtres, comme la plupart des divinités félines). Elle est vaniteuse et souvent joueuse, mais peut être cruelle avec sa proie, et dépitée et vicieuse si on se moque d'elle ou si on l'insulte.

Les avatars de Ferrix sont des visiteuses courantes de Mystara pour divers buts. Elle peut simplement venir jouer avec d'autres tigresses-garous ou des rakastas, ou parfois s'accoupler avec un tigre-garou. Elle peut aussi venir par curiosité pour regarder presque n'importe quoi, depuis un secret magique caché dans la vieille ruine d'un temple, jusqu'à une formation géologique étrange ou un arbre magique enterré dans une forêt. Les avatars de Ferrix sont curieux par-dessus tout et seront hostiles envers ceux qu'ils rencontrent. Mais elle a l'habitude de suivre des créatures comme des proies potentielles pour observer



leurs réactions, ce qui peut être mal interprété et mener au conflit si ces créatures sont trop craintives ou agressives. La flatterie touche cet avatar, tout comme l'offrande d'une belle gemme (l'apparence a plus d'importance que la valeur monétaire).

### **Avatar : FP (11)**

Son avatar apparaît sous forme hybride de tigresse-garou, mais elle chasse aussi comme une tigresse. Sous les deux formes, elle a une fourrure d'un superbe éclat brun miel. Elle est rôdeuse – druidesse.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtresses (ce ne sont que des femmes) doivent régulièrement prier et combler de compliments leur déesse durant ces prières. A part cela, elles sont libres de faire ce qu'elles veulent. Elles ont une inimitié avec le culte de Rathanos, à cause de sa trop grande misogynie, mais elle ne les rencontre pas bien souvent.



**Une autre déesse de charme et combattante, Madarua / Ishtar du panthéon babylonien**



## Flandal Peudacier

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB – NA – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Mine, Forge, Santé
<b>Vénééré par</b>	Gnomes
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Rockologis, Darokin, Norwold, Hule, Ghyr, Alphatia Davanie, Serraine, Outreterre, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Gnome
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Feu, Forge, Gnomes, Guérison, Métal
<b>Registres interdits</b>	Eau, Mal
<b>Symbole</b>	Marteau enflammé
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Garl Brilledor, Ixion, Héphaïstos, Ptah, Goïbniu, Callarduran Maindouce
<b>Amis</b>	Les dieux nains, elfes et hins non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ranivorus (Yeenoghu), Kurtulmak

### Description du dieu :

Wayland est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Ssu-Ma et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait plusieurs divinités distinctes, en l'occurrence quatre, bien que celles-ci soient tout de même similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Goïbniu (issu de la mythologie celte), Héphaïstos (issu de la mythologie grecque), Ptah (issu de la mythologie égyptienne) et Flandal Peudacier (un dieu gnome). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces quatre dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Goïbniu (en particulier à Karameikos et chez les traldars du Hollow World), soit Héphaïstos (à Karameikos, Thyatis, Heldann, les Royaumes du nord, le Norwold et chez les miléniens du Hollow World), soit Ptah (en particulier à Thotia et chez les nithiens du Hollow World), soit Flandal Peudacier dans les diverses communautés gnomes, soit Wayland (en particulier à Darokin et aux îles de l'Aube). Dans le cas où les prières sont adressées à Wayland, c'est potentiellement n'importe lequel des quatre dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Wayland, car Wayland n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une quadrature de dieux de panthéons divers. Et chacun de ces dieux peut être vénéré séparément. Pour Flandal Peudacier, c'est ce qui se passe à Karameikos, Rockologis, Darokin, Norwold, Hule,

Davanie, Hollow World. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à Flandal Peudacier.

Durant son existence mortelle, Wayland (qui a existé) était un antalien vivant dans les royaumes du Nord. Il excellait véritablement dans les arts de la forge, de la création d'objets et dans l'ingénierie en général. Il gagna son immortalité en réalisant sa quête du Polymath, en s'étant entre autres, incarné dans un gnome. Lors de sa déification, on ne sait pas comment cela s'est passé, mais quatre dieux sont apparus sur Mystara. Cela remonte à il y a fort longtemps. Il est très possible que certains de ses apprentis aient acquis leur immortalité avec leur maître, ou des compagnons d'aventure.

Flandal Peudacier est donc le dieu des mines et des forges des gnomes. C'est un dieu au nez infallible et un excellent artisan. Il est physiquement fort et pas étranger à la bataille. Il envoie rarement son avatar ou alors pour apprendre à des gnomes, un procédé particulièrement difficile pour forger. Il peut aussi l'envoyer pour résoudre un conflit entre des gnomes et des créatures du feu. Ses présages sont toujours ardents, impliquant des retours de flamme dans une force, de petites flammes se déplaçant au sol...

Flandal est particulièrement vénéré dans la ville de Haute Forge à Karamaikos.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est un gnome au nez immense et au crâne se dégarnissant avec une peau de couleur bleu acier de mithril. Ses yeux sont de charbon ardent. Il porte un tablier de cuir par-dessus ses vêtements. C'est un guerrier prêtre du feu.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres sont des mineurs et des forgerons invétérés. Ils développent beaucoup de compétences de détections souterraines et veillent à la sécurité des mineurs gnomes, tout en étant de très bons forgers d'armes. Ils sont supposés subir un entraînement pour la force et la résistance, une vue souvent hilarante pour les autres races. Ce qui fait moins rire les autres races, c'est que ce sont souvent aussi des pratiquants de la pyromancie.



## Forsetti

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Loi, Justice, Loyauté
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Heldann
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	X3, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Courroux sacré, Inquisition, Justice, Loi
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Visage du dieu sur fond bleu-vert OU Balance
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Tous les autres dieux nordiques non maléfiques
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Vanya (Sif)
<b>Ennemis</b>	Loki, Hel, Thrym, Zugzul (Surtur), Crétia

### Description du dieu :

Forsetti est né sous les traits mortels de Ruthin, chef d'un clan de guerriers nordiques. Il combattit des hordes de géants, d'humanoïdes et d'éthengariens jusqu'à ce qu'il découvre l'artefact connu sous le nom de la couronne de Sorona. La légende raconte que celle-ci fut forgée par Freyr comme symbole de son pouvoir sur les hommes du nord. Grâce aux pouvoirs magiques de celle-ci, il pacifia et unifia les clans, créant ainsi une coalition qui mit en déroute les humanoïdes. Il écrivit alors le premier code de lois pour les hommes du nord, découplant la société en 3 classes, les jarls, les hommes libres et les esclaves. Durant un pèlerinage dédié à sa déesse, Tarastia (Frigga), celle-ci lui apparut en rêve et lui dit qu'il était l'incarnation terrestre de la divinité Forsetti, fils du dieu Balder et de la déesse Nanna ; et qu'il représentait la Loi et la Justice. Ainsi convaincu, il s'engagea sur la voie de l'immortalité et devint le dieu Forsetti.

Suite à la conquête par les nithiens, son culte disparut puis réapparut grâce à une réincarnation de lui-même qu'il envoya sur Mystara. C'est à présent un des dieux protecteurs des 3 royaumes du nord. Il cherche à étendre son influence en Heldann afin de contenir l'agressivité de Vanya (Sif) et au Norwold, afin d'y amener la sérénité et la paix.

Forsetti est aussi l'arbitre des disputes divines. Personne n'a trouvé de fautes dans l'une de ses décisions et Odin fait souvent appel à lui pour décider à sa place dans les domaines où le chef des dieux nordiques ne se sent pas impartial. Forsetti vit à Asgard, dans un palais

## Les dieux de Mystara

brillant nommé Glitnir. Il sait quand un mensonge est prononcé n'importe où sur Mystara et il a le pouvoir de faire dire la vérité à n'importe quel mortel, que celui-ci le veuille ou non.

Parfois son avatar est envoyé pour aider un groupe de jarls à élaborer des lois.

**Avatar :** FP (18)

Son avatar prend la forme d'un homme d'apparence ordinaire sauf qu'il est inhabituellement calme et sûr de lui.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres servent souvent de conseillers aux jarls et ont parfois toute autorité pour faire respecter la loi. Ils doivent toujours être justes et cohérents dans leurs conseils et décisions, évitant toute tentation d'utiliser leur position pour servir leurs propres intérêts.





## Freyja

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre (à tendances neutre bon)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Amour, Passion, Famille, Fertilité, Magie « Seithr »
<b>Vénééré par</b>	Humains, Nains (kogolors), Elfes (Val de glace)
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Heldann, Îles de l'Aube, Wendar, Qeodhar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Feu, Guérison, Luxure, Oracles, Renouvellement
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal, Mort
<b>Symbole</b>	Tête de faucon sur fond bleu OU Feu en forme de femme
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Tous les dieux nordiques non maléfiques, Les dieux des 9 korrigans, Wayland (Ptah)
<b>Amis</b>	Dieux du panthéon nain (sauf Diirinka), Ilsundal, Mealiden
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Loki, Hel, Thrym, Zugzul (Surtur), Idris

### Description de la déesse :

Freyja est la femme de Freyr. Pour avoir son histoire sur le monde de Mystara, se référer au chapitre précédent sur « Freyr ».

Freyja est la déesse de l'amour, de la passion débridée et de la fertilité humaine. Elle est également associée au feu, dans le sens où la passion est une émotion chaude et consumante. Elle est la patronne d'un type de magie, appelé « Seithr », dans lequel une sorcière entre en transe afin de répondre à des questions sur le futur. En tant que déesse de la fertilité, Freyja s'occupe aussi des femmes qui accouchent. Elle a le pouvoir d'allumer une passion dans n'importe quelle créature, de contrôler les feux n'importe où sur Mystara, de voir le futur, de bénir n'importe quelle femme avec un enfant et de soulager les maladies et les blessures. Freyja porte aussi une magnifique cape doublée de fourrure, qui lui permet de se transformer en faucon.

Freyja est plutôt une déesse vaniteuse aimant la flatterie, bien qu'elle soit loin d'être assez bête pour s'y fier. Elle n'hésite pas à utiliser son apparence pour obtenir ce qu'elle désire, comme son collier inestimable, Brisingamen.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar apparaît sous la forme d'une superbe femme incroyablement voluptueuse. Ses attaques peuvent enflammer les créatures qu'elle touche, infligeant des dégâts de feu. Son avatar est une magicienne utilisant abondamment la magie du feu, du charme et de la divination.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtresses sont toutes des femmes errantes, utilisant le « Seithr » et disant la bonne fortune. Elles sont rarement accueillies de bonne grâce dans un village par les femmes mariées.





## Freyr

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – NA – LB – CB – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Eclat du soleil, Pluie, Fertilité, Amitié, Chevaux
<b>Vénééré par</b>	Humains, Nains (kogolors), Elfes (Val de glace)
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Heldann, Îles de l'Aube, Wendar, Qeodhar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Climat, Famille, Guerre, Joie, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Mal, Mort, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Epée sur fond bleu
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Tous les dieux nordiques non maléfiques, Les dieux des 9 korrigans, Wayland (Ptah)
<b>Amis</b>	Dieux du panthéon nain (sauf Diirinka), Ilsundal, Mealiden
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Loki, Hel, Thrym, Zugzul (Surtur), Idris

**Description du dieu :**

Freyr et sa sœur jumelle Freyja sont nés dans une tribu antalienne aujourd'hui sur le territoire de l'Heldann. C'était tout deux des guerriers experts et de fins tacticiens, persuadés qu'ils devaient non pas combattre pour la conquête ou la vengeance mais pour apporter la justice au monde. Ils se sont embarqués tout deux dans la quête de l'immortalité, sous le sponsoring d'Odin qui souhaitait compléter « son » panthéon sur Mystara. On peut supposer que Freyr et Freyja sont nés sur Mystara dans ce seul but.

Durant la quête de l'immortalité, ils ont combattu nombre de géants maléfiques et d'humanoïdes aux côtés de Thor, Loki, Wayland et des Korrigans. Freyr menait d'imposantes et efficaces charges de cavalerie dans les rangs des ennemis. Ils ont aussi accompagné l'installation de certaines tribus antaliennes depuis l'Heldann vers les actuels royaumes du nord. Ils ont de même détruit l'un des artefacts de la déesse Hel. Ils ont récupéré l'arbre perdu, Ygg d'Odin pour le réinstaller au cœur de l'Ostland, aidé les korrigans à prévenir le cataclysme à Glantri et aidé les clans elfiques survivant à migrer sous terre. Ils ont également aidé les nains kogolors. Au final, Odin leur a accordé l'immortalité. Ce sont à présent les dieux protecteurs dans le Hollow World, des nains kogolors et des elfes du val de glace.



## Les dieux de Mystara

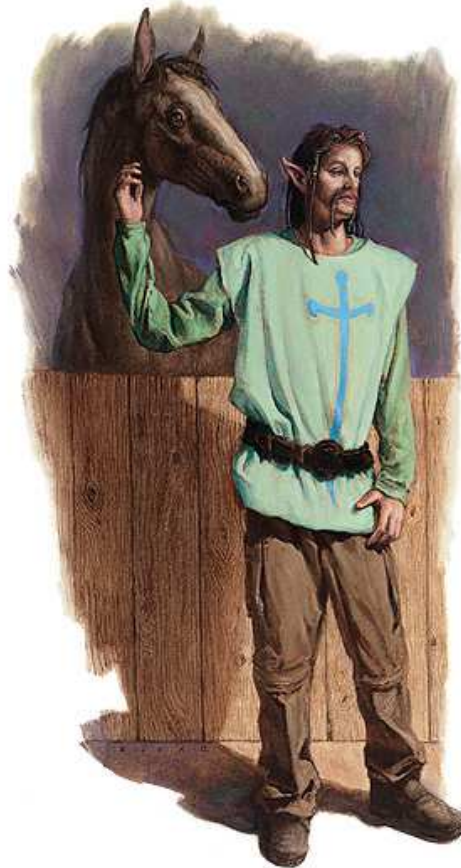
Freyr est pour les humains des royaumes du nord, le dieu de la fertilité, offrant aux hommes la lumière du soleil, la pluie, la paix, la joie et le bonheur. Freyr est aussi le patron des couples mariés, des chevaux et des cavaliers. Comme de nombreux dieux masculins, Freyr est un guerrier accompli. Il possède un fabuleux navire, Skidbladnir, qui lui a été donné par les nains. Ressemblant à un nuage, ce bateau peut emporter tous les dieux à la fois. Freyr a le pouvoir d'apporter la lumière du soleil et la pluie dans n'importe quel endroit de Mystara et de faire pousser n'importe quelle plante. Il peut aussi donner une bénédiction conjugale à n'importe quel couple marié et de commander à n'importe quel cheval.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est un beau jeune homme, guerrier / prêtre qui commande aux chevaux.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres doivent faire tout leur possible pour maintenir la paix. Ils sont aussi amenés à effectuer des rites nuptiaux.



### Frigga (Tarastia)

Frigga est en fait le nom de la déesse Tarastia dans le panthéon nordique. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Tarastia ».

### Gaïa (Terra)

Gaïa est en fait le nom de la déesse Terra dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Terra ».



## Garl Brilledor

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal non (à tendances neutre bon)
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – CB – NA – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Invention, Création, Protection, Humour, Passe-passe, Taille de gemmes, Illusion
<b>Vénééré par</b>	Gnomes
<b>Vénééré en</b>	Rockologis, Karamaikos, Darokin, Norwold, Alphatia, Hule, Ghyr, Davanie, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Gnome
<b>Source</b>	PC2, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Création, Duperie, Gnomes, Illusion
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Pépite d'or OU Un cristal taillé chatoyant
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau piolet gnome
<b>Alliés</b>	Flandal Peaudacier, Callarduran Maindouce, Kagyar (Moradin), Freyr, Freyja
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ranivorus, Kurtulmak, Leptar, Autres dieux humanoïdes

### Description du dieu :

Garl Brilledor est originaire de Blackmoor. Il est devenu immortel avant même la fin de cet empire. Il l'a gagné suite à son extrême inventivité, intelligence et créativité... et le tout sans se départir de son inénarrable humour. Suite à la Grande Pluie de Feu, il guida la race naissante des gnomes sur le monde de Mystara, devenue résistante à force de devoir combattre la nature hostile qui suivit cette destruction massive et son flot de maladies associées. Il plaça des colonies dans les zones de collines ou de montagnes. Les gnomes y prospèrent et devinrent célèbres par leurs inventions. Il est vénéré par l'ensemble des gnomes de Mystara, que ce soit ceux de Karamaikos, les gnomes du ciel de Serraine, ceux de Davanie et tous les autres. Il protège également les nains kogolors avec Freyr et Freyja.

Garl Brilledor est une divinité bénigne et amicale, l'une des plus abordables des dieux supérieurs. Ses espiègleries et exploits forment la base de cycles entiers d'histoire qui sont racontées encore et encore autour des cœurs gnomes dans la vallée. Ils rient à l'histoire de Garl descendant dans la caverne de Kurtulmak, et se roulent par terre au conte de Garl déguisé en animal pour tromper Bartziluth et le l'entraîner à l'extérieur afin de le piéger par

une illusion et de le laisser trousser comme une dinde. Cela donne à Garl beaucoup d'ennemis chez les divinités gobelinoïdes et des profondeurs.

Toutefois, alors qu'il utilise la ruse et l'astuce, s'il est forcé de combattre, il n'est pas faible. Son marteau piolet traverse aussi bien l'air, que le roc et que la chair. Les prouesses militaires de Garl sont virtuellement toujours utilisées à des fins défensives.

Il aime aussi à créer et inventer. Il a donné cette petite étincelle créatrice aux gnomes.

Garl est le maître du panthéon gnome, mais il est prompt à déléguer et partager ses responsabilités et soucis. C'est ainsi qu'il a laissé la mine et la forge à Flandal Peudacier et d'autres domaines à des dieux gnomes qui ne sont pas (encore) présents sur Mystara. C'est un panthéon uni et en exceptionnelle harmonie. Il est aussi inhabituellement actif pour protéger ses fidèles.

Garl veille à la coopération entre les gnomes en tout temps ; il peut envoyer des présages, voire un avatar, pour résoudre une opposition ou des disputes sérieuses. Les présages prennent la forme de légères poussées par passe-passe, des objets affectés télékinésiquement qui frémissent, ou une illusion qui fait apparaître un gnome momentanément ridicule. Ce n'est que si la raison qui pousse Garl à prévenir ses fidèles est plus grave que le présage affectera une forme plus sérieuse (gâchant un travail fini, brisant un objet de valeur, pulvérisant une gemme,...).

### **Avatar : FP (18)**

Son avatar apparaît comme un beau gnome à la peau dorée avec des gemmes à la couleur toujours changeante en guise d'yeux. Il est bien habillé, généralement d'une cape de soie flottant au vent et porte toujours une importante quantité d'or sur lui. C'est un roublard – illusionniste.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres sont des éducateurs et protecteurs. Lors de l'éducation des plus jeunes, ils combinent un pragmatisme des plus terre à terre avec un trait d'humour qui tient les jeunes intéressés, faisant de leur enseignement un des meilleurs qui soient. On attend d'eux de prendre part au travail de la mine, de la forge ou de la taille de gemmes, même pour des aînés. En tant que protecteurs, le clergé doit maintenir une prudente vigilance envers les races hostiles, spécialement les kobolds. Certains prêtres, sont également de fins inventeurs, créateurs et bricoleurs. Finalement le clergé doit maintenir un bon archivage des blagues, tours et contes.





## Goibniu (Wayland)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – NA – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA – LN – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Forge, Fabrication des armes et des armures
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Hollow World (traldars)
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Charme, Feu, Forge, Glotonnerie, Guérison, Métal
<b>Registres interdits</b>	Eau, Mal
<b>Symbole</b>	Enclume
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Héphaïstos, Ptah, Flandal Peudacier
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Wayland est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Ssu-Ma et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cache en fait plusieurs divinités distinctes, en l'occurrence quatre, bien que celles-ci soient tout de même similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Goibniu (issu de la mythologie celte), Héphaïstos (issu de la mythologie grecque), Ptah (issu de la mythologie égyptienne) et Flandal Peudacier (un dieu gnome). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces quatre dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Goibniu (en particulier à Karameikos et chez les traldars du Hollow World), soit Héphaïstos (à Karameikos, Thyatis, Heldann, les Royaumes du nord, le Norwold et chez les miléniens du Hollow World), soit Ptah (en particulier à Thotia et chez les nithiens du Hollow World), soit Flandal Peudacier dans les diverses communautés gnomes, soit Wayland (en particulier à Darokin et aux îles de l'Aube). Dans le cas où les prières sont adressées à Wayland, c'est potentiellement n'importe lequel des quatre dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Wayland, car Wayland n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une quadrature de dieux de panthéons divers. Et chacun de ces dieux peut être vénéré séparément. Pour Goibniu, c'est ce qui se passe à Karameikos et chez les traldars du Hollow World. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à Goibniu.

Durant son existence mortelle, Wayland (qui a existé) était un antalien vivant dans les royaumes du Nord. Il excellait véritablement dans les arts de la forge, de la création d'objets et dans l'ingénierie en général. Il gagna son immortalité en réalisant sa quête du Polymath, en s'étant entre autre, incarné dans un gnome. Lors de sa déification, on ne sait pas comment cela s'est passé, mais quatre dieux sont apparus sur Mystara. Cela remonte à il y a fort longtemps. Il est très possible que certains de ses apprentis aient acquis leur immortalité avec leur maître, ou des compagnons d'aventure.

La forge était considérée avec une fascination particulière chez les anciens traldars. Pour eux, les forgerons avaient des pouvoirs magiques de charme et de guérison, qui leur avaient été donnés par le dieu des forgerons, Goïbniu. Il a fabriqué de nombreuses armes pour les dieux, avant que Wayland n'en fabrique pour les héros de Mystara. De réputation, les armes forgées par Goïbniu ne manqueront jamais leur cible et ceux qui sont frappés par elles, devraient assurément être tués. Dans la grande fête de Goïbniu, le dieu sert une variété de mets et de boissons qui peuvent calmer, guérir, ou même rendre immortels leurs consommateurs.

Bien que sa taille et son apparence puissent apparaître au premier abord comme menaçantes, Goïbniu est en général un compagnon chaleureux et amical. Il aime particulièrement partager des histoires parlant de bataille et de belles armes. Il offre souvent de la nourriture et des boissons à ses amis, les partageant au cours d'une petite fête, les vins et les mets y sont de nature magique et peuvent prolonger la vie et soigner les dégâts. Cependant, quand il est mis en colère, Goïbniu envoie son avatar en avant et ne montrera pas de pitié, tuant les mortels qui l'ont trahi, même inconsciemment.

### **Avatar : FP (22)**

L'avatar de Goïbniu est un forgeron musclé, à la peau sombre en raison du dur travail de la forge. C'est un guerrier – prêtre, forgeron, qui manipule un marteau de guerre +5 *tueur* de tous types de créature.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Goïbniu doivent surveiller et protéger aussi bien les forgerons que les guerriers. Ils doivent prendre la compétence d'*artisanat – forge* et peuvent servir en tant qu'armuriers ou forgerons de cour. Ils doivent aussi superviser la nourriture et les soins des fidèles, en particulier les guerriers blessés au combat.





## Gorm (Marduk)

<b>Statut</b>	Empyrean
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB – LM – NA – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des Cynidicéens, Cités, Justice, Tempêtes
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Cynidicée, Royaumes du nord, Norwold, Îles de l'Aube, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Babylonien
<b>Source</b>	B4, Wrath of the immortals, Deities & Demigods (1 <sup>er</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Courroux, Gloire, Justice, Organisation, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Un éclair bleu
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Madarua (Ishtar), Usamigaras (Urogalan), Tyr, Ixion
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arik (Grand ancien élémentaire), Perle (Tiamat)

### Description du dieu :

Gorm était durant sa vie mortelle un prêtre de Tyr, au sein d'une tribu antalienne. Durant un raid des nithiens sur Sodjerford, il fut capturé et ramené dans leur empire. Après quelques années d'esclavage, il s'échappa lors de la chute de cet empire. Il se retrouva perdu dans le désert avec d'autres nordiques, et tomba sous la coupe d'alasiyens. Après ces années de servitude il gagna sa liberté après que ses ravisseurs sont tombés lors d'un raid. Grâce à ses pouvoirs cléricaux, il sauva ses compagnons et gagna leur confiance. Ils s'établirent dans l'oasis de Cynidicée. Celle-ci avait été fondée par des traldars échappés du sud. Gorm gagna une large audience auprès d'eux. Sa nouvelle tribu se trouva sous la menace imminente d'une puissante tribu d'hommes-lézards maléfiques inspirée par Perle / Tiamat et menée par ses sbires draconiques. Désireux de protéger « sa » cité, il voyagea à travers les plans, accompagné d'une alliée, Madarua. Ils trouvèrent des alliés puissants, tous prêts à les aider. C'était des dieux, des dieux du panthéon babylonien. Marduk et Tiamat se combattent depuis des éons au travers des plans. Il décida d'aider ce mortel, issu de ce « nouveau » monde. Marduk investit ainsi son pouvoir dans Gorm, tandis qu'Ishtar investissait Madarua du sien. Gorm et Madarua retournèrent alors sur Mystara et pourvus de nouveaux pouvoirs, réussirent à vaincre les dragons.

Puis Gorm inventa un système d'irrigation à partir de vieilles tablettes trouvées dans le désert nithien. Enfin, afin de protéger Cynidicée, Gorm créa un puissant artefact pour

cache sa cité aux yeux de ses ennemis. Après avoir assuré la suprématie de la cité sur les terres alentours, il laissa le trône à son fils et disparut lors d'une nuit orageuse. Son fils Tyrsus, construisit un temple dédié à leur protecteur et le culte commença. Gorm fut alors déifié, probablement par Ixion et fusionna logiquement avec Marduk.

Une fois dieu, il tenta de prévenir la cité des nouveaux dangers qui la guettaient, mais ce fut peine perdue. Zargon, une quasi-divinité vorace sans doute créée par Arik, tua la plupart des prêtres. Zargon avait des suivants qui mirent la main sur l'artefact créé par Gorm. Dépossédé de l'artefact protecteur, la cité et ses jardins furent envahis par des nomades antaliens qui finirent de jeter à bas la cité et de la laisser en proie aux flammes. Les derniers survivants, vénérateurs de Gorm, Madarua, Usamigaras... et même de Zargon, décidèrent alors de reconstruire la cité sous la surface du sol. Ils vivent encore aujourd'hui, mais cette florissante civilisation est à présent complètement dégénérée.

Gorm / Marduk cherche à présent le réveil de sa cité de Cynidicée et continue à combattre Perle / Tiamat. Ses combats avec elle sont célèbres et permanents à travers les plans. Mystara n'est qu'un champ de bataille de plus.

Le dieu est connu sous le nom de Gorm chez les cynidicéens, et sous le nom de Marduk ailleurs.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar apparaît comme un humanoïde à quatre yeux et cracheur de feu. C'est un guerrier possédant des pouvoirs de lanceurs de foudre.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres ont pour des tâches d'endiguer la déliquescence de la civilisation cynidicéenne et de la protéger et de combattre Zargon et ses disciples.



Les célèbres combats titanesques entre Gorm / Marduk et Perle / Tiamat



## Gorrziok (Stronmaus)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon (à tendances chaotique bon)
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des géants des tempêtes, Mer, Tempêtes, Typhons, Soleil, Ciel, Climat, Joie
<b>Vénééré par</b>	Géants des nuages et des tempêtes
<b>Vénééré en</b>	Tanegioth, Yavdlom, Océans, Skothar, Davanie
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Climat, Eau, Joie, Mer, Soleil, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Mal, Loi
<b>Symbole</b>	Eclair trifide descendant d'un nuage d'argent sur une vague
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Ka (Shekinester), Calitha (Trishina), Aerdrië Faenya
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Saasskas

### Description du dieu :

On ne sait pas trop comment Gorrziok est arrivé sur le monde Mystara. Sans doute a-t-il investi une partie de son pouvoir sur un géant des tempêtes talentueux. Celui-ci aurait pris les géants des tempêtes et des nuages sous sa protection et sa responsabilité. Il fut alors déifié par Ka. Les deux noms de Gorrziok (son nom de mortel) et Stronmaus (nom dans les autres plans) sont tout deux utilisés.

Au travers des plans, Gorrziok / Stronmaus est le puissant dieu géant du soleil, des cieux et du climat. C'est lui qui veille de plus en plus aux affaires des dieux géants et qui peut leur réclamer des comptes pour leurs méfaits. Il vit dans un palais de nuages dans les Terres des Bêtes, fait d'or, de platine, de gemmes et de marbre, où il dispose d'un bassin magique d'opale. Les eaux de ce bassin peuvent guérir toute créature à laquelle Gorrziok / Stronmaus permet d'y nager. Il aime d'ailleurs y nager en compagnie de Calitha / Trishina et chevaucher les courants d'air avec Aerdrië Faenya. C'est un dieu dans lequel la puissance même de la vie coule à flots. Comme ses avatars, il ne peut s'empêcher d'être toujours souriant, et il est difficile pour lui de ne pas exprimer sa formidable énergie sous une forme dramatique. Il aime à créer de puissantes tempêtes dans les Terres des Bêtes, se révélant dans les éclairs et la pluie battante, poussant des cris au son du tonnerre qu'il provoque avec son marteau magique. Ce peut être un spectacle terrifiant pour ceux qui n'y sont pas préparés.



Gorrziok / Stronmaus est actif car il envoie des avatars sur Mystara et se préoccupe ainsi des affaires des géants. Il peut aussi envoyer son avatar pour aider ses dieux amis. Enfin il peut arriver que son avatar parte faire la cour à une très jolie géante...

Ses présages prennent la forme d'éclairs et de tempêtes, de nuages à la forme étrange qui obscurcissent partiellement le soleil et de mises en gardes directes contre un mal imminent.

**Avatar :** FP (22)

Son avatar est un très grand géant musclé aux yeux bleus et aux cheveux roux flottant dans l'air. L'avatar porte une simple robe de soie blanche bordée d'or et sourit toujours. C'est un paladin, qui contrôle le climat et peut appeler la foudre.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres doivent entreprendre une initiation personnelle ardue pour devenir chamans-prêtres ; ceci peut comprendre le jeûne poussé jusqu'à une privation extrême, le voyage vers un endroit sacré pour y effectuer une méditation poussée,... De tels chamans-prêtres sont solitaires et ont une forte affinité pour les créatures des cieux et des mers. Ce sont des visionnaires mystiques et médiateurs qui se traitent comme égaux entre eux.



Le dieu Gorrziok / Stronmaus à gauche

### Grand ancien élémentaire (Arik)

Le Grand ancien élémentaire est en fait le nom du dieu Arik dans le panthéon monstrueux. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Arik ».

### Grankhul (Leptar – Hircismus)

Grankhul est en fait le nom du dieu Leptar dans le panthéon gobelours. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Leptar ».



## Guidarezzo (Bragi)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB – NA – LN – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Poésie, Musique, Harmonie
<b>Vénééré par</b>	Humains, Aarakocras, Gnomes
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Royaumes du nord, Serraine, Skothar, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	IM1, Immortal set, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Connaissance, Héraut, Joie, Mora
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Harpe
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légère
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon nordique, Alpathia, Koryis (Kuan Ti), Tirésias (Oghma), Chiron (Skerrit)
<b>Amis</b>	Cochère (Syranita)
<b>Adversaires</b>	Soubrette et Palson (Apollon) => rivalités
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Guidarezzo est né dans l'ancienne Blackmoor. Il fut le premier à codifier la musique sur Mystara. Sans doute a-t-il été inspiré par le dieu Bragi issu du panthéon nordique. Peut être est-ce Odin qui a poussé à ce que Bragi vienne sur Mystara et inspire ce mortel. Quoiqu'il en soit, Guidarezzo devient le maître de chaire de la grande académie de musique d'alors, et créa une grande harpe magique qui emplit de sa musique les plus grandes cathédrales d'alors. Suite à cela il fut déifié et vénéré comme Saint Guidarezzo. Il devint l'un des plus grands dieux de la musique dans le panthéon mystaréen. Quand les antaliens se fixèrent plus, il intégra leurs prières, sous le nom de Bragi, son « vrai » nom de dieu à présent.

Il partage beaucoup de sa passion avec Tirésias (Oghma), Chiron et Cochère (Syranita), mais a une rivalité avec Palson (Apollon) qu'il trouve par trop frivole et hédoniste.

Le chant de sa harpe, aurait le pouvoir de chanter la chanson de la vie, faisant croître et fleurir les plantes et charmant tout animal. Il apparaît à présent comme un vieil homme avec une étincelle dans le regard. A chaque fois qu'un mortel de Mystara chante ou récite un poème, il adore Guidarezzo / Bragi. Ainsi il ne manque jamais de fidèles... Il est particulièrement amical avec les bardes leur révélant souvent la localisation de vrais trésors. Cette révélation apparaît le plus souvent sous la forme d'une soudaine vision

## Les dieux de Mystara

fugitive pendant que le barde est en train de chanter devant une grande foule. Mais si le barde interrompt sa chanson, il oublie immédiatement la localisation du trésor.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est un vieil homme avec une longue barbe. C'est un barde de grand talent.

**Devoirs du clergé :**

Le plus souvent, le prêtre de Guidarezzo / Bragi est le conteur du village. C'est sa tâche de préserver le savoir des dieux et du passé, le transmettant de génération en génération à travers des ballades et des poèmes héroïques.





## Hadès

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal neutre (à tendances neutres mauvaises)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LM – NM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Mort, Fortune
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karamaikos, Minrothad, Darokin, Outreterre, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Master set, Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Chance, Hadès, Justice, Mort, Obscurité, Richesse
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos, Lumière
<b>Symbole</b>	Tête de bélier noir
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Les dieux du panthéon grec, Masauwu
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Hadès est arrivé sur le monde de Mystara grâce à Masauwu. Ce dieu de l'Entropie, a eu une vie « difficile », où il est passé très près de la mort. Sans doute a-t-il commencé à emprunter le couloir de la mort, avant d'être sauvé par la déesse Hel. Peut être est-ce le long de ce couloir, que Masauwu a échangé avec Hadès, nul ne le sait. Ce qui est sûr, c'est que suite à sa déification, l'un des fidèles thyatien de Masauwu, très intéressé par la mort et ses secrets, a été en position d'atteindre la déification. Peut être, avait-il été inspiré par Hadès. En tout cas, celui-ci réussit sa quête de l'immortalité à Thyatis, après avoir fabriqué un artefact connu sous le nom du *tison ardent de Masauwu*, et il fusionna avec Hadès. Néanmoins, ce n'est pas Masauwu qui finalisa le parrainage de ce fidèle, car Hadès ne souhaitait pas intégrer la sphère d'Entropie, au grand désarroi de Masauwu (son plus grand échec en tant que recruteur,... mais il ne s'agissait pas là de convaincre un mortel en passe d'immortalité, mais le grand dieu Hadès...).

Hadès est une divinité double, dieu de la mort d'un côté et dieu de la fortune de l'autre. C'est l'un des frères aînés de Taroyas / Zeus. Il quitte rarement son royaume souterrain, où les morts qui vénèrent un des dieux du panthéon grec, vont se fondre dans le néant, sur le domaine extérieur qui porte son nom, celui de l'*Hadès* (sur une des strates de la Gaste Grise). Il en est le gardien, empêchant les âmes d'en ressortir pour venir voir le monde des vivants. Il est aussi souvent leur juge, celui qui pèse les âmes. Hadès a le pouvoir d'apporter

la mort ou la fortune à tout mortel. Le droit de redonner la vie aux morts lui appartient en propre, et il le garde jalousement. Tout prêtre d'une divinité du panthéon grec, lançant un sort permettant de ramener un mort à la vie, devra trouver l'assentiment du dieu Hadès, pour que celui-ci fonctionne. Hadès porte un casque, la Kunée, qui peut le rendre invisible à volonté.

Hadès n'est pas particulièrement cruel, ni vindicatif, et ce n'est pas un châtement que d'être envoyé dans son royaume. Les morts traversent d'abord les jardins de Perséphone (la déesse et épouse d'Hadès, qui n'est pas présente sur Mystara, ou tout au moins pas encore). Ils arrivent ensuite aux portes d'Hadès, qui sont gardées par le Cerbère. Celui-ci laissera les morts entrer dans le royaume des ombres, mais pas en repartir. En traversant les portes, les morts rencontrent le nocher divin Charon (l'un des daemons) et le paient d'une pièce. Ils sont ensuite transbordés à travers la rivière du Chagrin. Les morts vaillants peuvent ensuite avoir la permission de traverser le fleuve de l'Oubli, le Léthé et arriver dans les Champs Élysées (changeant ainsi de plan extérieur). Les âmes les moins fortunées traverseront le Styx pour atteindre le Tartare, une région de douleurs et de tourments éternels. Les autres se dissoudront simplement dans le néant de l'Hadès. Les présages d'Hadès sont rares, et impliquent en général une forme quelconque de mort ou de fortune inattendue.

### **Avatar : FP (24)**

Son avatar prend la forme d'un grand homme à la peau sombre, doté d'une barbe et d'yeux noirs. C'est un guerrier. Chaque toucher de son épée, ou une simple attaque de regard, génère un effet similaire à celui d'un sort de *destruction*. Quand l'avatar meurt, il explose, et tout ceux qui sont à moins de 30 mètres, risquent également d'être *détruits*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Hadès doivent vivre dans des cavernes obscures et tristes. Ils amassent de grandes quantités d'or, collectées comme paiement pour avoir ressuscité des morts.





## Halav (Lug - Vidar)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal neutre (à tendances neutre absolu)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – LN – CN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Guerre, Forge, Protecteur de la Traladara, Ennemi des humanoïdes, Voyage
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Thyatis, Îles de l'Aube, Hollow World (Traldars, Miléniens, Pirates), Royaumes du Nord
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	GAZ1, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.), Deities & Demigods (1 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Artisanat, Forge, Guerre, Noblesse, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Etoile à 8 branches (parfois au-dessus d'une enclume)
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue là où il est vénéré sous le nom de Halav (Cf. ci-dessous), sinon Lance
<b>Alliés</b>	Petra (Brigantia), Zirchev (Sylvanus – Sucellos), Tirésias (Oghma), Odin
<b>Amis</b>	Cernunnos, Chardastes (Diancecht), Dieux non maléfiques des panthéons grec et nordique
<b>Adversaires</b>	Vanya (Sif)
<b>Ennemis</b>	Les dieux des humanoïdes maléfiques et en particulier Ranivorus (Yeenoghu), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du dieu :

Halav était un sage et brave roi traldar aimé et respecté de ses sujets. C'était aussi un talentueux forgeron. C'est alors qu'une importante force gnoll repoussée par les nithiens, envahit la Traladara (devenue aujourd'hui Karameikos), apportant avec eux mort et destruction. Halav protégea Lavv, la cité-état avec toute sa force et son intelligence et l'aide de Petra, alors reine de Krakatos et Zirchev un puissant mage-druide. Il rallia la plupart des monarques traldars afin d'éviter l'anéantissement de la civilisation traldar. Les gnolls furent stoppés à mi-chemin de Lavv. Là Halav se jeta en duel contre le chef de guerre des gnolls. Halav gagna le duel, tuant le chef de guerre mais fut lui-même mortellement blessé. Les gnolls survivants se dispersèrent et se tournèrent vers le nord. Les royaumes traldars furent finalement libérés, mais à moitié détruits et Halav mourut de ses blessures. Après les cérémonies funèbres, Petra et Zirchev déterrèrent secrètement le corps et Petra le ressuscita. Ils firent alors un pacte d'amitié éternelle et jurèrent de chasser les gnolls qui pourraient encore se cacher.

Halav les pista jusqu'à la frontière de l'empire nithien d'alors. Après avoir détruit quelques petites tribus, il voyagea vers le nord jusque dans les territoires antaliens (aujourd'hui les royaumes du nord). Cette longue quête fut remarquée par Cernunnos, le maître de la chasse, et Tirésias (Oghma). Ils le menèrent sur le chemin de la déification et de la fusion avec un puissant dieu celte, Lug. Mais c'est Odin qui le sponsorisa. Il alla sur les îles de l'Aube retrouver une épée fabuleuse, Caledfwylch, un artefact de la sphère de la Pensée. Portant cette épée légendaire, il aida les Kendach de ces îles à repousser les Formoirés, issus d'un plan extérieur. Il devint alors un immortel et fusionna son essence avec le dieu Lug. Halav s'est ensuite aussi intéressé aux devenir de ses protégés traldars partis sur le Hollow World, aussi bien qu'à l'avenir de ceux restés en Traladara, devenue Karamaikos. Il protège également les peuples des îles de l'Aube qui le vénèrent, ainsi que les miléniens du Hollow World.

Une fois déifié, il est à noter qu'Halav / Lug s'unit avec Petra / Brigantia, aussi bien dans les plans extérieurs que les avatars sur Mystara.

Il est à noter, que même si Lug et Halav ne font plus qu'un seul dieu, Lug ne fusionna pas complètement son essence avec Halav. C'est ainsi que deux avatars de ce dieu « bicéphale » existent, l'un étant celui du « vrai » Lug et l'autre celui de Halav réincarné.

Halav / Lug est connu et vénéré sous le nom de Halav à Karamaikos et à Thyatis. Il est connu sous son nom divin sur les îles de l'Aube et dans le Hollow World. Dans les royaumes du nord, il est vénéré sous le nom de Vidar.

Halav / Lug est le dieu de l'excellence et un des dieux les plus puissants du panthéon celtique. Il est un artisan accompli, apprécie l'art et aime narrer de belles histoires.

C'est un dieu sûr de lui, pressé de mettre son nez dans les affaires humaines. Il garde un œil posé sur la justice dans les affaires humaines, intervenant avec son avatar pour affecter le résultat d'efforts faits dans un de ses domaines.

### **Avatar : FP (20)**

Halav / Lug a deux avatars, un avatar « mystaréen » => Halav et son avatar celtique, Lug.

Avatar Halav : il s'agit d'un puissant guerrier aux chevaux roux et portant l'épée légendaire. C'est aussi un excellent forgeron.

Avatar Lug : jeune guerrier imberbe avec une lance, une fronde et une bourse. Il a avec lui un coq, une chèvre ou une tortue terrestre. Il peut apparaître aussi sous la forme d'un cordonnier ou d'un barde. C'est un guerrier – mage.

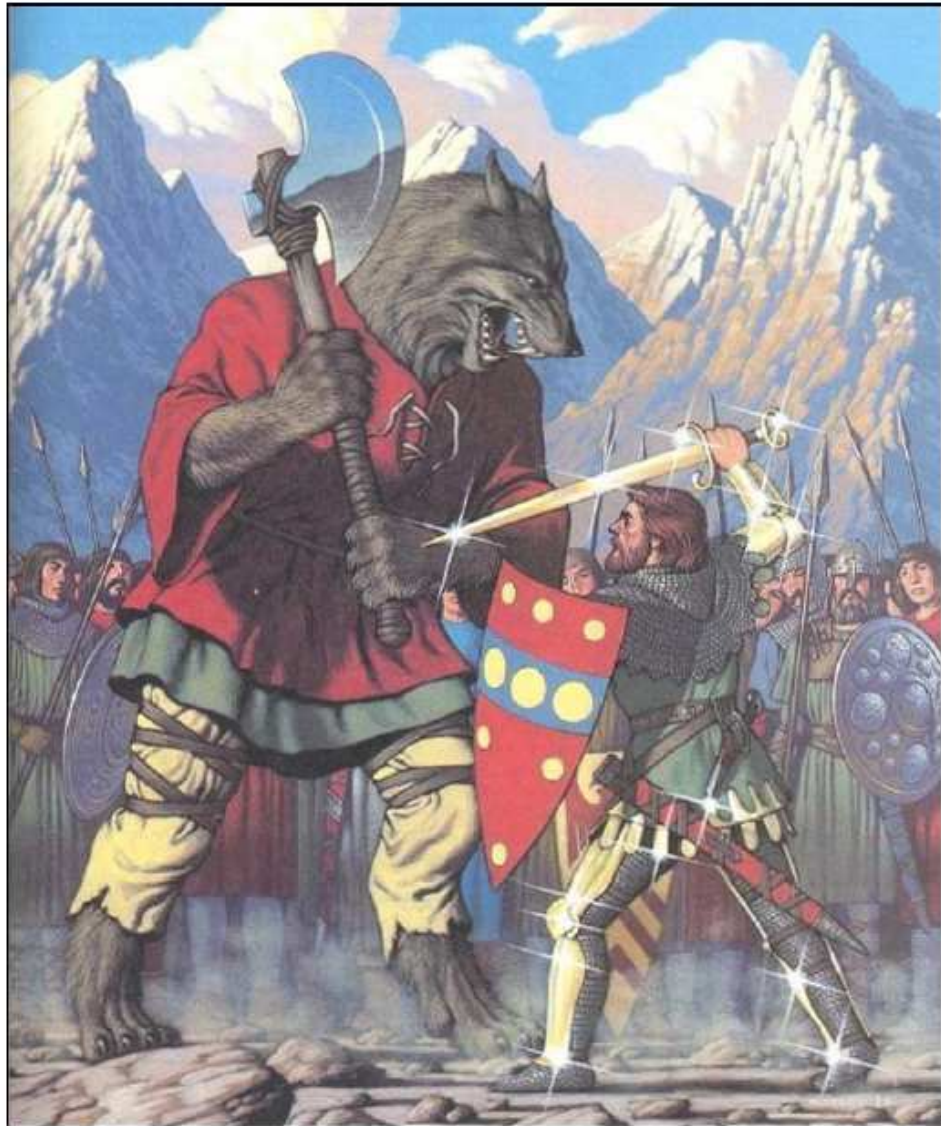
### **Devoirs du clergé :**

Il est à noter que le culte d'Halav à Karamaikos est très fortement mélangé à celui de Petra (Brigantia) et de Zirchev (Sylvanus – Sucellos) et globalisé au sein de l'église Traladarienne. De même il existe un « culte de Halav » toujours à Karamaikos. Ce culte et cette église sont décrits dans le chapitre suivant. On trouve ainsi assez peu de prêtres de Halav / Lug à Karamaikos. Ils sont par contre présents dans les autres pays où il est vénéré.

## Les dieux de Mystara

Les prêtres de Halav / Lug doivent être hautement talentueux dans l'art de la forge de préférence, ou sinon éventuellement dans une autre forme d'art ou d'artisanat. Ils doivent avoir pas mal voyagé et ériger des tertres à Halav / Lug ou tenir leurs cérémonies au sommet de collines basses ou d'autres éminences.

Ils doivent se tenir prêts à défendre les contrées qu'ils protègent, en particulier contre les ennemis de toujours, les humanoïdes maléfiques et plus particulièrement les gnolls.



The Traladaran hero Halav, his magical bronze armor glowing, engages in a final battle with the leader of the Beast-Men. This piece is rendered in the New Karamaikan

style of art, stressing a realistic approach to portrayal and scene, as well as a focus on active subject matter. Compare this art with the piece depicting the same subject on page 6.

### Le roi Halav combattant le chef des gnolls

#### Hanali Celanil (Lornasen)

Hanali Celanil est en fait le nom de la déesse Lornasen dans le panthéon elfique. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Lornasen ».





## Harrow

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CM – CB – NM - NA
<b>Zone de contrôle</b>	Rêves et Cauchemars, Illusion
<b>Vénééré par</b>	Diaboli
<b>Vénééré en</b>	Hule, Dimension des cauchemars, Khanates d’Ethengar
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	IM3, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Folie, Illusion, Portails, Rêves
<b>Registres interdits</b>	Loi, Lumière
<b>Symbole</b>	Trident rouge (parfois entouré d’une queue épineuse)
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Kythria (Aphrodite), Loki
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Eiryndul (Erean Ileserë), Korotiku

### Description du dieu :

Harrow est un diabolus issu de la dimension des cauchemars, un monde parallèle obéissant à des lois différentes de celui de Mystara. Harrow y était un expert illusionniste. Il arriva sur Mystara dans les khanates d’Ethengar. Fort de sa différence, de par sa race et ses origines, il y mena de nombreuses aventures et attira l’attention de Korotiku qui le sponsorisa sur le chemin de l’immortalité. Sa quête de l’immortalité l’amena à Hule. Là, il trompa un clan elfique qui vénérait alors Eiryndul dont il les détourna. Ceci lui vaut l’inimitié éternelle d’Eiryndul / Erean Ileserë, ainsi que de Korotiku. Il aida ainsi Loki à s’implanter à Hule.

Harrow est très intéressé pour amener d’autres entités de la Dimension des cauchemars à l’immortalité sur Mystara. Il aurait une liaison secrète avec Kythria / Aphrodite. C’est un dieu assez incompréhensible et totalement différent.

### Avatar : FP (16)

Personne ne sait de quoi est fait son avatar, peut être sous la forme d’un diaboli ou de cauchemars concentrés.

### Devoirs du clergé :

Ses prêtres ont peu d’obligations voire pas du tout mises à part celles de prier leur dieu. Ils sont en tout aussi bizarres que leur dieu.



## Hattani griffe de pierre

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – NA – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Courage, Loyauté, Bataille
<b>Vénééré par</b>	Humains du clan de l'ours
<b>Vénééré en</b>	Atruaghin (clan de l'ours)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ 14
<b>Domaines</b>	Courage, Force, Loi, Guerre, Serments
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Talisman avec une griffe d'ours
<b>Arme de prédilection</b>	Tomahawk (Marteau de guerre)
<b>Alliés</b>	Atruaghin
<b>Amis</b>	Ahmanni chevauchese de tortue, Mahmatti caribou galopant, Tahkati le dompteur de tempête
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du dieu :

Hattani griffe de pierre était à la tête du clan de l'Ours et a eu l'honneur de combattre aux côtés d'Atruaghin / Quetzalcoatl lors de la révolte contre les humanoïdes. Lorsque ce dernier éleva le plateau de l'Atruaghin afin de les protéger du monde extérieur, Hattani décida d'emmener son peuple dans la partie la plus facile à défendre, dans les terres rocheuses. Après cela Atruaghin / Quetzalcoatl lui apparut, lui signifiant que Danel le tigré était manipulé par Atzanteotl / Tezcatlipoca et qu'il risquait de les amener au chaos. Hattani organisa une expédition avec les meilleurs guerriers, pour aller voir Danel et tenta de le ramener dans le droit chemin. Mais Hattani s'aperçut que c'était trop tard. Un combat singulier éclata, au cours duquel Hattani vainquit Danel. Une semaine plus tard, Danel tendit une embuscade à Hattani et ses hommes et lors du nouveau duel qui opposa les deux hommes, cette fois c'est Danel qui vainquit. Lors d'une cérémonie dédiée à Atzanteotl / Tezcatlipoca, Danel donna le cœur d'Hattani à dévorer à des piranhas, Atruaghin / Quetzalcoatl guida l'esprit d'Hattani dans un nouveau corps, ce qui fut la première de ses réincarnations. Il réalisa alors sa quête de l'immortalité et y accéda.

Hattani est très réfléchi et juste. C'est un expert tacticien comme son sponsor qu'il sert loyalement. Il ressent à présent plus de pitié que de colère envers ce qu'était le mortel Danel le tigré. Mais celui-ci a fusionné son essence avec le dieu Huitzilopochtli. Néanmoins il concentre sa rancœur principalement contre Atzanteotl / Tezcatlipoca.

**Avatar : FP (19)**

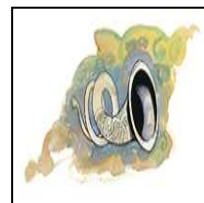
Son avatar apparaît sous la forme d'un guerrier à la peau cuivrée avec un corps parfait. Il a un visage serein et marqué de peintures de guerre. Il porte à son cou un talisman avec une griffe d'ours et porte toujours un tomahawk (marteau de guerre) décoré de plumes d'aigle.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres ont pour fonction de protéger les membres du clan de l'Ours. Ils suivront les présages d'Hattani ou de Quetzalcoatl.



Hattani au centre, menant une danse du serpent du clan de l'Ours



## Heimdall

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN – LB – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Lumière, Garde
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Heldann, Karameikos
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, Master and immortals sets, Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Défenseurs, Héraut, Loi, Protection, Serments, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Cor
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon nordique
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Loki

### Description du dieu :

Heimdall est apparu il y a longtemps sur le monde de Mystara. Tout le monde a oublié son identité mortelle. Il a été sponsorisé sur le chemin de l'immortalité par Odin et est un membre du panthéon nordique mais a quelques fidèles en dehors des pays nordiques, en particulier un temple à Karameikos.

Heimdall est le dieu de la lumière de l'aurore et des gardiens. Dans les plans extérieurs, il est le fils d'Odin et de neuf sœurs géantes. Il naquit à l'horizon et fut nourri de la force de la terre, de l'humidité de la mer et de la chaleur du soleil. Il a le pouvoir de voir à 160 kilomètres de jour comme de nuit et son ouïe est si sensible qu'il peut entendre l'herbe pousser sur Mystara. Il vit dans un grand château situé au sommet du pont Bifrost.

Sa principale tâche est de garder le pont arc-en-ciel Bifrost. Il ne permet à personne de le traverser sans l'autorisation expresse d'Odin. C'est lui qui appellera les autres dieux pour Ragnarok en soufflant dans son cor Gjallerhorn. Il est l'ennemi juré de Loki, et envoie toujours son avatar pour aider les mortels pris dans les méfaits de ce dieu.

### Avatar : FP (22)

Son avatar apparaît sous la forme d'un robuste guerrier habillé d'une armure blanche scintillante. Il attaque toujours par surprise et ses sens sont extrêmement aiguisés.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Heimdall servent de gardes aux rois et aux autres hommes puissants. Ils doivent être loyaux à leur tâche, et ne doivent jamais autoriser le passage de quelqu'un par un endroit sous leur garde sans la permission de leur maître. Les prêtres d'Heimdall gardent les ponts sacrés et doivent venger tout acte les détruisant. Enfin ils s'opposent au clergé de Loki et à ses méfaits.



Gangus



## Hel

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Mort, Maladie, Gardienne du monde des morts
<b>Vénééré par</b>	Humains, Tous nécromanciens
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Hule, Sind, Karamaikos, Wendar, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, Wrath of the immortals, Champion of Mystara, Hollow World, Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Brumes, Cavernes, Défenseurs, Froid, Mal, Mort, Obscurité, Pestilence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Feu, Lumière
<b>Symbole</b>	Un visage moitié blanc, moitié noir
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Loki, Kali, Thrym
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux du panthéon nordique, Thanatos, Ilmarinen

**Description de la déesse :**

Hel fait partie des plus anciens immortels de Mystara, à tel point que personne ne connaît son origine, même si elle eut une forme mortelle sur le plan. En tout cas, aussi loin que puissent remonter la mémoire, des hommes, des elfes, des liches ou des dragons, elle a toujours été là pour apporter désordre et maléfice sur Mystara. C'est une pleine divinité de la sphère de l'Entropie. C'est la fille du dieu Loki et de la géante Angrboda, évènement survenu bien avant la naissance de Mystara. C'est par contre elle qui a sponsorisé la venue sur Mystara de Kali pour « s'occuper » du Sind (après y avoir été elle-même vénérée sous le nom de Kala, elle a décidé de passer la main à Kali) et de Thrym pour « prendre la main » sur les géants de glace qu'elle avait gérés jusqu'à sa venue. Elle cherche perpétuellement à faire avancer « sa » cause et n'hésite pas à recruter pour cela. Avec Thanatos, ce sont les deux plus influents membres de la sphère d'Entropie, tout deux hierarchs, ce qui les met dans une très forte compétition pour la domination de cette sphère.

Hel est la déesse de la mort. Elle reçoit les esprits des mortels ayant vénéré les membres du panthéon nordique et qui sont morts de maladie ou de vieillesse, les gardant derrière les murs et les portes imprenables de Nifleheim, le pays des brumes. Situé sous les racines d'Yggdrasil, Nifleheim n'est pas un royaume de punition éternelle, mais une terre de froid,

de brumes et de ténèbres éternelles. Hel y a été consignée (mais pas emprisonnée) par les dieux, mais cela ne l'empêche pas de venir à Pandius. Elle peut provoquer des épidémies sur Mystara d'un revers de la main. Sous sa forme réelle, Hel est une femme sculpturale, complètement blanche du côté gauche et complètement noire et putréfiée du côté droit.

C'est une déesse féroce et sinistre, frappant sans pitié ceux qui l'offensent. Elle trouve parfois un mortel à son goût et envoie alors un avatar pour le lui ramener.

Hel est vénérée par nombre de nécromanciens.

### **Avatar : FP (29)**

Son avatar apparaît sous sa forme « réelle ». Elle est entourée d'une aura d'énergie négative qui corrompt les êtres vivants autour d'elle et son baiser provoque la mort. Elle est prêtresse – guerrière.

### **Devoirs du clergé :**

Tous les prêtres de Hel doivent être des femmes. Celles d'alignement bon se vouent à l'apaiser pour le bien de leur village, tandis que celles d'alignement mauvais utilisent leur pouvoir pour l'acquisition d'une puissance personnelle. Les prêtresses des deux types d'alignement sont appelées à superviser l'inhumation ou la crémation des morts.





## Héphaïstos

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA – LN – CN – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Forge, Artisanat
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Thyatis, Heldann, les Royaumes du nord, Norwold, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Artisanat, Bien, Création, Feu, Forge, Métal
<b>Registres interdits</b>	Eau, Mal
<b>Symbole</b>	Marteau et enclume
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Goïbniu, Ptah, Flandal Peudacier
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Wayland est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Ssu-Ma et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cache en fait plusieurs divinités distinctes, en l'occurrence quatre, bien que celles-ci soient tout de même similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Goïbniu (issu de la mythologie celte), Héphaïstos (issu de la mythologie grecque), Ptah (issu de la mythologie égyptienne) et Flandal Peudacier (un dieu gnome). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ai donné ces quatre dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Goïbniu (en particulier à Karameikos et chez les traldars du Hollow World), soit Héphaïstos (à Karameikos, Thyatis, Heldann, les Royaumes du nord, le Norwold et chez les miléniens du Hollow World), soit Ptah (en particulier à Thotia et chez les nithiens du Hollow World), soit Flandal Peudacier dans les diverses communautés gnomes, soit Wayland (en particulier à Darokin et aux îles de l'Aube). Dans le cas où les prières sont adressées à Wayland, c'est potentiellement n'importe lequel des quatre dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Wayland, car Wayland n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une quadrature de dieux de panthéons divers. Et chacun de ces dieux peut être vénéré séparément. Pour Héphaïstos, c'est ce qui se passe à Thyatis, Les Royaumes du nord, l'Heldann, Karameikos et



chez les miléniens du Hollow World. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à Héphaïstos.

Durant son existence mortelle, Wayland (qui a existé) était un antalien vivant dans les royaumes du Nord. Il excellait véritablement dans les arts de la forge, de la création d'objets et dans l'ingénierie en général. Il gagna son immortalité en réalisant sa quête du Polymath, en s'étant entre autre, incarné dans un gnome. Lors de sa déification, on ne sait pas comment cela s'est passé, mais quatre dieux sont apparus sur Mystara. Cela remonte à il y a fort longtemps. Il est très possible que certains de ses apprentis aient acquis leur immortalité avec leur maître, ou avec des compagnons d'aventure.

Héphaïstos est le dieu de la forge et le patron des artisans et des mécanismes. A la différence des autres dieux, il est légèrement déformé, ressemblant à un grand géant des collines bossu, portant la barbe et affligé d'un pied bot. Sa mère, Patura / Héra, fut gênée des infirmités de son fils et l'envoya hors de sa vue. Dans le but de gagner le respect des autres dieux, il confectionna un trône doré pour sa mère. Quand elle s'assit dedans, elle fut prise au piège et il ne voulut pas la relâcher avant qu'elle, et les autres dieux, l'aient accepté comme leur égal. Depuis cet incident, il a démontré qu'il était un des résidents ayant le plus de valeur dans l'Olympe, confectionnant des palais dorés, des machines compliquées et de belles armures pour ses compagnons.

Héphaïstos est en général un dieu bienfaisant, bien qu'il soit extrêmement susceptible en ce qui concerne ses infirmités. Bien qu'il soit marié à Kythria / Aphrodite, il est amoureux de Lokena / Athéna, qui n'a que faire de lui. En raison du nombre plutôt faible de ses fidèles, il les traite bien, offrant souvent des armes, des boucliers et des armures en adamantium à ceux qui le servent particulièrement bien. Ces objets ont un bonus de +5 et une propriété spéciale, qui varie. Il n'est pas possible d'en recevoir plus d'un dans toute son (ses) existence(s). Les présages d'Héphaïstos apparaissent souvent dans les flammes des forges.

### **Avatar : FP (22)**

Son avatar prend la forme d'un homme aux cheveux sombres, affligé d'une infirmité quelconque, souvent un pied bot. C'est un guerrier – magicien. Il possède un puissant marteau de guerre magique.

### **Devoirs du clergé :**

Avant d'accepter n'importe quelle personne comme prêtre, Héphaïstos envoie son avatar pour se rendre compte de la façon dont il réagit face à une personne infirme. Si elle est gentille, elle sera acceptée. Les prêtres d'Héphaïstos doivent être dotés de la compétence *artisanat – forge*.



## Hiisi

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Mal, Esprits et gobelins maléfiques
<b>Vénééré par</b>	Gobelins, Trolls, Esprits maléfiques, Humains maléfiques
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Chaos, Destruction, Mal, Sépulcre
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Eclair sur un ciel noir
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux du panthéon finnois

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Hiisi est présent dans un pays des contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Kaarjala. C'est là que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Hiisi est le principal dieu maléfique du panthéon finnois, un dieu solitaire qui n'entretient aucun contact avec les autres dieux maléfiques du panthéon. Il n'existe que pour annihiler et causer le mal. Même s'il apparaît souvent sous la forme d'un humain vêtu de riches atours et à l'humeur toujours sombre, il n'a rien d'humain. Ce n'est qu'un esprit maléfique, peut être affilié aux gobelins (certains le vénèrent dans le grand nord), aux trolls ou aux fées maléfiques.

Il dispose d'ailleurs de créatures « esprit » qui sont ses séides et qui parcourent les terres gelées pour répandre le Mal.

**Avatar :** FP (18)

Son avatar prend la forme d'un homme bien habillé et au visage sombre et fermé. Il peut changer de forme, pour passer sous forme d'esprit intangible ou de goblin.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Hiisi sont éminemment maléfiques et ne cherchent qu'à détruire. Cela est leur seul crédo.



**Héra (Patura)**

Héra est en fait le nom de la déesse Patura dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Patura ».

**Hermès (Turmis)**

Hermès est en fait le nom du dieu Turmis dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Turmis ».

### Hermod (Astérius)

Hermod est en fait le nom du dieu Astérius dans le panthéon nordique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Astérius ».



**Astérius / Hermod du panthéon nordique, un autre dieu qui apprécie la musique**

### Hircismus (Leptar – Grankhul)

Hircismus est en fait un autre nom du dieu Leptar. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Leptar ».

### Horus (Razud)

Horus est en fait un autre nom du dieu Razud dans le panthéon égyptien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Razud ».

### Hruggek (Bartziluth)

Hruggek est en fait le nom du dieu Bartziluth dans le panthéon gobelinoïde. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Bartziluth ».



## Huehuetotl

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN – LM – LB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Feu, Ancêtres
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , <i>Deities and Demigods (1<sup>er</sup> éd.)</i> , Wikipedia
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Brasier, Feu, Loi
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Un cœur enflammé
<b>Arme de prédilection</b>	Maquahuitl (épée courte => en bois avec obsidienne)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Huehuetotl fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Huehuetotl fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Huehuetotl est un très ancien dieu du panthéon aztèque. Il est associé à l'élément et constitue donc le principal dieu du feu du panthéon. Il est assez peu actif à présent.

Néanmoins, on lui fait toujours des sacrifices. Ainsi de jeunes garçons partent régulièrement à la chasse, afin de ramener des petits animaux tels que des serpents, des lézards, des grenouilles et même des libellules. Ils les donnent aux prêtres d'Huehuetotl qui s'en servent pour « garder » les sanctuaires du dieu. En échange, les prêtres donnent des offrandes aux garçons. Des sacrifices plus sanglants sont également effectués lors des grandes festivités. A ces occasions, des sacrifices humains/elfes sont faits en arrachant le cœur des victimes au moyen d'un poignard d'obsidienne (comme pour d'autres dieux du même panthéon) et les cœurs sont ensuite brûlés sur du charbon. Cela permet de récupérer les faveurs du dieu.

**Avatar : FP (17)**

Son avatar prend la forme soit d'un très vieil homme, soit d'une sorte d'homme-lézard. Dans tous les cas de figure, il maîtrise la magie du feu à la perfection.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Huehuetotl, se doivent d'entretenir les temples du dieu. Ils procèdent aux grands sacrifices lorsque cela est nécessaire.



De gauche à droite : une représentation du dieu, une sculpture représentant la tête du dieu sous sa forme de vieil homme et un dessin de son avatar reptilien

**Huitzilopochtli (Danel le tigré)**

Huitzilopochtli est en fait le nom du dieu Danel le tigré dans le panthéon aztèque. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Danel le tigré ».





## Hymir (Aegir)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances chaotique neutre)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NM – NB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Mer, Fêtes
<b>Vénééré par</b>	Humains, Tous marins
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Îles de l'Aube, Mers du nord
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	Master and immortals set, Mythes et Légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Abysse maritimes, Eau, Mer, Gloutonnerie, Mort aquatique
<b>Registres interdits</b>	Feu, Loi
<b>Symbole</b>	Houle océanique
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Dieux du panthéon nordique (tous alignements)
<b>Amis</b>	Protius (Poséidon)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Personne ne sait vraiment quand Hymir est arrivé sur Mystara. Il est probable qu'Odin ait souhaité continuer à compléter le panthéon nordique et soit il a proposé à Aegir de s'incarner en un mortel de Mystara puis d'y gagner son immortalité, soit il a orienté le mortel Hymir vers le dieu Aegir, pour qu'ils fusionnent après la déification d'Hymir. En tout cas on suppose qu'Hymir était un géant des mers ayant bâti son royaume sous les flots.

Hymir / Aegir est dans le panthéon nordique, la personnification de l'océan et de sa force en bien ou en mal. Il vit dans un grand château au fond de l'océan avec sa femme Ran et leurs neuf filles qui symbolisent les différents types de vague. Il est aussi parfois appelé le « brasseur de cervoise » car il donne souvent des fêtes pour les autres dieux nordiques. Il a le pouvoir de créer ou de contenir les tempêtes sur la mer.

La seule chose prévisible concernant Hymir / Aegir est que le capitaine d'un bateau nordique qui oublie de faire un sacrifice honorable quand il commence un voyage, est sûr de rencontrer son courroux. Il regarde favorablement les pillards qu'il couvre parfois de ses brumes.

**Avatar : FP (20)**

Son avatar apparaît sous la forme d'un vieil homme ou d'un géant de 5,8 mètres de haut. Il porte par contre toujours une longue barbe grise et un gourdin de la taille d'un arbre, taillé en forme de vierge. Il est guerrier – prêtre et peut agir sans aucune difficulté dans tout milieu aquatique.

**Devoirs du clergé :**

Pour être un prêtre d'Hymir / Aegir, un homme doit être capitaine de bateau. Ce sont aussi des combattants.







## Idraote

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – LN – NB – NM – LB – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Etudes magiques, Médecine, Alchimie, Stratégie, Mages de bataille
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Ochalea, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Master set
<b>Domaines</b>	Altération, Connaissance, Guérison, Guerre, Magie
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Une ceinture en or
<b>Arme de prédilection</b>	Masses d'arme ou Bâton
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Ixion
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Idraote était un puissant mage né dans un monde parallèle. Alors qu'il cherchait à convoquer une créature des plans infernaux, quelque chose tourna mal dans ses formules et il se retrouva aspiré dans un maelström qui le propulsa sur Mystara. Il arriva dans la péninsule de Tel Akbir au 2<sup>e</sup> siècle AVC.

Il fit connaissance avec les ylaris et parvint à intégrer leur société. A cette époque, les alphatiens occupaient Ylaruam et Thyatis. Idraote apprit leurs secrets magiques et prit la tête d'une secte secrète de rebelles. A la tête de celle-ci, il se fit aider par un mage thyatien éduqué par les alphatiens. Ensemble, ils participèrent à la libération de Thyatis. Il fut alors contacté par le général Tatriokanitas qui le convainquit de prendre le contrôle avec lui de Thyatis, lui promettant de substantielles donations pour créer ensuite une grande école de magie à Thyatis. Idraote participa à l'assassinat du dirigeant en place en l'an 0 et soutint la mise en place du premier empereur de Thyatis.

Sans vraiment s'en rendre compte, il devint le plus puissant mage de la région. Il s'engagea donc sur le chemin de l'immortalité qu'il atteignit vers le 2<sup>e</sup> siècle APC, après avoir créé l'université de magie de Biazan et un puissant artefact qui prenait la forme d'une ceinture.

Il est aussi à l'origine de la légende de la *fabuleuse vallée de sagesse*, légende toujours présente à Ochalea où son culte s'est répandu.

A présent, Idraote est le patron de la magie et des mages de bataille dans les terres thyatiennes. Mais il est aussi vénéré pour son grand savoir magique, dans les sciences, en alchimie et en médecine. Il est obsédé par le fait de parvenir à percer les secrets du Multivers et par la possibilité d'augmenter les capacités physiques et intellectuelles des mortels au moyen de sortilèges.

### **Avatar : FP (19)**

Son avatar apparaît sous la forme d'un homme de type ylari aux cheveux noirs et courts. Il porte un grand turban blanc sur sa tête, une tunique rouge et un large pantalon blanc et des sandales avec des gemmes. Il porte également une jambiya (dague ylari) et une ceinture d'or qui ceint sa taille. C'est un archimage.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres aident leur dieu dans ses recherches magiques pour percer les secrets du Multivers. Ils sont aussi sollicités par les armées pour y servir ou entraîner les mages de bataille. Enfin, ils sont recherchés pour former les étudiants sur divers points : magie, sciences et alchimie. Ils servent également de guérisseurs profanes.

Nombre de ces prêtres sont en fait des prêtres / mages ou prêtres / mages de bataille.



## Idris

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – CM – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Vengeance, Malignité, Protectrice des humanoïdes et des dragons maléfiques, Protectrice de Denagoth
<b>Vénééré par</b>	Humains, Dragons maléfiques et wyverns, Humanoïdes maléfiques, Nagas maléfiques
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Heldann, Denagoth, Norwold, Ghyr, Sind, Davanie
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Master set, X11
<b>Domaines</b>	Altération, Connaissance, Corruption, Haine, Morts-vivants
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Un dragon noir avec ses ailes ouvertes, vu du dessus
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes lourde
<b>Alliés</b>	Hel
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Roag Maccullan
<b>Ennemis</b>	Ordana (Sehanine Archelune), Les 9 korrigans, Ilsundal (Corellon Larethian), Mealiden (Solonor Thelandira), Calitha (Trishina), L'Unique (Io), Diamant (Bahamut), Perle (Tiamat), Opale, Ka (Shekinester)

**Description de la déesse :**

Idris, surnommée « L'aile noire » faisait partie du groupe des héros elfiques, nommés les 9 korrigans, à l'époque où ils étaient encore 10. Idris était la dixième jusqu'à ce « qu'elle tourne mal » et qu'elle soit bannie du Wendar et du groupe de ses camarades. Pour voir son histoire, se reporter à la section sur la déesse *Aerdrië Faenrya*.

Idris se retourna même contre Ordana, Sehanine Archelune, la mère de tous les elfes sur Mystara. Corrompue par les forces de l'Entropie, elle essaya de tuer « l'Arbre unique », présent d'Ordana aux elfes de Mystara. A ce moment là, Ordana retira ses protections sur ces elfes qui l'avaient trahi, et ceux-ci périrent ou bien se transformèrent, suite à l'Entropie qui pouvait dès lors couler à flots dans leurs corps. Idris se transforma ainsi en un serpent ailé noir, avec un visage féminin d'elfe. Après cet épisode, Idris se renferma et gagna le statut de liche après une cérémonie.

Idris se créa un royaume, au Denagoth, tout entier dévolu à l'éradication de ses anciens alliés elfes des 9 korrigans, patrons du Wendar.

Idris hait tous les elfes vivants, car ils lui rappellent la perfection et l'illumination qu'elle a perdue. Et elle hait par-dessus tout Ordana / Sehanine Archelune. C'est pour cela qu'elle s'est choisi pour objectif d'éliminer les elfes (de surface) et elle utilise pour ce faire des tribus d'humanoïdes maléfiques et des dragons maléfiques (certains se sont ralliés à elle, en particulier des wyverns, suite à son changement de forme bestial). Elle est convaincue que seuls des croisements magiques entre des humanoïdes et des dragons, pourront lui permettre de créer les êtres parfaits, prêts à accomplir sa vengeance. C'est ainsi que le Denagoth est devenu « son » laboratoire, corrompant nombre de dragons et s'attirant ainsi l'inimitié de tous les dieux draconiques. Elle est aussi connue comme la patronne des nagas maléfiques.

### **Avatar : FP (19)**

Son avatar apparaît sous la forme d'un serpent ailé d'un noir profond et possédant un magnifique visage elfique. Elle peut aussi prendre la forme d'une naga corrompue ou d'une naga ténébreux. Elle peut enfin prendre la forme d'une liche.

C'est une puissante liche magique appréciant les sorts de transmutation, surtout ceux maléfiques et douloureux.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Idris, doivent aider leur déesse dans ses recherches. Beaucoup vivent dans les laboratoires du Denagoth où ils travaillent sur les recherches, aidant l'avatar de leur déesse dans cet objectif. Ils doivent bien aussi éliminer tous les elfes de surface qu'ils sont susceptibles de croiser. Ils ne vivent que pour l'esprit de vengeance qui anime leur déesse.



Une des formes possibles (peut être fantasmée) de la déesse Idris



## Iliric (Math Mathonwy)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – NA – CN – LN – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – NA – CN – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Magie, Savoir, Ambition, Egoïsme
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Hule, Karamaikos, Hollow World (traldars), Divers
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	IM2, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Altération, Connaissance, Magie, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Bâton magique
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Variable en fonction de ses projets
<b>Amis</b>	Variable en fonction de ses projets
<b>Adversaires</b>	Variable en fonction de ses projets
<b>Ennemis</b>	Variable en fonction de ses projets

### Description du dieu :

Iliric est né dans une cité de la côte sauvage. Il a toujours été versé dans les arts de la magie profane et après un long apprentissage, il prit la place de son maître. Son rêve était alors d'achever l'acquisition d'un pouvoir absolu, égal à celui des immortels. Malheureusement pour lui, l'avancée des hordes gobelinoïdes de Wogar, mit ses recherches magiques en péril. Il partit alors dans d'autres contrées du continent, rechercher la tranquillité et le chemin vers l'immortalité. Pour cela il lui fallait un parrain divin. Tous les dieux auxquels il s'adressa, refusèrent. Il voyagea à travers les plans pour rechercher de l'aide. Le dieu celtique Math Mathonwy lui répondit alors. Il était prêt à l'aider à gagner son immortalité, alors que lui-même n'était pas présent sur le monde. Iliric ne comprit pas tout de suite la dimension du pacte qu'il forgea avec Math Mathonwy. Iliric revint sur Mystara, portant en lui une étincelle et la magie divine du dieu, lui permettant de masquer son orgueil démesuré aux dieux. C'est ainsi qu'Iliric gagna le sponsor d'Eiryndul. Il accomplit sa quête, n'hésitant pas pour cela à provoquer en duel tous les mages des environs, incluant ses propres étudiants. Il les élimina tous, physiquement et acquit son immortalité. C'est alors que la véritable nature du pacte qu'il avait forgé avec Math Mathonwy se révéla à lui, il fusionna son essence avec le dieu. C'est ainsi que Math Mathonwy est maintenant, présent sur Mystara.

Iliric / Math Mathonwy est ainsi le dieu de la sorcellerie. Il possède un puissant bâton magique et un torque qui lui fut donné par les autres dieux. Iliric / Math Mathonwy insiste

## Les dieux de Mystara

pour que ses pieds reposent chez lui, dans le lait d'une vierge à chaque fois que cela est possible. Il pratique sa magie principalement à des fins personnelles, et lance rarement des sorts pour le bien de ses fidèles ou de ses prêtres.

Le dieu est connu sous le nom Iliric à Hule et sur la Côte sauvage, où il est le plus vénéré. A cause de la présence des autres dieux du panthéon celtique, sa présence commence à poindre à Karamaikos, où il est peu vénéré, et sous son nom celte de Math Mathonwy.

**Avatar :** FP (17)

Son avatar est un homme d'un certain âge, portant une tunique et des robes lourdes. C'est un archimage.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Iliric / Math Mathonwy peuvent être soit des prêtres, soit des druides. Il n'est pas rare qu'ils soient également multi-classés magiciens. Les prêtres participent souvent à des rituels collectifs pour animer la magie nécessaire à d'autres cérémonies. Cependant tous les prêtres doivent effectuer en solitaire un mois de prière par an.

### Illneval (Karaash)

Illneval est en fait le nom du dieu Karaash dans le panthéon orque. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Karaash ».





## Ilmarinen

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB – NA – LN – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Forge, Création, Inventions, Fabrication d'artefacts, Ciel
<b>Vénééré par</b>	Humains, Gnomes, Nains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Serraine
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Master set, Wrath of the immortals, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Air, Artisanat, Création, Forge, Tempêtes de vent
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Un moulin
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Les autres dieux du panthéon non maléfiques finnois
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Louhi
<b>Ennemis</b>	Hiisi, Hel

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Ilmarinen est présent dans un pays des contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Kaarjala. C'est là que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Ilmarinen est avec Ukko, l'un des deux premiers dieux à avoir été présent sur Mystara.

Ilmarinen est à la base un grand héros d'un monde parallèle. Mais ses exploits l'ont amené sur Mystara où il a gagné l'immortalité entraînant la présence du panthéon sur Mystara.

Dans les légendes, Ilmarinen est cet excellent ouvrier, qui forgea la terre et les sept cieux qui l'entourent, et on l'appelle le Forgeron Eternel. Il passe sa vie à forger des objets de toutes sortes, aussi bien des étoiles minuscules que des lunes immenses. Il a même forgé une femme d'argent, pour son ami Ukko, qui était trop occupé pour se chercher une épouse. Toutefois s'il est très habile il est malheureux en amour.

Il a aussi forgé le Sampo pour son frère (ou ami) Väinämöinen. C'était un petit moulin d'une étonnante complexité qui comprenait des éléments magiques comme du bout de la canette d'un cygne, du lait d'une vache stérile, un grain d'orge et de la laine d'une brebis. Il pouvait moudre aussi bien du blé que de l'argent ou du sel à partir de l'air pur.

## Les dieux de Mystara

Ce moulin était destiné à acheter une jeune épouse pour Väinämöinen mais lors d'une traversée maritime il tomba à la mer et continua imperturbablement à moudre du sel. C'est sans doute pour cela que la mer est salée. Pour parvenir à forger le Sampo, Ilmarinen devra s'y reprendre à plusieurs fois et finira par invoquer les quatre vents qui souffleront pendant trois jours.

Ilmarinen est le dieu des forgerons, des créateurs et des inventeurs du grand nord. Il est même vénéré par quelques nains et gnomes.

**Avatar :** FP (20)

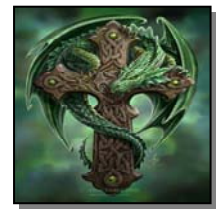
Son avatar est un bel homme au regard mélancolique. C'est un forgeron au bras puissant et à l'esprit vif.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Ilmarinen sont souvent eux-mêmes des forgerons, des inventeurs et créateurs de différents objets, magiques ou non. Certains sont aussi astronomes.







## Ilmatar

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Air, Création du monde, Mères
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Serraine
<b>Panthéon</b>	Finois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Air, Convocation, Création, Lune
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Croix en forme de dragonne
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	Aerdrië Faenrya, Koriel, Tarastia (Frigga), Cochère (Syranita)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Ilmatar est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala, mais aussi à Serraine. C'est au Kaarjala que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Ilmatar est la déesse primordiale vierge de la mythologie finnoise, associée à l'air. En effet, « ilma » veut dire l'air et le suffixe « -tar » désigne une être féminin ou la fille, faisant d'Ilmatar la "fille de l'air".

Elle est la mère de Väinämöinen, le héros principal de l'épopée Kalevala. On apprend dans le chant I du poème qu'Ilmatar, lassée de sa solitude, décide de s'allonger dans la mer et d'être ainsi fécondée par les vagues et le vent. Seulement elle demeure enceinte de Väinämöinen pendant 700 ans. Éprise de douleur, elle prie le dieu Ukko de l'aider à s'en délivrer. Vient un canard qui fait son nid sur le genou d'Ilmatar qui dépasse de la mer, et pond six œufs d'or et un septième de fer. En couvant les œufs il brûle le genou de la vierge qui le secoue et fait disparaître les œufs dans les vagues et ils se cassent. Les différentes parties des œufs cassés forment la terre, le soleil, la lune, les nuages, le ciel, etc. Dix années s'écoulent et Ilmatar entreprend le modelage du monde, créant avec son corps les

## Les dieux de Mystara

différents reliefs. Väinämöinen resta une trentaine d'années de plus dans le ventre de sa mère avant de réussir enfin à en sortir. Tous ces évènements se sont déroulés bien évidemment en dehors de Mystara.

Sur Mystara, Ilmatar est l'une des premières déesses à être venue après Ilmarinen et Ukko.

### **Avatar : FP (18)**

Son avatar est une belle femme au visage serein et déterminé. Elle utilise la magie de l'air, vole à volonté et peut invoquer l'avatar de n'importe quel autre dieu du panthéon finnois à l'exception d'Hiisi.

### **Devoirs du clergé :**

Le clergé d'Ilmatar est un clergé sage qui aide son prochain. Il est très apprécié des populations. La plupart des prêtres sont d'ailleurs des prêtresses.





## Ilsensine

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM
<b>Alignement des prêtres</b>	LM
<b>Zone de contrôle</b>	Domination mentale, Magie
<b>Vénééré par</b>	Illithids (flagelleur mental)
<b>Vénééré en</b>	Outreterre
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Domination, Esprit, Orgueil, Sorts, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Cerveau lumineux avec deux tentacules
<b>Arme de prédilection</b>	Attaque de corps à corps (tentacules)
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Blibdoulpoulp, Callarduran Maindouce

### Description du dieu :

Ilsensine est le dieu tutélaire des illithids. La légende dit qu'Ilsensine, perdu dans son domaine sur le plan du Concordant Opposition, a des tentacules qui pénètrent tous les mondes, attiré par les esprits les plus puissants. C'est ainsi que son attention fut un jour attirée par l'esprit d'un puissant mage elfe Shattenalfen qui accomplissait sa quête de l'immortalité sous l'égide d'Atzanteotl. Mais alors que celui-ci allait atteindre l'immortalité, Ilsensine s'était déjà connecté à son esprit et but son esprit et son âme. Ilsensine est ainsi arrivé sur Mystara. Il y a à présent implanté des membres de sa race, les illithids, même s'ils sont encore très peu nombreux et bien sûr, la plupart du temps cachés loin sous terre.

Ilsensine est une divinité mentale / spirituelle qui se manifeste comme un cerveau vert lumineux. Sa motivation est que la race illithid conquière tous les plans grâce à sa supériorité et à sa domination mentale, et au travers de sa connaissance supérieure de la magie, qui correspond pour Ilsensine, à une expression de la volonté et de la force mentale. Heureusement pour les autres êtres, Ilsensine est une entité suprêmement arrogante qui perd souvent énormément de temps dans ses délires de domination et est souvent trop absorbée dans ses rêves pour agir.

Ilsensine enverra un avatar pour assister et observer des conclaves illithids quand ils concernent des agressions territoriales majeures dont la mise au point prendra des

décennies. Il visite le plan matériel, et Mystara, seulement pour absorber les cerveaux de grands érudits ou sages, comme il l'a fait pour le mage Shattenalfen. Ses communications sont souvent télépathiques avec ses serviteurs les plus appréciés. Il demande à ses fidèles de dominer les autres races.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est un immense cerveau spectral, vert lumineux avec deux tentacules qui flottent dans l'air. Il est mage ou psion si vous disposez des règles adéquates.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Illesine sont eux-mêmes forcément des illithids. Ils doivent promouvoir son culte au sein des communautés illithids et dominer toutes les autres races.





## Il sundal (Corellon Larethian)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – NA – LB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Magie, Arts et Artisanats, Musique, Guerre, Sagesse, Sérénité, Education, Protecteur des elfes
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Darokin, Karameikos, Thyatis, Glantri, Minrothad, Wendar, Ghyr, Graakhalia, Îles de l'Aube, Norwold
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	GAZ5, CM7, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Artisanat, Communauté, Connaissance, Courage, Elfes, Magie, Noblesse, Protection
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Croissant de lune au-dessus de la silhouette de l'arbre de vie
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Tous les dieux elfiques non maléfiques sauf Eiryndul
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Eiryndul (Erevan Ileserè), Rafiel
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Idris, Arachne Prime (Lolth)

### Description du dieu :

Il sundal était l'un des derniers elfes nés en Evergrun avant que la Grande Pluie de Feu ne s'abatte. Néanmoins cette naissance fut « arrangée » par Ordana, Sehanine Archelune. Cette déesse, est la première du panthéon elfique à avoir intégré Mystara et y a mené la naissance de la race elfe. Elle souhaitait y implanter le dieu tutélaire du panthéon elfique, Corellon Larethian. C'est ainsi qu'elle fit naître Il sundal, qui était béni par Ordana et possédait une petite fraction du pouvoir du dieu. Néanmoins celui-ci devait faire ses preuves et gagner son immortalité. Telles sont les lois de Mystara.

C'est ainsi qu'après le cataclysme, Il sundal bougea vers de nouvelles terres avec la majorité des survivants. Il rejeta la technologie de Blackmoor en faveur d'un retour à la nature et à la magie. Il éloigna alors encore plus ses fidèles de Blackmoor. Il fonda sur les nouvelles terres, le royaume elfique. Il y découvrit les secrets de l'immortalité. Après avoir créé l'artefact de l'Arbre de Vie et uni son peuple, il acheva sa quête de l'immortalité. Corellon Larethian était ainsi né sur Mystara. Il devint ainsi le seigneur des elfes, de la sagesse et de la magie. Plus tard, il sponsorisa à l'immortalité, Mealiden qui n'était autre qu'une incarnation du dieu elfique Solonor Thelandira.

Ilkundal / Corellon Larethian est l'incarnation des plus hauts idéaux de la race elfique. C'est un puissant guerrier qui protège son peuple et qui porte des armes d'une indicible puissance quand il revêt ses terrifiants gantelets de bataille. Vive et terrible, la force du dieu, tranche avec sa voix douce et son apparence d'une beauté surnaturelle. Ilkundal / Corellon Larethian se méfie des dieux humanoïdes maléfiques qui causèrent tant de dégâts aux elfes de part les mondes. Il se méfie grandement des dieux qui corrompent ses fidèles, au premier du rang desquels, Arachne Prime / Lolth, créatrice de la race des drows, les elfes noirs. Mais sur Mystara, il se méfie tout autant d'Idris et d'Atzanteotl.

Ilkundal / Corellon Larethian est souvent appelé le protecteur et préservateur de la vie, ce qui reflète son rôle de gardien et veilleur pour ce peuple. Alors que d'autres divinités traduisent la joie, les délices et l'accomplissement des elfes. Ilkundal / Corellon Larethian ne dort ni ne se repose jamais. Son esprit vital coule de et vers les elfes et leurs terres. Jamais il n'abandonne sa garde. Ce qui le distingue d'Ordana / Sehanine Archelune, que les mythes présentent également comme sa compagne.

Ilkundal / Corellon Larethian est aussi un dieu ouvert à l'apprentissage. Il est donc versé dans les arts, l'artisanat et dit avoir toujours à apprendre des mortels. Ilkundal / Corellon Larethian crée des labyrinthes dans les bois qui révèlent leurs secrets à ceux qui sont guidés lorsqu'ils les explorent : des sculptures vivantes d'eau pure, des illusions d'air et de vapeur qui révèlent la connaissance et bien plus.

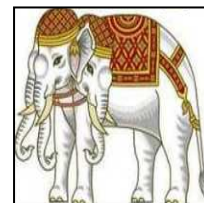
Son avatar est envoyé protéger les frontières elfiques et surveiller le travail des artisans. Les présages sont révélés sous forme d'étoiles filantes, par cristallomancie, inspirations soudaines et un sentiment de force physique avertissant le prêtre de l'imminence d'un danger inattendu.

### **Avatar : FP (28)**

Son avatar est un elfe d'une beauté et d'une grâce extraterrestre. Il est toujours vêtu d'une cape bleue azur et d'une large amulette autour du cou représentant son symbole. C'est un guerrier – prêtre – mage.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Ilkundal / Corellon Larethian se doivent d'être les leaders des communautés elfes de plusieurs manières. Ils ont un rôle prééminent dans le développement de leurs talents de combat, et dans l'enseignement, de la magie et des arts et artisanats. Ils doivent servir de médiateurs dans toutes les disputes, et maintenir de bonnes relations avec les prêtres des autres divinités elfiques et sylvestres.



## Indra

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM et Tous si guerrier
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Climat, Bataille
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Climat, Gloutonnerie, Guerre, Luxure, Restauration, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Eléphant blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Cimeterre
<b>Alliés</b>	Hel, Shiva, Rudra, Kali, Brishapati
<b>Amis</b>	Simurgh (Varuna)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ixion, Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî

### Description de la déesse :

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s'y combattaient par l'intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l'intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon absent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors d'introduire le panthéon indien sur Mystara, par l'intermédiaire d'une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu'à l'immortalité, qu'elle mérita par les nombreux assassinats qu'elle commit. De surcroît, sous l'impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Néanmoins ce n'est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d'Énergie plutôt que celle d'Entropie, ce qui dans l'idée amusait Hel, c'était de « corrompre » la sphère d'Énergie. C'est ainsi qu'un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l'âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l'autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous faits selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l'immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis de provoquer la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont à présent les dix

dieux du panthéon indien à être présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ».

Indra est le dieu de l'atmosphère, des tempêtes et du combat. Il est la personnification de l'action agressive, étant un grand amoureux de la guerre ? Indra surveille toujours la moindre bataille avec un grand intérêt, et ne résiste pas parfois à y envoyer son avatar pour y participer du côté du camp qui s'est révélé lui être le plus dévoué. Il a le pouvoir de relever ceux qui ont été tués au combat et possède un contrôle complet sur tout ce qui se produit dans l'air, comme les tempêtes, la pluie, le vent et en particulier le tonnerre et la foudre.

Indra est arrogant, égoïste, jaloux et complètement amoral. Il montre également une prédisposition à la glotonnerie (particulièrement lorsque c'est la boisson qui est concernée) et un amour pour tous les autres plaisirs de la chair. Lorsqu'un fidèle qui l'honore régulièrement avec des fêtes tapageuses l'invoque, il a une chance d'y répondre positivement. Les présages d'Indra apparaissent sous la forme de tempêtes, d'éclairs ou de vent.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar prend la forme d'un guerrier à la peau rouge et aux bras dégingandés. Il possède un cimenterre enflammé et une ramure d'or qui lui octroie une réduction aux dégâts de 10 / Magie. Il monte souvent son éléphant blanc.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Indra doivent prendre une part active à de nombreuses batailles, et ne jamais reculer devant une occasion d'engager un combat.



### **Io (L'Unique)**

Io est en fait le nom du dieu Unique dans le panthéon draconique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « L'Unique ».

### **Ishtar (Madarua)**

Ishtar est en fait le nom de la déesse Madarua dans le panthéon babylonien. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Madarua ».





## Isis

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – CB – LN – NA – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – CB – LN – NA - CN
<b>Zone de contrôle</b>	Mariage, Magie, Maternité
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Thotia, Hollow World (nithiens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Connaissance, Famille, Magie, Morts-Vivants, Mysticisme, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Œil et larme OU Ankh
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon égyptien
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bachraeus (Apophis), Seth

**Description de la déesse :**

Rathanos / Râ a vu le développement des autres principaux panthéons qui ont investi le monde de Mystara. Au premier rang desquels on trouve les panthéons nordique, grec et aztèque. Même s'il n'y a pas d'antagonisme direct, il existe de fait une sorte de compétition entre les différents panthéons. C'est ainsi que Rathanos / Râ a décidé d'intégrer les dieux de son panthéon. Pour ce faire, il fait s'incarner une des divinités de son panthéon non encore présentes, dans un mortel. Charge à celui-ci alors de gagner son immortalité. C'est ainsi qu'Isis est arrivée sur Mystara.

Isis est née incarnée dans une mortelle, l'une des femmes d'un pharaon égyptien. Par ses qualités propres, elle s'est grandement fait aimer aussi de son peuple, ainsi que du pharaon et des prêtres. C'est ainsi qu'elle le remplaçait durant ses absences. De plus, elle devint le modèle parfait pour les femmes thotiennes. Isis était aussi une grande mage, plongée dans des recherches magiques. Elle amena de nombreux nouveaux sortilèges sur le monde de Mystara et créa le premier *Recueil de sorts inépuisable* sur Mystara. Enfin, Isis présidait à de nombreuses prières dédiées à Rathanos / Râ. Pour toutes ces raisons, Isis obtint l'immortalité, lui permettant ainsi d'intégrer la déesse Isis au monde de Mystara.

Isis est une divinité noble et majestueuse, qui aspire à partager avec l'humanité les connaissances des dieux, allant souvent très loin pour initier ses fidèles à de nouveaux

## Les dieux de Mystara

concepts et idées. Dans de nombreux cas, ces nouvelles idées prennent l'apparence de sorts et d'enchantelements magiques.

Isis est la fille de Geb et de Nout, la femme d'Osiris et la mère d'Horus. De ces dieux, seul Osiris est présent sur Mystara, les autres n'ayant pas encore réussi à s'implanter sur Mystara, mais il est probable qu'Isis aide Rathanos / Râ à les y introduire.

C'est elle qui transforma son défunt mari, Osiris, en momie mort-vivante.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar est une très belle femme à la peau sombre, aux cheveux foncés et aux yeux verts étincelants. Sa voix est douce, et ses paroles peuvent charmer n'importe quelle créature. Elle est mage – prêtresse.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Isis sont en fait très souvent des mages – prêtres, théurges mystiques. Ils doivent mener des recherches magiques, aider les femmes à accoucher et célébrer les mariages.





## Ixion

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Lumière, Energie
<b>Vénééré par</b>	Tous
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Ethengar, Glantri, Ierendi, Royaumes du nord, Sind, Thyatis, Skothar, Yavdlom, Alphatia, Bellissaria, Davanie, Îles Perlées, Îles de l'Aube, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ4, GAZ12, IM1, IM3, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Champions of Mystara, Immortal set, Hollow World
<b>Domaines</b>	Bien, Brasier, Courroux sacré, Feu, Gloire, Passion, Purification, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Une roue enflammée
<b>Arme de prédilection</b>	Epée à deux mains
<b>Alliés</b>	Valérias, Ka (Shekinester), Astérius (Hermod), Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî
<b>Amis</b>	Idraote
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Thanatos, Hel, Kali, Indra, Shiva, Rudra

**Description du dieu :**

Ixion est l'un de ces quelques très anciens immortels qui sont depuis aussi longtemps que n'importe quelle mémoire peut remonter. Il a aidé Ka et Ordana à créer le Hollow World. En tant que principal Hierarch de la sphère d'Energie, il est très présent.

Ixion est le soleil incarné en un immortel... le soleil dans toute sa gloire. Il a toujours été vénéré par nombre de mortels. C'est le maître de la lumière, de la vie et de l'ordre naturel. Il s'oppose au chaos de la destruction et à la mort. Il est aussi connu sous le nom de Tubak, comme le porteur de sagesse, en particulier aux Khanates d'Ethengar. Ixion prône la connaissance pour la recherche de la rédemption. Il combat l'Entropie de toutes ses forces. Il est le parangon de la passion, de la vigueur, des émotions fortes mais aussi de la contemplation, de la sagesse et de l'indulgence. Ses pires ennemis sont bien sûr les principaux membres de la sphère d'Entropie.

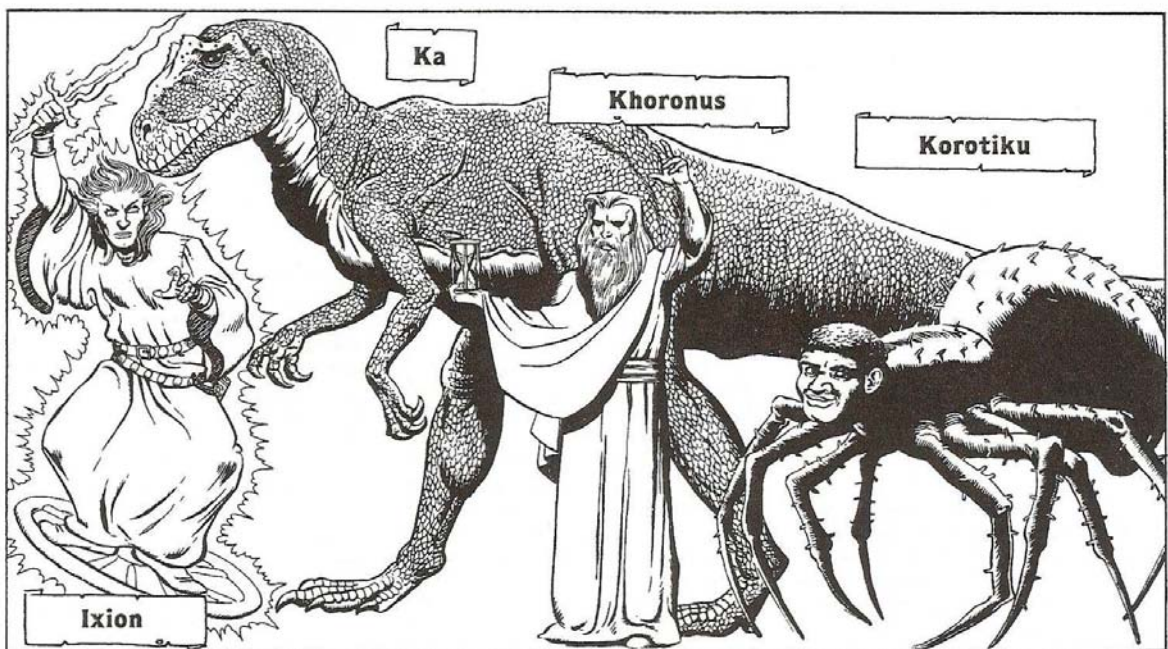
Il a lui-même sponsorisé nombre d'immortels, même si c'est pour intégrer des dieux de panthéons « extérieurs » au sein de Mystara, comme Tyr dans les Royaumes du nord ou bien la triade Mitra, Sûrya et Savitrî pour contrer la venue de Kali au Sind.

**Avatar** : FP (30)

Son avatar prend la forme « habituelle » d'Ixion, à savoir celle d'un homme à la chevelure d'un bond flamboyant. Ses yeux brillent d'un éclat doré. Il porte une robe de soie dorée et une épée à deux mains, enflammée, à sa ceinture. Une roue de feu, tourne autour de lui.

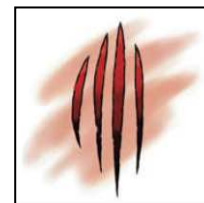
**Devoirs du clergé** :

Les prêtres d'Ixion ont de lourdes tâches. Ils ont pour objectif de prôner la lumière et de combattre l'Entropie. Mais ceci peut être interprété de manières différentes. Les prêtres bons vont s'attacher à ces idéaux de paix et de justice et ne déclencheront leur colère que lorsque cela est nécessaire. Ils apportent lumière et réconfort à la population. Les prêtres maléfiques, vont en plus s'attacher à l'aspect potentiellement destructeur de la vive lumière et de l'énergie. Ils tourneront cette énergie destructrice avec plaisir et à toutes occasions (cherchant souvent à créer ces occasions...) sur leurs ennemis. Néanmoins, afin de ne pas perdre leurs pouvoirs, ces ennemis seront souvent issus de la sphère d'Entropie.



### Ixtlilton (Utnapishtim)

Ixtlilton est en fait le nom du dieu Utnapishtim dans le panthéon aztèque. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Utnapishtim ».



## Jammudaru (Vaprak)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Ogres, Combat, Vengeance, Avarice, Torture, Cauchemars
<b>Vénééré par</b>	Ogres
<b>Vénééré en</b>	Terres brisées, Darokin, Karameikos, Rockologis, Ethengar, Norwold, Davanie, Skothar, Hule, Tanegioth, Outreterre
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Bestialité, Destruction, Gloutonnerie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Langage, Loi, Mental
<b>Symbole</b>	Traces rougeâtres de griffure OU Pince griffue plongeant dans un chaudron rempli d'une mixture verte
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Cegilune
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Tarastia (Frigga), Halav (Lug)

### Description du dieu :

Jammudaru était un ogre vivant dans le Grand Désert. Le dieu Vaprak, dieu des ogres, souhaitait intégrer Mystara pour y apporter destruction et car il y avait senti des proies goûteuses. Il envoya donc des messages à Jammudaru. Celui-ci voyagea dans les plans extérieurs et reçut des pouvoirs de la part de Vaprak en échange de ses « dévotions », pour autant qu'un ogre puisse demander à un autre ogre des dévotions...

Jammudaru revint et mena de nombreux raids contre les humains du Sind, avec nombre de destructions et massacres. Seulement des humains le maudirent et le défigurèrent encore plus qu'il ne l'était déjà. Il les rattrapa et les tortura dans son chaudron rempli d'huile bouillante et de *limon vert*. Puis il les dévora. Il continua alors sur une campagne de destruction aveugle dans le Sind. Orcus le remarqua et décida de le guider sur le chemin de l'immortalité, sans savoir que cet ogre « talentueux » cachait la patte – griffue – de Vaprak. Jammudaru poursuivit ses massacres à Hule, puis dans le monde connu. Il gagna ainsi son immortalité et son essence fut alors absorbée,... dévorée par Vaprak qui est ainsi présent sur Mystara. EN fonction des clans ogres, le dieu est vénéré sous le nom de Jammudaru (Skothar, Hule et Terres brisées principalement) ou sous le nom de Vaprak (ailleurs).

## Les dieux de Mystara

Cette divinité n'est en fait qu'un concentré de sauvagerie, vénérée par les ogres et quelques géants des collines. Il a une bestialité et une sauvagerie « élémentaire ». Rapace et violent, il craint Gorrziok / Stronmaus, l'autre principal dieu des géants présent sur Mystara et vit dans la peur que ses ogres ne l'abandonnent. Il pousse constamment ses fidèles à l'agression et à la frénésie. Jammudaru / Vaprak ne fait pas de plans, ni de projets ou de contemplation. Il dépense simplement son énergie dans la destruction et la férocité sans compromis.

Il envoie parfois son avatar pour aider un clan ogre à conquérir un ennemi important ou pour les massacrer s'il se détourne de lui.

**Avatar :** FP (13)

Son avatar est un ogre immense tacheté de brun et vert, absolument horrible et aux mains griffues. C'est un barbare des plus sauvages.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Jammudaru / Vaprak doivent être agressifs, cherchant toujours le combat. Ils doivent aussi manger avidement, et maintenir leur forme physique, c'est pourquoi ils prennent régulièrement de l'exercice en s'entraînant au gourdin.





## Juiblex

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Vases, Limons
<b>Vénééré par</b>	Humains, Aboleths
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Divers, Tanegioth, Davanie, Skothar
<b>Panthéon</b>	Fiélon
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.), Les chapitres interdits (3 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Abysses, Cavernes, Connaissance, Démons, Ténèbres impies, Vases
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Pseudopode brandi dégoulinant de limon
<b>Arme de prédilection</b>	Fléau d'armes
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Il est indiscutable que Juiblex, le Seigneur sans Visage, soit la plus dégoûtante et répugnante de toutes les divinités. On le croit apparenté aux Tanar'ri et il réside dans les Abysses dans une lugubre, âcre caverne peuplée de vases, de gelées et de limons de tous types, sur la 222<sup>e</sup> strate des Abysses, nommée Shedaklah ou « le Puits des Vases ».

Les buts de Juiblex sont totalement impénétrables. Il semble simplement être adoré, étendre la maladie, et apprécier la compagnie des vases et limons. Juiblex est au-delà de la compréhension mortelle, voire des autres immortels.

Personne ne sait comment il est arrivé sur Mystara, ni quel fou l'a parrainé. Toujours est-il qu'il est là, à présent et principalement vénéré en Outreterre, même si de petits cultes existent un peu partout. Ceci est d'autant plus étonnant que tout le monde l'évite y compris les autres seigneurs et princes démon, qui le désignent avec condescendance comme « le seigneur du néant ». Il n'en reste pas moins qu'il a conquis de force la 222<sup>e</sup> strate y exterminant quasiment tous les démons qui y vivaient. Il n'y reste plus qu'à présent que des vases et autres limons de grande puissance pour certains d'entre eux, et quelque démons, principalement des hezrous qui ramènent des victimes à leur maître.

L'avatar de Juiblex n'apparaît que s'il est invoqué par ses fidèles ou un prêtre lançant un sort de portail. Il apparaît alors sous sa vraie forme, celle d'un immense cône de gelée, garni de multiples yeux et bouches. Il n'utilise pas de présages.

### **Avatar :**

Etant une quasi-divinité, Juiblex n'a pas d'avatars, mais peut par contre se déplacer en personne.

### **Devoirs du clergé :**

Le seul devoir du clergé semble être le service de Juiblex. Les dévots le font par sens dément du devoir, les aboleths parce qu'ils croient que Juiblex préserve l'intégrité de leurs peaux et de leur environnement et que Juiblex détient des secrets arcaniques et magiques qu'il leur révélera le temps venu. Les seuls autres adorateurs connus sont une poignée de fous, généralement humains.







## Ka le Préserveur (Shekinester)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Gardien de la vie et de la culture, Patron du Hollow World
<b>Vénééré par</b>	Hommes-lézards, Nagas, Tous
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Ierendi, Norwold, Yavdlom, Alphatia, Bellissaria, Tanegioth, Davanie, Îles de l'Aube, Skothar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	AC10, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Connaissance, Faune, Guérison, Magie, Nature, Protection, Renouvellement, Reptiles
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Mort
<b>Symbole</b>	Serpent à plumes ailé, de couleur ambre
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes lourde
<b>Alliés</b>	Ixion, Ordana (Sehanine Archelune), Terra (Gaïa), Korotiku, Bastet, Gorziok (Stronmaus) et d'autres
<b>Amis</b>	Kallala des 7 Voiles (Titania)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Demogorgon, Hel, Thanatos, Idris et la plupart des dieux de la sphère d'Entropie (les destructeurs ou corrupteurs)

### Description du dieu :

Ka était dans les tout premiers temps du monde de Mystara, un dinosaure carnivore de 13m, similaire à un allosaure. Fait unique dans son espèce, il était doué d'un esprit supérieur qui lui a finalement donné la conscience et une compréhension du monde qui l'entoure. Il a alors fait l'expérience de la magie et la manipulée. Il a ainsi pu modifier son environnement à sa guise et allonger sa durée de vie. Il chercha à étudier les forces qui régissent la Nature et la Magie, devenant ainsi un réceptacle de savoir. Après un millénaire de durée de vie, il chercha une autre forme de vie susceptible d'échanger avec lui. Cette quête désespérée d'un alter-égo attira l'attention de Terra qui le guida sur sa quête de l'immortalité. Il fut ainsi réincarné en diverses formes de vie. Il gagna ainsi son immortalité.

Depuis il suit l'arrivée de toutes les espèces vivantes sur Mystara et les aide à survivre. C'est lui qui créa le Hollow World au centre de la planète de Mystara avec l'aide d'Ixion qui créa le soleil intérieur et d'Ordana. Le Hollow World devint ainsi le réceptacle de protection des êtres et civilisations mystaréennes mourantes. Le Hollow World occupa et occupe encore

une grande partie de son temps. Mais il n'en reste pas moins le dieu protecteur des Hommes-lézards (le dieu tutélaire des hommes-lézards dans le multivers, Semuanya, n'est pas présent sur Mystara), des géants de pierre (tout au moins ceux qui ne vénèrent pas Skoraeus Os-de-Pierre), des nagas non maléfiques et des tortues. C'est d'ailleurs lui qui créa / introduisit ces trois espèces sur Mystara.

Ka a plusieurs formes usuelles, sous lesquelles il est connu avec un nom différent :

- Ka, un énorme dinosaure de la forme d'un allosaure mais avec une peau ambrée
- Serpent d'ambre, un dragon d'or
- Kalaktatla, un couatl aux écailles et plumes ambrées
- Ka'ar, un grand et musculeux humanoïde à la peau ambrée
- Père Terre, une énorme tortue ambrée

Ka, presse ses fidèles de suivre le même voyage vers le savoir qu'il a lui-même suivi, afin de gagner une meilleure compréhension du monde dans lequel ils vivent. Néanmoins son esprit contient encore des traces de son ancien instinct animal et quand il est attaqué il répond avec une surprenante férocité. Il a de nombreux alliés dans le Multivers, dont Ixion, Ordana et Korotiku, qui ont tout trois participé à la construction du Hollow World. Ka a aussi Bastet a créer les rakastas et est son sponsor. Il apprécie enfin Terra, qui l'a guidé sur la voie de l'immortalité et a fait de lui ce qu'il est à présent. Il n'a que dédain pour dieux de l'Entropie, en particulier tous ceux qui cherchent à détruire ou corrompre la vie et les êtres vivants.

Certains sages pensent, que le dieu Ka, le préservateur, n'est peut être qu'une extension sur Mystara, de l'une des facettes de la très complexe déesse, Shekinester, déesse supérieure des nagas dans le multivers. Il est très difficile de dire, d'autant que personne ne sait vraiment si Shekinester est une entité « unique » comme à peu près tous les autres dieux du multivers, ou une sorte « d'agglomérat » de dieux. En tout cas Shekinester est considérée comme la créatrice des nagas. Elle détruit, mais aussi préserve et garde la vie. Ka pourrait n'être qu'un aspect (masculin) du côté protecteur de cette déesse, tout en ayant lui-même sa progression.

### **Avatar : FP (27)**

Son avatar peut prendre n'importe laquelle des formes usuelles du dieu, utilisant alors les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la dite forme. Sinon Ka est un rôdeur – mage.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Ka doivent chercher le savoir, créer et protéger des bibliothèques. Ils ont également et surtout un rôle de protecteur, soit pour leur communauté, soit carrément pour tout un peuple ou une race. Les prêtres de « bas niveau », protègent souvent leur village ou leur quartier. Plus ils « montent en grade » et plus leur zone d'influence et de protection s'élargit, pouvant atteindre un pays ou une race entière.



## Kagyar (Moradin)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon (à tendances neutre bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – NA – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des nains, Artisanat, Création, Forge, Mine, Terre
<b>Vénééré par</b>	Nains, Neanderthals
<b>Vénééré en</b>	Rockologis, Darokin, Karamaikos, Minrothad, Thyatis, Ylaruam, Norwold, Alphatia, Ghyr, Davanie, Skothar, Îles de l'Aube, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Nain
<b>Source</b>	GAZ6, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Artisanat, Force, Forge, Métal, Nains, Terre
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Marteau et enclume
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Les dieux nains non maléfiques
<b>Amis</b>	Ka (Shekinester), Wayland, Polonius (Persana)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Orcus, Jammudaru (Vaprak), Diirinka, Laduguer

### Description du dieu :

Moradin vit il y a fort longtemps le monde de Mystara créé. Des elfes y vivaient déjà mais aucun n'y était encore implanté. Il décida donc d'y introduire la race naine. Mais Mystara a ses règles particulières qui imposent à toute divinité de devoir « gagner » sa place par la déification d'une enveloppe mortelle. Qu'à cela ne tienne, Moradin est le dieu tutélaire des nains et en tant que tel, fort têtu et avec les idées bien en place. Il s'engagea donc dans l'aventure.

C'est ainsi qu'il insuffla un peu de son essence dans un Neandertal connu sous le nom de Ka-gar. Celui-ci inconscient de son héritage « divin », devint un sculpteur sur pierre remarqué par sa sensibilité et sa connaissance supérieure. Il finit par bénéficier du sponsoring de Ka dans sa quête de l'immortalité au moment de l'aube de l'humanité sur Mystara. Les Neanderthals, proches de la disparition furent sauvés dans le Hollow World. Devenu dieu, Ka-gar fut vénéré sous le nom de Kagyar. Il récupéra les nains kogolors, race proche des nains « classiques », qu'il guida après la Grande Pluie de Feu. Mais ceux-ci se mouraient du fait des radiations post-apocalyptiques. Le pouvoir et l'influence de Kagyar sur Mystara augmentant, il put enfin (re)créer les nains des collines et des montagnes, si présents par delà les mondes du multivers. Ceux-ci vivent encore sur Mystara, en particulier

à Rockologis, leur demeure ancestrale. Kagyar est connu sous ce nom dans le Hollow World, à Alphatia, Bellissaria, les Îles de l'Aube et le Skothar. C'est plutôt le nom de Moradin qui est utilisé ailleurs. Mais les deux noms sont connus. Seuls les neanderthals utilisent encore le nom de Ka-gar.

Kagyar / Moradin est un dieu d'une force formidable, ses armes et objets, qu'il créa lui-même, sont inutilisables par des êtres mortels et même la plupart des autres divinités, ne peuvent les utiliser. C'est un dieu de pierre, de roc, de feu et de métal. Il est sévère, inflexible et défenseur du peuple nain qu'il créa et des principes de la loi et du bien.

Les mythes nains considèrent que Kagyar / Moradin a été incarné à partir de roc, de pierre et de métal, avec une âme éternellement présente sous la forme du feu. Ce même feu alimentait les forges sur lesquels Kagyar / Moradin créa les nains et dans certains mythes, il souffla du feu sur les nains pour leur conférer la vie. Pour cette raison, des forges brûlent toujours dans les temples de Kagyar / Moradin. Si le feu devait s'éteindre (et les prêtres feront tout pour l'éviter), le temple devrait être démonté pierre par pierre et être entièrement reconstruit et re-consacré, généralement à un autre endroit.

Kagyar / Moradin est une divinité physique suprême. Il est la force de la volonté incarnée. Ses armes, armures et outils sont presque des extensions de cette incarnation. Kagyar / Moradin se déplace dans le roc solide à volonté et dans le plan extérieur des *Sept Cieux*. Il habite une vaste montagne dont nulle autre divinité ne connaît les secrets (à l'exception peut être de Dumathoïn qui en a une vague idée). Les nains murmurent que les pierres taillées et la facture de la demeure de Kagyar / Moradin surpassent de très loin les plus beaux chefs-d'œuvre qu'ils peuvent espérer réaliser un jour. Mais faire de leur mieux est une forme d'hommage à leur divinité tutélaire.

Kagyar / Moradin règne sévèrement sur les nains. Il est celui qui a banni les derros (menés par Diirinka) et les duergars (menés par Laduguer). Il est sévère mais juste, il juge les nains sur leurs agissements. Les nains ont beaucoup de versions du proverbe « le travail est le pain des âmes nobles. »

Kagyar / Moradin n'envoie pas souvent d'avatar sur Mystara, ni pour aider les nains, sa race protégée, ni les neanderthals qu'il a pris aussi sous sa protection sur Mystara, du fait de l'historique de son enveloppe mortelle mystaréenne. Les nains (et les neanderthals...) doivent obtenir leur place dans le monde et leur salut, par leur travail. Les nains ne reçoivent une aide de l'avatar que quand ils sont attaqués par une force immensément surnuméraire. Les présages de Kagyar / Moradin sont souvent des avertissements, fréquemment convoyés par le bris soudain d'un objet en cours de fabrication (généralement une arme).

### **Avatar : FP (24)**

Son avatar est un nain au visage sévère et puissamment musclé, spécialement sur le haut du corps et avec de longs cheveux et une barbe noire. Il porte toujours une armure de plates, un grand bouclier et un marteau de guerre. Il est guerrier et possède quelques niveaux de prêtre.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Kagyar / Moradin s'occupent de l'avancement de la race nain (ou Neandertal) dans tous les aspects de la vie, la fondation de nouveaux royaumes et clans. Ils gèrent les nombreuses cérémonies formelles (mariages, consécration des forges, temples et autres bâtiments, couronnement des monarques,...), l'éducation des jeunes spécialement en ce qui concerne l'apprentissage de l'histoire. Ils maintiennent des archives généalogiques et historiques. Partir à l'aventure est encouragé dans le clergé, principalement pour servir les intérêts de la race naine. Ces prêtres ne peuvent utiliser que les armes qu'ils ont aidé à forger et travailler.





## Kali

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Vie et mort
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind, Hule
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Champions of Mystara, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Charme, Création, Duperie, Mort, Obscurité, Renouveau
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Crâne
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin ET Corde à nœuds
<b>Alliés</b>	Hel, Shiva, Rudra, Indra
<b>Amis</b>	Simurgh (Varuna)
<b>Adversaires</b>	Brishapati
<b>Ennemis</b>	Ixion, Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî

**Description de la déesse :**

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s'y combattaient par l'intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Mais le Sind et sa population ne l'intéressait guère et elle voyait une culture proche de celle de « son » panthéon, non présent sur Mystara, le panthéon indien. Elle décida alors de l'introduire sur Mystara, par l'intermédiaire d'une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu'à l'immortalité, qu'elle mérita par les nombreux assassinats qu'elle commit. De surcroît, sous l'impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Mais ce n'est pas Hel qui sponsorisa sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d'Energie plutôt que celle d'Entropie, ce qui dans l'idée amusait Hel, c'était de « corrompre » la sphère d'Energie. C'est ainsi qu'un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l'âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l'autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous fait selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l'immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis de provoquer la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont maintenant les dix

dieux du panthéon indien à être présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ».

Kali est aussi connue sous le nom de Mère noire. Elle est une étrange et terrible déesse. Elle est la personnification de l'énergie aussi bien destructrice que créatrice. En cela c'est une créatrice de vie, semblable aux déesses mères de nombreuses cultures. Mais elle mange également ses propres fils et elle détruit la vie qu'elle crée, étant presque unique dans cet aspect de son être. Kali irradie une aura de *charme* sur les hommes et elle est aimée comme la belle et horrible mère donneuse et preneuse de vie. Kali a le pouvoir de créer des êtres vivants à partir de matériaux inertes et le pouvoir de tuer toute créature, d'une simple pensée. La forme véritable de Kali est une femme à quatre bras, aux yeux rouges, au visage squelettique et au corps souillé de sang. Il est rare qu'elle porte le moindre vêtement en dehors d'une jupe faite de plusieurs mains tranchées.

Kali se complait à la fois dans le meurtre et la création, car tous deux sont des expressions de l'énergie essentielle qu'elle personnifie. Elle est capable d'envoyer son avatar aussi bien pour aider une femme à enfanter ou un meurtrier en danger. Les présages de Kali prennent souvent la forme de visions terribles ou de rêves merveilleux.

### **Avatar : FP (22)**

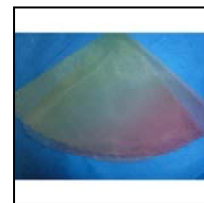
Son avatar est une belle femme à quatre bras, à la peau sombre et aux proportions voluptueuses. On la voit rarement au cours des heures diurnes.

L'avatar de Kali est une guerrière – roublarde. Elle peut lancer des *charmes personne* à volonté par le regard et *domination* à volonté au contact quand elle embrasse. De plus, elle peut lancer *exécution* à volonté par le regard.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Kali sont les membres du culte secret et meurtrier du thagna. Ils sont tous des membres importants et respectés de leur communauté, où ils mènent une double vie, en se glissant furtivement, parfois de nuit à l'extérieur pour prouver leur dévotion à Kali en étranglant d'innocents voyageurs avec leurs cordes à nœuds.





## Kallala des 7 voiles (Titania)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse supérieure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (à tendances neutre bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – CN – NA – LB
<b>Zone de contrôle</b>	Séduction, Malice, Peuples et royaumes féériques, Amitié, Magie, Protectrice des nixes
<b>Vénééré par</b>	Nixes, Êtres féériques
<b>Vénééré en</b>	Denagoth, Davanie, Océan, Serraine et Royaumes féériques
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Charme, Duperie, Fées, Joie, Magie
<b>Registres interdits</b>	Feu, Mal
<b>Symbole</b>	7 voiles de couleur formant un arc en ciel au centre d'un diamant blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Xochiquetzal, Faunus, Chiron, Les dieux féériques non maléfiques
<b>Amis</b>	Les dieux elfiques et gnomes non maléfiques, Ka (Shekinester)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres, Orcus, Jammudaru (Vaprak), Kurtulmak

### Description de la déesse :

Kallala est née sur Mystara sous la forme d'une pixie qui vivait dans les Îles de l'Aube. Celle-ci était amoureuse d'un mortel, un triton. Son amour pour lui, était aussi profond que l'océan et elle décida de plonger dans l'océan, avec la magie adéquate mais permanente, afin de retrouver son amoureux. Ce ne fut que pour découvrir que celui-ci en aimait déjà une autre. Désespérée, elle pria de toute son âme pour pouvoir retrouver son amour. Elle s'adressa à Protius, qui lui refusa cette demande. Mais, sa complainte, chanta par delà les plans et arriva aux oreilles de la divinité tutélaire des fées. Peut être par le truchement d'une fée barde et voyageuse, qui aurait chanté la triste histoire aux travers des plans. La déesse Titania attendit l'appel de détresse. Elle décida d'y répondre mais ne pouvait le faire directement, le monde de Mystara imposant aux dieux de passer par l'étape de la quête d'immortalité d'une enveloppe mortelle. Titania envoya un songe à Kallala, lui proposant la réalisation de son vœu, ce qui impliquait qu'elle acceptât la déesse en elle. Kallala accepta. La magie de Titania la transforma en nixe afin qu'elle puisse vivre plus aisément dans l'eau et lui octroya les pouvoirs de charme inhérents. Munie de cette magie, Kallala put reconquérir le cœur de son amour. Elle chercha alors à générer la race des nixes sur le



monde de Mystara. Elle y réussit si bien, que Ka la prit sous sa protection et guida sa quête de l'immortalité. Cette quête achevée, Kallala et Titania fusionnèrent.

Kallala / Titania prend soin à présent de toutes les races féériques avec les trois autres dieux présents sur Mystara et qui se sont chargés avec elle, de la défense de ceux-ci. Il s'agit de Xochiquetzal, déesse des fleurs et de nombreuses races féériques, Faunus le dieu des satyres et des korreds et Chiron le dieu des centaures. Elle accepte même les fées qui se sont tournées vers le Mal, essayant de les remettre dans le « bon » chemin. Toutes les créatures féériques vénèrent ainsi Kallala / Titania. Son crédo est celui de la pitié et du Bien et il est virtuellement impossible de la mettre en colère à moins que l'être qui l'offense ne soit lui-même complètement maléfique. Sur Mystara, seuls Orcus et Jammudaru ont réussi cette « prouesse ».

Les avatars de Kallala / Titania agissent pour défendre l'intégrité des terres féériques si elles sont menacées par la magie, le fer, le feu ou pire. Elle organise aussi des voyages interplanaires entre les fées de Mystara et la grande cour féérique des plans extérieurs, la cour de Seelie.

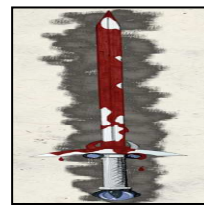
### **Avatar : FP (20)**

Son avatar est une très belle fée. Elle a des ailes de tulle si elle prend une forme aérienne ou de très jolis doigts palmés si elle prend sa forme de nixe. Elle dans tous les cas une peau parfaitement pâme, une stature osseuse et des yeux bleu-gris pénétrants. Elle porte invariablement une baguette dont l'extrémité s'orne de son symbole divin.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Kallala / Titania mènent la danse, à tous les sens du terme. Ils doivent respecter et promouvoir les enseignements de leur déesse. Ils organisent également les voyages des fées à la cour de Seelie.





## Karaash (Illneval)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – CN – NM – NA – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Guerre, Protecteur des orques
<b>Vénééré par</b>	Orques et orogs
<b>Vénééré en</b>	Terres brisées, Darokin, Ethengar, Norwold, Hule, Denagoth, Ghyr, Hollow World, Skothar, Divers
<b>Panthéon</b>	Orque
<b>Source</b>	GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Force, Guerre, Orques
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Epée à deux mains ensanglantée
<b>Arme de prédilection</b>	Epée à deux mains
<b>Alliés</b>	Diulanna (Artémis), Yurtrus
<b>Amis</b>	Wogar (Maglubiyet) : respect réciproque
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les dieux elfiques, Atzanteotl (Tezcatlipoca), Ranivorus (Yeenoghu)

### Description du dieu :

Dans le multivers, Illneval est un des dieux du panthéon orque. C'est l'aide de camp du dieu tutélaire, Gruumsh. Ce dernier confie le commandement des armées orques à Illneval quand il ne désire pas lui-même, mener les troupes. C'est l'archétype du chef de guerre sur le front. En tout état de cause, Illneval est « soumis » à la volonté de Gruumsh, mais a toujours souhaité s'en émanciper. Le monde de Mystara lui a fourni l'occasion de réaliser cette émancipation à l'échelle d'un monde matériel. Des dieux orques, il s'y est implanté le premier... et à ce jour, ils ne sont que deux et le deuxième est Yurtrus, pas Gruumsh. Les orques sont arrivés il y a longtemps sur Mystara, peut être en provenance d'un autre monde. Une tribu s'est implantée après un voyage inter-planétaire et a prospéré. Mais cette tribu n'a pas amené avec ses dieux ou les a oubliés, ceux-ci ne pouvant plus octroyer de sortilèges à leurs prêtres. Illneval fut le premier à percevoir Mystara et ces prières orques perdues. Il créa une épée magique, de couleur bleue, pourvue d'intelligence, qu'il insuffla d'une partie de son être. Et il la fit envoyer auprès des orques de ces tribus installées sur Mystara. Malheureusement pour lui, Yurtrus réussit avant lui à intégrer Mystara, mais en restant plus « masqué » sous une identité commune, celle de Yagraï (voir le chapitre

associé). Néanmoins une fois déifié, Karaash / Illneval est un dieu plus connu parmi les orques.

Karaash était le chef de guerre d'une tribu descendant des ces orques. C'était un grand tacticien. La légende d'une épée magique de couleur bleue, de fabrication visiblement orque, mais qui était aux mains d'une tribu elfique, se répandit. Karaash mena une grande armée et s'abattit sur les elfes. Il les défit et récupéra l'épée bleue, l'épée d'Illneval. Pourvu de cette arme qui lui chuchotait les conseils d'Illneval, il mena de nombreux autres combats qui le menèrent jusque chez des humains vénérateurs de Diulanna, qu'il vainquit. Une des prêtresses de Diulanna fut faite prisonnière. Elle parla à Karaash de sa déesse, Diulanna. Malgré les fortes divergences philosophiques, Karaash s'intéressa à la déesse et accepta quelques principes de non destruction systématique de la vie sauvage et d'un plus grand « respect » (selon les critères orques tout de même...) de la gente féminine. Sans doute ce comportement fut-il conseillé par l'épée bleue à Karaash. Elle entrevoyait ce qui allait suivre. Diulanna guida Karaash sur le chemin de l'immortalité. Ce dernier mena les orques à d'autres pillages et victoires, vainquant des gobelinoïdes, puis des minotaures et emmenant ses orques sur de nouvelles terres. Et l'image de Karaash brandissant son épée sanglante au-dessus de lui, fait partie de la légende de nombreux peuples vaincus. Karaash gagna ainsi son immortalité... et suite logique, fusionna son essence avec Illneval, à présent premier et seul dieu orque sur Mystara.

Ainsi Karaash / Illneval veille jalousement sur les orques qui le vénèrent (une majorité d'entre eux). Il est probable que les autres dieux orques, Gruumsh en tête, souhaitent intégrer Mystara et pressent Karaash / Illneval de les y aider. Mais étonnamment les orques qui ont tenté le chemin de l'immortalité, ont tous succombé et disparu à un moment ou à un autre...

Les présages d'Illneval sont typiques : du sang coulant d'une cotte de mailles.

### **Avatar : FP (14)**

L'avatar de Karaash / Illneval est un grand orque peu souriant, vêtu d'une cotte de maille rouge, avec de nombreuses cicatrices sur ses bras et sur le visage. C'est un guerrier talentueux.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Karaash / Illneval sont chefs et officiers dans les armées orques. Ils luttent aussi pour que le culte de Karaash / Illneval soit prédominant dans leur clan. Les prêtres portent une cotte de maille rouge en tout temps.



## Khoronus (Chronos)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Temps, Histoire, Philosophie
<b>Vénééré par</b>	Tous
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Thyatis, Karameikos, Davanie, Ochalea, Skothar, Yavdlom, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Immortal set, Hollow World, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Connaissance, Destin, Equilibre, Esprit, Méditation, Organisation, Temps
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Sablier
<b>Arme de prédilection</b>	Faux
<b>Alliés</b>	Djaea (Rhéa), Labelas Enoreth
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Durant sa vie mortelle, Khoronus était l'un des fondateurs de la cité de Blackmoor et un conseiller de ses dirigeants. Préoccupé de la vision trop « court-termiste » de ses contemporains, il fabriqua une machine à voyager dans le temps pour étudier le futur. Comprenant qu'il ne pourrait changer le futur, il décida alors de sauver sa famille et l'emporta avec lui, quelques siècles plus tard et pour faire bonne mesure, changea aussi de lieu dans le multivers. Ils fondèrent une nouvelle colonie de culture blackmoorienne. Il utilisa alors sa machine pour aider ses nouveaux concitoyens et trouva une deuxième machine avec laquelle il continua ses voyages dans le temps. Une fois satisfait, il envoya les deux machines dans le futur afin que nul ne puisse les utiliser pour modifier les faits passés. C'est alors qu'il mourut... enfin presque. C'est alors qu'il découvrit qu'il était devenu immortel dans la sphère du temps... et sans savoir qui aurait pu être son sponsor. Après plusieurs siècles, il voulut recréer une machine en l'améliorant de ses pouvoirs divins. Il l'activa, disparut et réapparut peu après, accompagné de son premier modèle de machine ! C'est alors qu'il comprit qu'il s'était lui-même sponsorisé ! De plus, il était investi d'un nouveau pouvoir, celui du temps... celui du dieu du Temps, Chronos. Le sablier avait été créé par le dieu et avait emprisonné Khoronus dans ses sables temporellement mouvants.

## Les dieux de Mystara

C'est ainsi que Khoronus / Chronos arriva sur Mystara. Tout logiquement, celui est uni avec sa femme Djaea / Rhéa. Ils veillent ensemble sur leurs fidèles. Ceux-ci le connaissent sous ses deux noms et le surnomment « Père Temps ».

Khoronus / Chronos est sage et favorise l'émergence de la philosophie et des formes de gouvernement « responsables ». Il évalue avec soins toutes ses décisions. Il est universellement reconnu comme le dieu de la sagesse et des mystères du Temps. Il est d'ailleurs devenu le principal Hierarch de cette sphère. C'est le protecteur du Temps et de la régularité de son flot, sur Mystara. Il fait des recherches sur les dieux antédiluviens, ceux qui auraient créés Mystara et ont disparu depuis.

### **Avatar : FP (30)**

L'avatar de Khoronus / Chronos est un prêtre – mage mystique. Son pouvoir et sa connaissance sont immenses. Il apparaît sous la forme d'un vieil homme, ailé, avec une longue barbe grise.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Khoronus / Chronos sont souvent des sages, des philosophes instruits des secrets du multivers. Certains d'entre eux, occupent des fonctions de conseillers auprès des gouvernants de ce monde et les incitent à plus de sagesse et de modération dans leurs décisions.





## Kipu-Tytto

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Demi-déesse
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Souffrance, Maladie, Obsolescence
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Corruption, Pestilence, Souffrance
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Morceau de fer battu au-dessus d'une flamme
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes
<b>Alliés</b>	Loviatar, Tuoni, Tuonetar
<b>Amis</b>	Louhi
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Kipu-Tytto est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Kipu-Tytto est une des filles de Tuoni et la sœur de Loviatar. Comme elle, Kipu-Tytto est une déesse exécration, de la souffrance et qui se complait à répandre la maladie. Elle apparaît sous la forme d'une vieille femme hideuse.

### Avatar : FP (11)

Son avatar est une vieille sorcière qui rend malade et corrode tout ce qu'elle touche.

### Devoirs du clergé :

Le credo du clergé de Kipu-Tytto est de répandre maladie et souffrance. Il s'allie pour cela au clergé de Loviatar et il n'est pas rare qu'un prêtre vénère en fait les deux déesses.



## Kiranjo (Baphomet)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Bataille, Violence, Furie, Avarice, Protecteur de minotaures
<b>Vénééré par</b>	Minotaures
<b>Vénééré en</b>	Heldann, Royaumes du nord (Vestland), Davanie, Skothar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Fiélon
<b>Source</b>	M-Solo2, X13, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Abysses, Bestialité, Démon, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Tête cornue dans un pentagramme OU Labyrinthe
<b>Arme de prédilection</b>	Grande hache
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thor et tous les dieux bons, Ranivorus (Yeenoghu)

### Description du dieu :

Baphomet est un Tanar'ri de puissance supérieure qui s'est attiré la dévotion de plus en plus de minotaures. Les mythes de la naissance des minotaures sont obscurs et placent leurs origines dans l'histoire ancienne, où une terrible malédiction condamna un nombre d'humains pervers (qui pourraient avoir eu affaire avec des Tanar'ris) à avoir cette forme. Cette malédiction attira l'attention de Baphomet vers ces créatures nouvellement créées.

Baphomet repéra le monde de Mystara. Il espérait s'y tailler un vaste royaume et gagner ainsi de nouvelles âmes pour mener ses guerres abyssales. Il envoya ainsi une large tribu de minotaures issues d'un autre plan matériel vers Mystara. Ceux-ci étaient menés par un prêtre voué à Baphomet, avec pour mission d'y implanter les minotaures et d'assurer la venue de son seigneur. Ce prêtre s'appelait Kiranjo. Il accomplit sa mission au-delà des espoirs de Baphomet. Il combattit les humains, les dévora, se tailla un royaume, perdit du terrain face à Karaash et ses troupes orques, se regroupèrent, menèrent de nouveaux massacres, conquièrent des territoires sur la péninsule de Tangor, en Davanie et au Skothar. Ils s'implantèrent également au Hollow World. Tout ceci attira l'attention d'une autre entité fiélonne, présente sur Mystara, le prince-démon Orcus. Amusé, et sans doute après une difficile négociation entre les deux seigneurs abyssales, Orcus décida de guider Kiranjo sur le chemin de l'immortalité. A la fin victorieuse de celle-ci, Kiranjo fusionna avec son seigneur, Baphomet.

Kiranjo / Baphomet est une puissance vicieuse et haineuse qui ne se plaît que dans la force brute et la violence. Il cherche le pouvoir sur les minotaures pour obtenir leur aide pour ses propres plans, notamment son inimitié et ses batailles avec Ranivorus / Yeenoghu ; de telle sorte que les minotaures et les gnolls ne sont pas tout à fait les meilleurs amis du monde...

### Avatar :

Kiranjo / Baphomet étant une quasi-divinité, il ne peut envoyer d'avatar et ne peut que se déplacer « en personne ». Bien évidemment il ne peut le faire que par l'intermédiaire d'un portail et ne vient donc guère souvent... C'est en fait un des plus puissants seigneurs démons des Abysses.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Kiranjo / Baphomet doivent promouvoir le culte de leur dieu au sein des communautés minotaures et s'assurer de leur dévotion. Ils mènent les minotaures à la bataille, aux massacres de masse et aux festins sanglants qui s'ensuivent. Les cibles préférées de ces festins, sont les humains et les gnolls.







## Koriel

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB
<b>Alignement des prêtres</b>	Pas de prêtre
<b>Zone de contrôle</b>	Ki-Rins, Apprentissage, Protection, Vigilance contre le mal
<b>Vénééré par</b>	Ki-Rins
<b>Vénééré en</b>	Skothar, Divers (là où il y a des ki-rins)
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Cornes et yeux de ki-rin
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles (cornes)
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Tous les dieux loyaux bons
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Tous les dieux maléfiques

### Description du dieu :

Koriel est apparu sur Mystara sur le continent Skothar il y a de cela plusieurs siècles. C'est le dieu tutélaire des ki-rins dans tout le multivers. Il est probable, que l'un de ces très puissantes créatures de la Loi et du Bien, soit parvenue à l'immortalité sur Mystara et ait fusionné avec Koriel pour permettre sa présence sur Mystara.

Koriel est le dieu errant dans le ciel des ki-rin, un puissant et sévère dieu loyal bon. Dans certains mythes, cette formidable monture permet à un dieu primaire créateur ou au dieu majeur d'un panthéon loyal bon de le monter ; et souvent, en conjonction avec ce cavalier, ils apporteront des forces créatrices sur terre ou chevaucheront jusqu'à la fin des choses. Son association avec cette figure de dieu suprême renforce les pouvoirs magiques des deux dieux, et par association. Koriel créa la race des ki-rins. Il n'a pas de chamans ou prêtres car ses créations sont assez puissantes pour s'en passer.

Koriel est prudent et vigilant. Il vole à des vitesses effarantes vers les plans extérieurs, veillant à toute implantation du Mal, tout comme les ki-rins sur le Plan Primaire. Il n'agira pas souvent sans consulter les autres divinités, mais est impitoyable en combat. Sa grande vitesse en fait aussi un voyageur, sans repos et très curieux, cherchant toujours à découvrir de nouvelles connaissances dans les mondes et plans.

Koriel n'a pas de clergé, mais entrera en communion avec des ki-rins individuels quand il le désire (ou parfois s'il est invoqué). Il n'interfère que peu avec les affaires des autres créatures, à moins que des êtres activement mauvais ne l'offensent en persécutant des créatures plus faibles ou par l'usage d'une magie puissante. Il n'enverra son avatar régler ceci qu'en extrême recours, préférant alerter les ki-rins mortels de tels dangers.

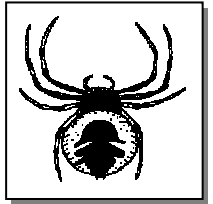
**Avatar :** FP (22)

L'avatar de Koriel prend la forme d'un ki-rin majestueux volant à des vitesses prodigieuses par-dessus les montagnes et les nuages. L'avatar est prêtre, mage, paladin, théurge mystique.

**Devoirs du clergé :**

Koriel ne dispose d'aucun clergé.





## Korotiku

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Ruse, Fourberie, Liberté, Non conformisme, Blagues, Araignées
<b>Vénééré par</b>	Aranéas, Lupins, Humains (tanogoros), Araignées, Divers
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Hule, Kaarjala, Alphatia, Davanie, Îles perlées, Skothar, Tanegioth, Yavdlom, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	DDA2, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Araignées, Chance, Cupidité, Duperie, Illusion, Libération, Pensée, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Araignée noire
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Astérius (Hermod), Eiryndul (Erevan Ileserë), Diulanna (Artémis), Turmis (Hermès)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Loki, Harrow, Arachne Prime (Lolth), Masauwu

### Description du dieu :

Korotiku est l'un de ces anciens dieux, qui ne se souvient même pas de son arrivée sur Mystara. Encore un de ceux qui ont peut être installé par les Anciens, afin de gérer Mystara juste après sa création.

Korotiku a une affinité particulière avec les araignées, ce qui le place en forte inimitié avec Arachne Prime / Lolth. Korotiku est réputé pour son humour décalé et ses blagues se racontent sans fin. Personne ne peut être sûr, que des mots prononcés par Korotiku sont véridiques. Il est le patron des araignées non maléfiques, des blagues nécessitant une réflexion de la part de leurs auteurs ou de leurs victimes, mais sans que cela ne puisse causer trop de tort. C'est en cela qu'il s'oppose vigoureusement à Loki, ainsi qu'à Harrow. C'est un maître des illusions, qu'il utilise à foison et avec des objectifs très variés... pour ses plaisanteries, pour amener des êtres à réfléchir,... Même s'il peut sembler parfois complètement irrationnel dans sa manière de penser et d'agir, c'est en fait une erreur. Il est fin stratège, mais ses chemins sont tortueux. Il est particulièrement vénéré chez les roublards et les corsaires.

Ses présages prennent la forme d'illusion, se dévoilant au moment où la cible interagit avec elle.

**Avatar :** FP (30)

Son avatar prend la forme d'une énorme araignée avec la tête d'un homme souriant. C'est un très puissant roublard – illusionniste.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Korotiku sont assez libres de leurs agissements tant qu'ils ne vont pas contre les valeurs fondamentales de leur dieu. Nombre sont des prêtres roublards, ou des prêtres illusionnistes. Les prêtres bénéfiques cherchent souvent à libérer tels ou tels êtres d'une tyrannie ou de quelque injustice. Les prêtres maléfiques utilisent leurs pouvoirs pour détrousser et faire quelques mauvaises blagues, mais sans aller trop à l'encontre des préceptes de leur dieu. Ils sont aussi tout à fait susceptibles de servir de mercenaires, dans des guerres de « libération », sans trop se préoccuper de la justesse de la cause ou non.





## Koryis (Kuan Ti)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Paix, Prospérité, Guerre, Bonne aventure, Protection
<b>Vénééré par</b>	Humains (Ochalea principalement)
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Thyatis, Norwold, Ochalea, Alphatia, Bellissaria, Îles de l'Aube, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Chinois
<b>Source</b>	M1, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Chance, Héraut, Pensée, Protection
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Char ailé noir
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légère
<b>Alliés</b>	Alphatia, Guidarezzo (Bragi), Razud (Horus), Chao Kung Ming
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Alphaks et les dieux de la « Destruction »

### Description du dieu :

Koryis était durant sa vie mortelle un mage alphatien issu du « premier » Alphatia avant sa destruction par Alphaks. Il mena une vie d'aventure où il gagna sa réputation de négociateur, préférant toujours cette voie à celle de la violence. Il mena ainsi de nombreuses « guerres » de négociation, menée avec toute la stratégie d'un chef militaire mais n'utilisant comme toute arme, que sa langue et son verbe. Il s'éloigna d'Alphatia pour mener de grands projets de recherche. Quand il revint, Alphatia avait été détruit. Il retrouva ses compatriotes au nouvel Alphatia, sur Mystara, grâce à sa bonne fortune. Celle-ci avait été guidée par un dieu qui veillait sur ce mage depuis longtemps. Il s'agissait du dieu Kuan Ti, dieu de la paix et de la bonne fortune du panthéon chinois, qui trouvait en cet humain, l'image de l'idéal du mortel. Koryis accepta l'intervention du dieu. Il rentra à Alphatia, pour s'apercevoir que la légende de ses anciens exploits avait grandi. Il acheva sa quête de l'immortalité et fusionna avec Kuan Ti. Celui-ci prit alors la protection des habitants d'Ochalea à cœur, peuple proche de sa culture.

Koryis / Kuan Ti est un dieu érudit et un protecteur du peuple, bien qu'il puisse se rendre implacable dans la conduite de ses missions. Quand la guerre est inévitable entre deux puissances terrestres, c'est à lui de mettre fin à la dispute et de déterminer le vainqueur.

## Les dieux de Mystara

Parfois il aime ses talents intellectuels pour prédire le futur, justifiant ainsi sa position de dieu de la bonne aventure.

**Avatar :** FP (18)

Son avatar prend la forme d'un homme colossal avec une armure verte et une peau rouge. C'est un guerrier au verbe apaisant et à la parole d'or.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Koryis / Kuan Ti doivent être aussi des combattants compétents, mais ils ne doivent pas être querelleurs ou belliqueux. Ils doivent toujours défendre le faible et ne peuvent jamais se servir de leurs armes pour un profit personnel.





## Kostchtchië (Stodos)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Force, Violence, Froid, Glace
<b>Vénééré par</b>	Géants du froid
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Ylaruam, Denagoth, Kaarjala, Divers
<b>Panthéon</b>	Fiélon
<b>Source</b>	DA1, M1, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Abysses, Convocation, Froid, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Marteau
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Ramenos, Laogzed
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thrym

### Description du dieu :

Stodos est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cache en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Laogzed, Ramenos et Kostchtchië. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Laogzed, Ramenos et Kostchtchië, soit Stodos. Dans le cas où les prières sont adressées à Stodos, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Kostchtchië, ce sont principalement une partie des géants de froid. Pour voir l'historique de la version mortelle, se reporter à la description du dieu Stodos.

Kostchtchië est un seigneur démon, une autre puissance Tanar'ri émergente avec un culte petit, mais croissant parmi les géants du froid. Sur Mystara, ce culte est d'ailleurs plus florissant que dans la très grande majorité des autres univers. Comme tous ceux de son infernale race, Kostchtchië est une créature meurtrière et brutale, et les géants qui se tournent vers son culte sont particulièrement agressifs et violents, attaquant même les autres géants du froid qui ne servent pas Kostchtchië. Kostchtchië est tiraillé entre l'agrandissement, cherchant à convertir plus de géants du froid à sa cause, et la prudence, craignant de pousser le dieu tutélaire des géants du froid, Thrym, à des représailles. Et sur

Mystara, Kostchtchië n'est pas loin d'avoir le dessus sur Thrym, car arrivé finalement plus tôt.

Kostchtchië réside sur la 23<sup>e</sup> strate des Abysses, les *Landes de fer*. C'est une région désolée et d'un froid glacial. De là, Kostchtchië a des plans pour ses serviteurs géants. Si possible, il amènera des géants du froid intelligents dans les Abysses, et les entraînera comme mages du froid avec l'aide de Tanar'ri qui le servent. Les fruits de cet ouvrage sont bien cachés. Peut être Kostchtchië ne souhaite t'il pas libérer les mages du froid sur Mystara et les autres plans primaires, avant d'avoir assez pour ses mystérieux buts. Seul le temps y répondra.

Les avatars de Kostchtchië ne peuvent pénétrer sur Mystara que par un portail, et encore il ne s'agit pas vraiment d'un avatar puisque Kostchtchië n'est qu'une quasi-divinité, un puissant seigneur démon.

### Avatar :

L'avatar de Kostchtchië ne peut apparaître sur Mystara puisqu'il n'est qu'une quasi-divinité. Il doit apparaître en personne...

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Kostchtchië sont en fait des chamans, surnommés les « draconneux » car ils apprennent à convoquer l'animal fétiche de Kostchtchië, un dragon blanc. Ils doivent promouvoir le culte de Kostchtchië, en particulier au sein des géants des glaces et abattre les réfractaires, en particulier si ce sont des prêtres de Thrym. Ils sont extrêmement violents.



### Kuan Ti (Koryis)

Kuan Ti est en fait le nom du dieu Koryis dans le panthéon chinois. La description de ce dieu est fournie au chapitre concernant « Koryis ».





## K'ung Fu-Tzu (Ssu-Ma)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Comportement social, Vénération du passé, Histoire, Sagesse,
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ochalea
<b>Panthéon</b>	Chinois
<b>Source</b>	IM3, Master and Immortal sets, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Communauté, Famille, Mânes, Méditation, Mysticisme
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Rouleau et pinceau de calligraphie
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Thot, Brishapati, Chao Kung Ming, Koryis (Kuan-Ti)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Kali, Rudra, Shiva, Korotiku
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Ssu-Ma est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cache en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Thot (issu de la mythologie égyptienne), K'ung Fu-Tzu (issu de la mythologie chinoise) et Brishapati (issu de la mythologie indienne). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Brishapati (en particulier au Sind), soit Thot (à Thotia et en Nithie), soit Brishapati (en particulier à Ochalea), soit Ssu-Ma (en particulier à Alphatia et Bellissaria). Dans le cas où les prières sont adressées à Ssu-Ma, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Ssu-Ma, car Ssu-Ma n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une triade de dieux de panthéons divers. Et chacun des dieux de cette triade peut être vénérée séparément. Pour K'ung Fu-Tzu, c'est ce qui se passe à Ochalea. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à K'ung Fu-Tzu.

Durant son existence mortelle, Ssu-Ma était un scribe vivant au Sind. Il voyagea beaucoup, en particulier au sein de l'empire nithien et à Ochalea. Il devint le principal conseiller du

monarque qui dirigeait alors le Sind. Il gagna son immortalité et personne ne sait exactement pourquoi cette immortalité déboucha sur 3 dieux différents.

K'ung Fu-Tzu, connu aussi sous le nom de Confucius, est le grand professeur. K'ung Fu-Tzu enseigne la nécessité de respecter la sagesse du passé, de se comporter courtoisement et généreusement, d'être loyal envers sa famille, ses amis et les paysans et de s'efforcer de faire ce qui est juste. En ce faisant, la vie sera plus sereine et une plus grande source de récompense pour tous les êtres.

K'ung Fu-Tzu s'intéresse principalement aux formes appropriées de gouvernement et aux relations sociales, en particulier celles fixées par les traditions du passé estimé. Quand il remarque un dirigeant bien intentionné, mais maladroit ou incapable, il lui arrive de lui envoyer son avatar en tant que conseiller. S'il remarque un dirigeant ou un haut fonctionnaire corrompu, l'avatar risque d'être envoyé pour le démasquer. Les présages de K'ung Fu-Tzu comprennent des discordes inattendues chez les nobles, des rébellions de paysans et des ruptures dans les relations sociales normales.

### **Avatar : FP (21)**

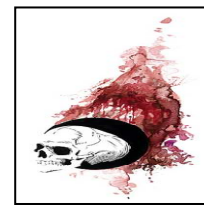
Son avatar est un vieux sage, bien habillé, d'un âge vénérable. C'est un prêtre.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de K'ung Fu-Tzu honorent l'esprit du Grand Professeur à travers des cérémonies effectuées dans son temple, en répandant son enseignement et par l'observation attentive des traditions vénérées.



Page d'après : Kurtulmak



## Kurtulmak

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des kobolds, Furtivité, Guerre, Tactique, Pièges, Ruse, Feu
<b>Vénééré par</b>	Kobolds
<b>Vénééré en</b>	Terres brisées, Rockologis, Darokin, Karameikos, Royaumes du nord, Denagoth, Ghyr, Kaarjala, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Kobold
<b>Source</b>	GAZ10, GAZ7, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Cavernes, Feu, Guerre, Pierre, Reptiles
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Magnifique heaume orné d'un crâne gnome
<b>Arme de prédilection</b>	Javeline
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Kagyar (Moradin) et les autres dieux nains, Halav (Lug), Garl Brilledor, Flandal Peaudacier, Dieux des fées

### Description du dieu :

Kurtulmak est le dieu tutélaire des kobolds. Il chercha à implanter ceux-ci sur le monde de Mystara. Il fit comme d'autres en envoyant une communauté kobold depuis un autre monde sur Mystara, avec à sa tête un prêtre des plus dévoué à sa cause et fidèle à son dieu. Celui-ci eut l'autorisation alors de prendre directement le nom de Kurtulmak. Le dieu avait confié à son prêtre, une armure magique brillante, qui lui valut son surnom de « le radieux ». C'est ainsi que Kurtulmak le radieux, mena les kobolds à la guerre. Après avoir subi une défaite face aux nains de Rockologis, ils purent combattre les ennemis honnis de toujours par delà les mondes, ... les gnomes. Ils les vainquirent au Sodjerford où ils établirent un petit royaume kobold. Kurtulmak le radieux, accomplit à ce moment là sa quête de l'immortalité et fusionna logiquement avec son dieu, le « vrai » Kurtulmak.

Kurtulmak est une divinité pleine de haine, qui méprise toute autre forme de vie autre que les kobolds. Il a une antipathie spéciale pour les lutins, esprits-follets, pixies et leurs semblables, et par-dessus tout envers les gnomes. Kurtulmak est prêt à accepter n'importe quelle alliance pour contrer toute divinité gnome, ignorant même les considérations éthiques ou toutes autres.

Kurtulmak n'est néanmoins pas une divinité stupide, mais pas sage. Il est facilement piégé ou manœuvré si on joue sur ses faiblesses. Il est arrogant dans sa haine de ses ennemis et aime à se vanter longuement de ses exploits. C'est cette faiblesse que Garl a exploité quand il a démoli la grotte de Kurtulmak ; plutôt que de mettre le gnome à mort, Kurtulmak voulait se vanter et voir Garl ramper devant lui, et ce fut sa perte.

Kurtulmak porte la psychologie des petites créatures écrite en grand sur lui. Il est rancunier et se sent particulièrement opprimé. Il déteste ne pas être le meilleur, spécialement si on le trompe par des moyens aussi « frivoles » que la magie ou l'humour. Kurtulmak n'a absolument aucun sens de l'humour. Cette faiblesse le pousse à des erreurs caractéristiques. Il essaye souvent de se venger de ses ennemis de la même manière qu'ils l'ont vaincu. Ainsi il a tenté de piéger la citadelle des dieux gnomes, pour échouer lamentablement au premier groupe de gardes qui l'ont facilement détecté. Les dieux gnomes le capturèrent, firent un nœud dans sa queue qu'il mit plusieurs années à défaire, collèrent un nez de cire à son mufle et lui pendirent un poulet empaillé lumineux avant de le renvoyer chez lui. Il n'est guère étonnant que Kurtulmak déteste les gnomes plus que tout.

Toutefois il ne faut pas le sous-estimer. C'est une divinité sauvage, attentive aux événements de Mystara et qui cherche toujours à conférer un avantage à son peuple sur ce plan. Il rechigne à s'opposer aux dieux gobelinoïdes, spécialement Wogar qu'il craint et bien que son peuple soit souvent en conflit avec des gobelinoïdes, il s'abstient d'intervenir.

Kurtulmak n'enverra son avatar que pour combattre de puissantes communautés gnomes ou dévaster des terres sylvaines. Il ne s'ennuie pas avec des présages ; il s'adresse directement à ses prêtres par des ordres donnés en rêves ou autres états de transe.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar est un kobold de taille double de la normale avec une longue queue épineuse et deux grandes cornes qui ornent son front. Sa peau est marbrée de noir et de vert. C'est un guerrier avec quelques talents cléricaux. Il devient enragé quand il sent la présence de gnomes à moins de 1,5 km (sa distance de détection).

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Kurtulmak sont chefs de groupes guerriers et beaucoup sont des experts mineurs ; on attend des prêtres qu'ils se spécialisent dans un de ces deux rôles. Quel que soit le rôle adopté, les prêtres cherchent à unifier les kobolds et à entreprendre la guerre, l'exploration souterraine et l'installation de mines. La force réside dans le nombre. Tel est leur leitmotiv. Les kobolds haïssent la plupart des autres formes de vie, et cette attitude est encouragée par les prêtres. Ceux-ci portent des robes orange avec un sceau à la forme du symbole du dieu, sur la poitrine.



## Kythria (Aphrodite)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (à tendances chaotiques neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB – NA – LB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Amour, Beauté, Désir
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi, Darokin, Thyatis, Karamaikos, Hollow World (millénaires)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Charme, Eau, Luxure, Plaisir
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Rubis sur un coquillage
<b>Arme de prédilection</b>	Dard
<b>Alliés</b>	Eiryndul, Harrow, Les dieux du panthéon grec
<b>Amis</b>	Hanali Celanil
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Valérias

### Description de la déesse :

Kythria était de son vivant une prêtresse makaï de Valérias. Comme il se doit, c'était une femme d'un charme immense et d'un incommensurable charisme, choses dont elle profitait allègrement. C'est elle qui suggéra et créa l'institution du tournoi d'Ierendi pour désigner les nouveaux leaders du pays. Elle en profita également, gagnant elle-même ce tournoi plusieurs fois. Kythria devenue puissante, chercha le chemin de l'immortalité et s'adressa tout naturellement à sa déesse pour l'y guider. Celle-ci, devenue jalouse de sa propre prêtresse, refusa et l'abandonna. Kythria perdit vite ses pouvoirs. Elle chercha un nouveau sponsor et une nouvelle voie où progresser sachant qu'elle souhaitait rester ce qu'elle était, une femme de charme et apportant l'amour pour l'éternité. Elle eut réponse à ses deux demandes. Eiryndul se proposa de la sponsoriser sur la voie de l'immortalité et les dieux présents sur Mystara, du panthéon grec, lui proposèrent de recevoir la bénédiction de la déesse Aphrodite, la plus célèbre déesse de l'amour par delà les plans du multivers. Désireuse de se venger de son ancienne déesse, Kythria accepta. Elle réussit sa quête de l'immortalité et fusionna avec Aphrodite.

Néanmoins comme les quelques dieux initiés qui fusionnèrent avec des dieux grecs à la même période, la fusion ne fut pas totale tout de suite et ces nouveaux dieux, encore quelque peu indépendants de leur divinité extérieure, tentèrent de garder le contrôle de leur volonté et en profitèrent ce qui conduisit à la quasi catastrophe qui s'ensuivit.

Il s'agit des événements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus ». Kythria / Aphrodite forma avec les autres dieux du panthéon grec, nouvelle arrivé sur Mystara (Zeus sous le nom de Taroyas, Héra sous le nom de Patura, Athéna sous le nom de Lokena, Arès sous le nom de Bemarris, Hermès sous le nom de Turmis et Apollon sous le nom de Palson), un nouvel Olympe. Bemarris / Arès fut celui qui poussa ses camarades divins à châtier terriblement les mortels darokiniens qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde et la fusion n'était pas achevée entre Taroyas et Zeus et pareil pour tous les autres du groupe. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi les autres dieux grecs présents, Gaïa (Terra), Chronos (Khoronus), Djaea (Rhéa), Artémis (Diulanna), Liena (Niké), Protius (Poséidon), Faunus (Pan), Nyx, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World et munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite, progressant rapidement. C'est ainsi que tous, ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe.

A l'extérieur de Mystara, Aphrodite fut créée d'un mélange d'écume de la mer et du sang d'Ouranos. Elle est la déesse de la beauté et de l'amour. Comme il convient à la position de cette déesse, elle était une compagne enthousiaste des dieux mâles, dont Héphestos à qui elle fut mariée, mais cela ne l'arrêta pas dans ses fréquentations avec Arès (Bemarris), Poséidon (Protius) et les autres. Elle peut provoquer n'importe quelle émotion forte et en particulier l'amour, chez les mortels.

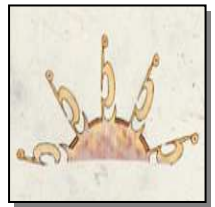
Kythria / Aphrodite est extrêmement vaniteuse, comme son ancienne maîtresse Valérias. Il arrive qu'elle surprenne une comparaison défavorable à sa beauté et décide souvent en ce cas de se venger, en faisant en sorte que l'offenseur tombe amoureux d'une statue, se transforme en coquillage ou que des abeilles lui piquent les yeux. Les présages de Kythria / Aphrodite sont souvent associés à la mer.

### **Avatar :** FP (15)

Son avatar est une femme insuffisamment vêtue et d'une beauté incroyable. Elle est barde et *charme* à vue.

### **Devoirs du clergé :**

Tous les dix jours, ses prêtres doivent lâcher des colombes blanches, et à chaque nouvelle lune ils doivent jeter des objets d'art et de beaux bijoux dans la mer. Ils doivent faire ce qu'ils peuvent pour aider quiconque a des problèmes en raison d'un amour interdit. Il n'est pas rare que les prêtresses prient leurs déesses durant des ébats.



## Labelas Enoreth (9 korrigans)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – NA – LB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Temps, Longévité
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Alfheim, Minrothad, Denagoth, Norwold, Karamaikos
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Master set, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Connaissance, Elfes, Renouveau, Repos, Temps
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Soleil couchant
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légère
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon elfique, Khoronus (Chronos)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arachne Prime (Loth), Idris, Karaash (Illneval)

### Description du dieu :

Labelas Enoreth est arrivé sur Mystara à partir d'un elfe mortel qui faisait partie des 9 korrigans (Cf. la description d'Aerdrië Faenya pour avoir le détail de cette histoire).

Labelas Enoreth est le dieu qui a conféré la longévité aux créatures de Corellon lors de leur création. C'est lui qui a décrété que le visage des elfes ne serait pas marqué par le passage du temps, et son culte est donc en bons termes avec celui d'Hanali Celanil. De plus Labelas Enoreth coopère avec Ordana / Sehanine Archelune pour veiller sur le déroulement de la vie des elfes, et leur croissance au-delà des royaumes mortels. Labelas Enoreth est aussi un dieu philosophe, un professeur et instructeur patient.

Labelas Enoreth se préoccupe des changements transgénérationnels, et de la croissance de la connaissance et de la sagesse parmi les elfes ; il s'implique donc rarement directement dans la vie des individus. Ses présages prennent la forme de signes et événements subtils, cachés ou ambivalents, ne facilitant pas la tâche de ses prêtres dans l'interprétation de ces signes.

### Avatar : FP (20)

Son avatar est un ou une elfe, mais a toujours des cheveux d'argent et des yeux gris. Il/elle porte des robes aux teintes pâles de vert, bleu, blanc et gris. Il/elle est immunisé à tous les

## Les dieux de Mystara

sorts qui ralentiraient le mouvement, ce qui inclut *arrêt du temps* ou une *stase temporelle*.  
L'avatar est un mage druide.

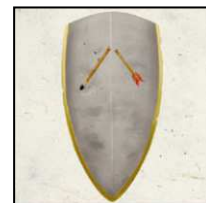
### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Labelas Enoreth sont des philosophes et professeurs, responsables de l'éducation des jeunes, et doivent répandre et acquérir des connaissances. Ils rédigent aussi des livres d'histoire et chroniques.



Deux des formes empruntées par Labelas Enoreth





## Laduguer

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais (à tendances loyales neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Artisanat, Magie Protection
<b>Vénééré par</b>	Duergars
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Royaumes du nord, Rockologis, Alpathia, Norwold
<b>Panthéon</b>	Nain
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Artisanat, Loi, Nains
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Bouclier avec un motif de carreau d'arbalète brisé
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Doregar (Dugmaren brilletoge)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux nains

**Description du dieu :**

Laduguer est arrivé sur Mystara alors que personne ne s'y attendait, pas même lui. C'est Doregar / Dugmaren Brilletoge qui a sponsorisé un nain duergar perdu sur Mystara, jusqu'à l'immortalité et qui avait fait le lien avec Laduguer. C'est ainsi que Laduguer est à présent sur ce monde. Néanmoins sa présence est faible, malgré les quelques clans nains qui ont émigrés d'autres mondes sur Mystara et qui ont été rejoints par quelques nains renégats de Rockologis ou d'Alpathia.

Laduguer est un dieu triste, sans joie et lugubre. Il abandonna il y a longtemps ses frères et sœurs dieux nains et s'exila avec la communauté naine qui devint les ancêtres des duergars. La nature de Laduguer est certainement inclinée vers le Mal, mais beaucoup de ce mal est celui d'un être replié sur lui-même et amer, se voyant sous-évalué et rejeté par les dieux nains. Laduguer est une divinité suprêmement loyale, sévères et impassible et il méprise les autres nains qui sont paresseux, indolents et ineptes.

Laduguer est un conducteur d'esclaves qui a des exigences sévères et élevées envers son peuple. Mais il récompense le travail sérieux, en enseignant la fabrication d'objets magiques (surtout des armes) et en étendant ses pouvoirs protecteurs. Il enverra un avatar pour défendre une communauté duergar travaillant dur, en utilisant la magie de mise en garde et de protection, mais il enverra rarement son avatar en combat direct d'autant que celui-ci n'est guère puissant sur Mystara. Il n'octroie pas de présages à ses prêtres.

**Avatar : FP (11)**

Son avatar est un grand duergar hâve, dont la pigmentation cutanée varie du gris au brun suivant l'environnement. Il est chauve et fronce les sourcils en permanence. C'est un guerrier prêtre.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Laduguer protègent les communautés duergars, repoussent les contacts d'autres races, et maintiennent un ordre et une discipline stricts. Beaucoup ont des talents d'artisanat et sont des artisans talentueux, spécialement les prêtres plus âgés ou frêles.



**Laduguer (au centre), menant ses duergars au combat**



## Lamashtu

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM - CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Bestialité, Fausses couches, Enfantement de monstruosité, Cannibalisme, Monstres, Cauchemars, Maladie, Folie
<b>Vénééré par</b>	Gobelins, Gnolls, Méduses et divers humanoïdes
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Royaumes du nord, Terres brisées, Darokin, Ethengar, Alphatia, Norwold, Hule, Cynidécée, Outreterre, Tanegioth, Skothar, Davanie, Divers
<b>Panthéon</b>	Babylonien
<b>Source</b>	Wikipedia, Sites Web
<b>Domaines</b>	Bestialité, Démons, Destruction, Pestilence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Tête de chacal à trois yeux
<b>Arme de prédilection</b>	Fauchon (équivalent cimeterre / cimeterre à deux mains)
<b>Alliés</b>	Baphomet
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Tous les autres dieux
<b>Ennemis</b>	Pazuzu, Autres dieux du panthéon babylonien

### Description du dieu :

Lamashtu est une prince-démone, elle est également considérée comme une déesse par de nombreux cultistes qui la vénèrent. Elle est arrivée sur Mystara grâce au parrainage de Kiranjo / Baphomet dont on dit qu'elle serait l'une des amantes occasionnelles. Elle a amené avec elle sa haine de tous les autres divinités et en particulier du reste du panthéon babylonien et de se venger depuis longtemps, son ancien amant, le prince-démon Pazuzu. Celui-ci n'est pas présent sur Mystara, mais elle fera tout pour qu'il en reste ainsi, tuant toutes les créatures ailées à plumes, maléfiques, qui pourraient vouloir le faire venir sur Mystara. Elle réside à Torremor, la 503<sup>e</sup> strate des Abysses.

Lamashtu provoque les fausses couches chez les femmes enceintes et enlève les nourrissons pendant l'allaitement ainsi que les jeunes enfants. Elle boit le sang des hommes et consomme leur chair. Elle provoque des cauchemars, empoisonne les eaux et apporte la maladie. Il est dit aussi parfois qu'elle-même, aime à enfanter des monstres.

Lamashtu est souvent représentée, juchée sur un âne, avec une tête de lionne, des serres en guise de pieds, un serpent (parfois à deux têtes) dans chaque main, allaitant un cochon à son sein droit et un chien à son sein gauche.

## Les dieux de Mystara

De nombreuses incantations et prières servant à la chasser ou à attirer ses faveurs lui sont consacrées :

« Grande est la fille du très-haut qui torture les bébés  
Sa main est un filet, son étreinte est la mort  
Elle est cruelle, furieuse, colérique, prédatrice  
Une coureuse, une voleuse est la fille du très-haut  
Elle touche le ventre des femmes qui accouchent  
Elle arrache leur bébé aux femmes enceintes  
La fille du très-haut fait partie des dieux, ses frères  
Sa tête est la tête d'un lion  
Son corps est le corps d'un singe  
Elle rugit comme un lion  
Elle hurle sans cesse comme un démon-chien »



Les humains qui vivent près des zones où Lamashtu est présente, utilise, pour la tenir éloignée des malades, des femmes enceintes et de leur nourrisson ; des représentations du démon Pazuzu, son ennemi, sous forme d'amulettes, de plaques de bronze ou de statuettes sans savoir qui il est réellement.

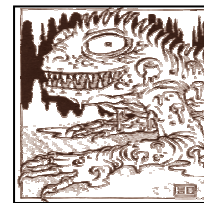
### Avatar :

Lamashtu étant une quasi-divinité, elle ne peut envoyer d'avatar et ne peut que se déplacer « en personne ». Bien évidemment elle ne peut le faire que par l'intermédiaire d'un portail et ne vient donc guère souvent...

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Lamashtu sont souvent des porteurs de pestilence et de malédictions. Ils traquent les créatures ailées maléfiques pour les abattre et aiment à provoquer des fausses couches aux créatures féminines « des environs » de leurs antres. Ils portent souvent diverses scarifications.





## Laogzed (Stodos)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Manger, Festin bestial
<b>Vénééré par</b>	Troglodytes, Divers
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Tanegioth, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	DA1, M1, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Bestialité, Faim, Gloutonnerie, Reptiles
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	L'image du dieu lui-même
<b>Arme de prédilection</b>	Javelot
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Ramenos, Kostchtchië
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Stodos est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cache en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Laogzed, Ramenos et Kostchtchië. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Laogzed, Ramenos et Kostchtchië, soit Stodos. Dans le cas où les prières sont adressées à Stodos, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Laogzed, ce sont principalement les troglodytes. Pour voir l'historique de la version mortelle, se reporter à la description du dieu Stodos.

Laogzed est une dégoûtante créature dont la fonction dans la création est discutable. Son seul désir et but apparent est de manger tout ce qu'il rencontre, bien qu'il ait un mal instinctif le menant à préférer la matière organique, avec beaucoup de fluides (sang) et qui bouge encore, ce qui lui procure beaucoup de plaisir pendant qu'il l'avale. Ses origines sont toujours mythiquement décrites comme l'accouplement d'un dieu mauvais avec une femelle Tanar'ri reptilienne ; parfois Panzuriel est considéré comme le père de ce monstre, parfois c'est une divinité démente des ténèbres telle que le Grand Ancien Élémentaire, Arik. D'autres dieux le tolèrent comme un prédateur nécessaire remplissant son rôle de nettoyeur.

L'avatar de Laogzed mange les choses, y compris tous les troglodytes assez stupides ou malchanceux pour se trouver dans les environs de son apparition. Aucune autre raison que manger n'affecte sa présence. Laogzed n'envoie pas de présages aux chamans troglodytes et leur seul intérêt, est leur comestibilité.

**Avatar :** FP (15)

Son avatar est un croisement dégoûtant entre un lézard et un crapaud, plus reptilien qu'amphibien. Sa peau luisante est couverte de plaques de peau morte. Il est chaman (ou prêtre). Une gelée, mêlant les effets d'un poison et de l'acide (3D6 de dégâts au toucher), recouvre son corps.

**Devoirs du clergé :**

Les chamans (prêtres) de Laogzed sont les premiers conseillers des chefs troglodytes, mais ne sont pas tenus de développer des relations étroites avec eux, ce qui leur facilite la tâche avec le nouveau chef, quand Laogzed a mangé l'ancien. Ils officient au rite annuel de séchage des peaux. Ils doivent faire des efforts énormes pour avoir leur propre javelot d'acier, comme marque de leur rang.





## La Reine de l'Air et des Ténèbres

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Air, Magie, Illusions, Ténèbres, Meurtre
<b>Vénééré par</b>	Fées, Elfes (maléfiques)
<b>Vénééré en</b>	Davanie, Skothar, Denagoth, Outreterre, Serraine, Royaumes féériques (Divers)
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	PC1, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Destruction, Fées, Illusion, Ténèbres impies
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi, Lumière
<b>Symbole</b>	Diamant noir
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles OU Bâton
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux féériques et elfiques

### Description de la déesse :

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment cette déesse est arrivée sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

La misérable Reine de l'Air et des Ténèbres hante la cour d'Unseelie – l'antithèse de la vraie cour féérique – dans le Pandémonium. Elle erre telle une présence magique indéfinie, invisible mais définitivement maligne. De son horrible trône, elle mène ses esclaves elfes et fées maléfiques d'un claquement de doigts, ainsi que les stupides non-morts qui accomplissent les tâches avilissantes). Elle commande aussi aux chiens de Yeth qui sont à ses pieds. C'est elle qui corrompu les diabolins des bois du monde de Mystara, mais cette corruption n'est pas encore achevée, et la Reine s'y emploie.

La Reine n'est en fait qu'une enveloppe d'être, totalement corrompue par le diamant noir à dix faces, un artefact d'une vaste puissance magique et d'un mal ineffable. La Reine ne traite pas avec d'autres divinités maléfiques et les ignore simplement. Damnée au-delà de tout espoir, la Reine à l'âme morte est poussée à détruire tout ce qu'elle a été, à pousser la cour de Seelie et les territoires féériques dans les ténèbres et la destruction, ne laissant que les coquilles vides de leurs corps. Qui ou quoi a créé le diamant noir est inconnu.

L'avatar de la Reine rôde sur Mystara, dans des bois sombres et dévastés, cherchant à étendre son influence parmi les fées et elfes maléfiques, corrompre le peuple féérique et

mener des expéditions dévastatrices dans les forêts féériques, pour mettre leur défense à l'épreuve. Elle est patiente, froide, calculatrice et ne risquera pas d'exposer ne fut-ce qu'une facette de son diamant noir. Son avatar est une chose froide, sans émotions et absolument maléfique, sa haine se délectant de tourner le Bien vers le Mal, ou de drainer la volonté propre des êtres et leur autonomie, tout comme la Reine a perdu les siens.

Chaque avatar porte une facette du diamant noir avec lui, pour augmenter ses pouvoirs, mais la cachera avec précaution dans un endroit hors de « son corps ». L'avatar n'a pas de forme physique à moins de 1,5 km de la facette et ne peut être alors qu'intangible.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar n'a pas de corps corporel, mais si elle est perçue magiquement, elle apparaît comme une fée d'une terrible et froide beauté, avec une peau d'une blancheur osseuse, des traits anguleux, des yeux avec une cornée noire et une rétine rouge, et une crinière noire. Elle est régulièrement accompagnée de 1D4+1 chiens de Yeth.

L'avatar est à moins de 1,5 km d'une facette, comme une sorte de fantôme, mais possédant des pouvoirs d'un illusionniste de haut niveau. Si la facette est détruite ou à plus de 1,5 km, alors elle prend une forme corporelle, destructible. L'avatar est illusionniste et maître de la magie élémentaire de l'Air. De plus, il est immunisé à tous les effets des écoles d'*enchantement* et d'*illusion*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres, chamans ou druides de la Reine, sont des fées ou des elfes totalement corrompues. Leur seul objectif, est la destruction de tous les royaumes féériques et elfiques non maléfiques. Ils aident leur déesse dans cette tâche.



Une version fantasmée par l'artiste de la Reine de l'Air et des Ténèbres et ne montrant certainement pas encore assez l'état profond de corruption dans lequel elle se situe





## Lemminkäinen

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN – CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Magie, Sorciers
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Magie, Mora, Sorts, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Une lance (parfois plantée dans la neige)
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi, Louhi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Lemminkäinen est présent dans un pays des contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Kaarjala. C'est là que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Lemminkäinen est l'un des grands héros de cette mythologie qui a eu des aventures des plus compliquées. Il s'est entre autre attiré l'éternelle inimitié de Louhi.

Dans les légendes, Quand il était enfant sa mère le baigna trois fois au cours d'une nuit d'été puis neuf fois pendant une nuit d'automne pour qu'il devienne à la fois un magicien, un chanteur dans sa maison et un homme habile.

Un jour Lemminkäinen voulut tuer le cygne du fleuve des enfers de Tuoni à la demande de Louhi qui lui promet la main de sa fille. Mal lui en prit car il ne put prononcer les paroles magiques qui le protégeaient des morsures de serpents. Les fils de Tuoni mirent son cadavre en pièces qu'ils jetèrent dans l'onde noire du fleuve. Il fut ressuscité.

**Avatar** : FP (15)

Son avatar est un guerrier-mage combattant à la lance.

**Devoirs du clergé :**

Le clergé de Lemminkäinen est assez libre de ses mouvements. Ce sont souvent des guerriers-mages des contrées nordiques ou éventuellement des bardes. Ce sont d'excellents candidats pour partir à l'aventure. Un bon prêtre de Lemminkäinen ne peut pas ne pas avoir tenté l'aventure au moins une fois dans sa vie.





## Leptar (Hircismus – Grankhul)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Violence, Douleur, Chasse, Sens, Surprise
<b>Vénééré par</b>	Gobelours
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Darokin, Karameikos, Terres Brisées, Royaumes du nord, Norwold, Hule, Îles de l'Aube, Skothar, Divers
<b>Panthéon</b>	Gobelours
<b>Source</b>	B1-9, GAZ7, IM3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Célérité, Duperie, Obscurité, Souffrance (alternatif), Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Yeux ouverts dans les ténèbres
<b>Arme de prédilection</b>	Morgenstern
<b>Alliés</b>	Bartziluth (Hruggek), Orcus
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Chardastes (Diancecht), Petra (Brigantia), Mâtin, les Dieux nains

### Description du dieu :

Leptar a vécu sa vie mortelle au même moment que Kurtulmak. Ils étaient ensemble dans les Terres brisées. Mais il suivit d'autres clans gobelinoïdes, pour ravager d'autres terres. Après leur échec face aux nains de Rockologis, ils se tournèrent vers l'ouest, attaquant Darokin, puis vers le sud, chez les traldars. Là, Leptar gagna le sponsor d'Orcus. Il pilla de nombreuses terres traladariennes. Il décida de lancer un épique assaut contre la ville de Krakatos. Après plusieurs mois passés à piller les environs, où les tactiques d'embuscade de Leptar faisaient merveille, ils attaquèrent la cité, appuyés par des shamans d'Orcus. Mais après de très nombreuses pertes des deux côtés, Leptar et ses troupes furent vaincus. Ils abandonnèrent Krakatos à la recherche de la fontaine de soins de Chardastes / Diancecht, le dieu de la médecine chez les traldars. Ils découvrirent le sanctuaire, tuèrent les prêtres gardien et Leptar gagna son immortalité. Cet exploit lui attira l'éternelle inimitié de Chardastes et Petra. Ses pas avaient été guidés par Grankhul, que Bartziluth souhaitait faire intégrer au monde de Mystara. C'est ainsi, qu'à sa déification, Leptar / Hircismus fusionna avec Grankhul.

Leptar est vénéré sous ce nom au Norwold et les Royaumes du nord. Il est connu sous le nom d'Hircismus dans les Îles de l'Aube et au Skothar, et sous le nom de Grankhul à Darokin, les Terres brisées, Karamaikos et partout ailleurs.

Leptar / Hircismus / Grankhul est un dieu dangereux et subtil. Il est le dieu qui a donné aux gobelours leurs capacités de surprise, et qui leur a appris que, malgré leur taille, la discrétion et l'action rapide sont une excellente stratégie pour une race ne pouvant se permettre de monter d'importantes troupes armées. Sous sa forme mortelle de Leptar, il a maintes fois eu l'occasion de prouver ses dires. Il est vigilant, jamais surpris et ne dort jamais. Il apprécie la dextérité, la discrétion, et un minimum d'intelligence chez ses prêtres. Il peut être très violent, et a des crises de colère.

Les avatars de Leptar / Hircismus / Grankhul sont actifs sur Mystara, frappant dans les ténèbres, montant des embuscades contre d'infortunées créatures de toutes races. Il veut éloigner les gobelinoïdes et humaines proches des gobelours, mais il est très discret dans cette action. Les présages sont rares et de deux types distincts : des changements environnementaux très subtils (pour tester l'intelligence de ses prêtres) et d'autres, soudains et brutaux (mort ou cécité subites).

**Avatar :** FP (19)

Son avatar est un grand gobelours relativement élancé avec de grands yeux protubérants et de très longs et minces doigts. Il est rôdeur – mage et est particulièrement discret et brutal.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Leptar / Hircismus / Grankhul sont explorateurs et éclaireurs, et sont chargés de chasser pour fournir la nourriture aux gobelours et aussi de harasser les villages d'autres créatures, par des tactiques de guérilla. Ils sont arrogants, et confiants en leur intelligence supérieure et leur discrétion.



La déesse Hel, également membre du panthéon nordique comme les 3 Nornes présentées à la page suivante



## Les 3 Nornes : Urd, Verdandi et Skuld

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déeses mineures
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Pas de clergé à proprement parlé (Cf. plus bas)
<b>Zone de contrôle</b>	Destin
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Heldann, Norwold, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	Master and Immortal set, Mythes et légendes (2°éd.)
<b>Domaines</b>	
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Arbre / Bâton avec trois branches au bout
<b>Arme de prédilection</b>	
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description des déesses :

Les 3 Nornes sont en fait 3 déesses, les 3 déesses du destin du panthéon nordique. Chacune d'entre elles représente une période du temps : Urd personnifie le passé, Verdandi personnifie la présent et Skuld l'avenir.

Personne ne sait exactement comment, ni quand elles sont arrivées sur Mystara. Peut être même ne sont-elles pas passé par l'étape de la déification de 3 mortelles. En tout cas elles sont justes là et président au Destin.

Les 3 Nornes dictent le destin des nouveaux nés, aussi bien chez les hommes, que chez les dieux. Une fois qu'elles ont décrété le destin d'une créature, aucune force dans le multivers ne peut changer leur décision. Bien sûr les 3 Nornes peuvent voir toutes les choses dans le passé, le présent et le futur, mais elles n'emploient leur pouvoir qu'entre elles ou pour répondre en échange de grandes sommes à des questions de moindre importance. Elles ont également le pouvoir de prendre la forme qu'elles souhaitent.

Quand un enfant naît, les 3 Nornes apparaissent toujours, déguisées dans une quelconque combinaison de trois formes animales, rendant leur jugement sur le destin du bébé. Si les parents les reconnaissent et leur donnent à toutes les trois de grands dons, les 3 Nornes seront persuadées de donner un grand avenir à leur enfant. Mais c'est une entreprise extrêmement hasardeuse. Si les parents ne donnent pas de cadeaux d'égale valeur aux 3

## Les dieux de Mystara

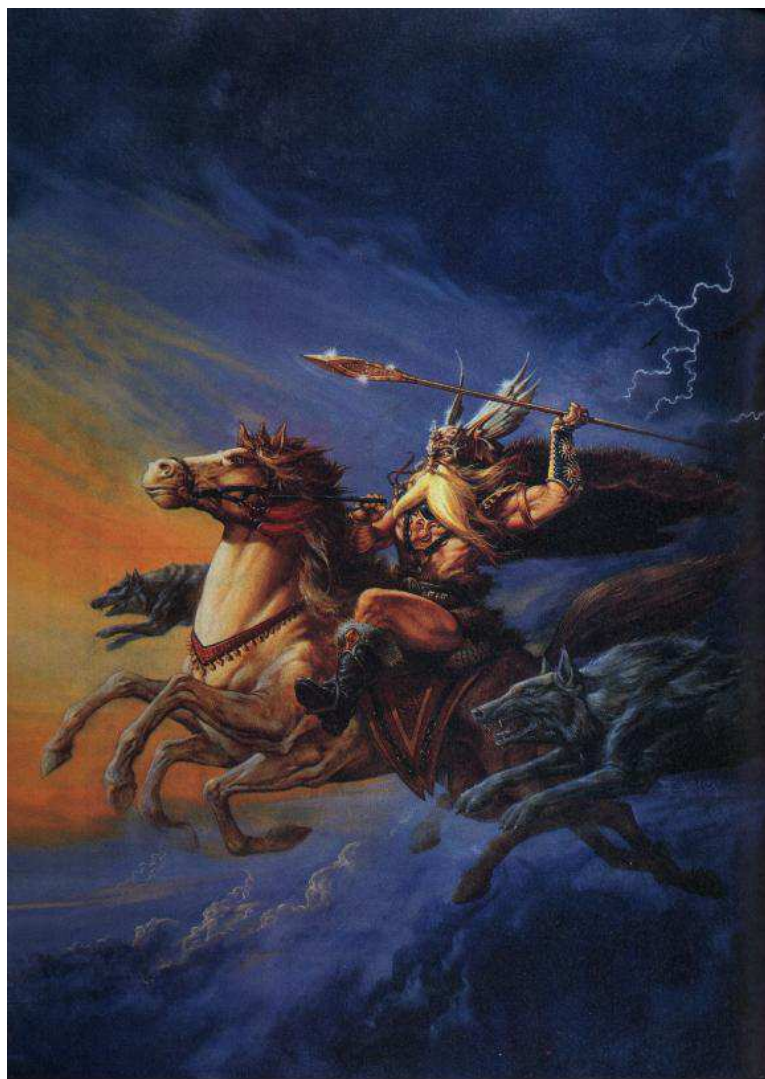
Nornes, ou se trompent en offrant un cadeau à un vrai animal, la Norne offensée sera jalouse et transformera les dons de ses consœurs en malédiction.

**Avatar :** FP (20)

Leurs avatars prennent la forme de grands cygnes mais elles apparaissent aussi sous la forme de femmes ou sous leur vraie forme, qui sont, une géante pour Urd, une magnifique femme elfe pour Verdandi et une belle naine pour Skuld.

**Devoirs du clergé :**

Les 3 Nornes n'ont pas de clergé. Néanmoins, il peut arriver, que certaines créatures ou de très vieux devins, puissent transmettre la parole des 3 Nornes. Mais il s'agit alors de personnes extrêmement rares et personnes ne sait comment les 3 Nornes acceptent de tels « prêtres devins ». Il n'existe donc pas à proprement parlé de clergé.



**Le dieu Odin, chef du panthéon nordique, un des « clients » des 3 Nornes**

**« Les 12 guetteurs » (Doregar)**

« Les 12 guetteurs » est en fait le surnom du dieu Doregar. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Doregar ».



## Liena (Niké)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Victoire, Protectrice d'Oceansend, Gardienne de l'Ordre
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Norwold, Karamaikos, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM3, Wrath of the immortals, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Courage, Guerre, Loi
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Sceptre d'or en forme de femme ailée
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon grec
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Aline Sigbertsdatter est née à Thyatis d'une mère heldannique et d'un père thyatien gladiateur. Elle est devenue orpheline quand ses deux parents sont morts dans les arènes et a été adoptée par son oncle, un prêtre de Vanya. Elle a donc été éduquée dans un esprit de courage, d'adversité à surmonter, de vertu et d'héroïsme. C'est ainsi devenu une guerrière combattant pour Vanya. Après cela elle est devenue aventurière et a parcouru le monde connu, jusqu'au Norwold. Elle a ainsi découvert les terres natales de sa mère et a été impressionnée par l'esprit fier et brave de ses habitants. De retour à Thyatis, elle a participé à la guerre civile, aux côtés de l'empereur Gabrionius III qui regagna son trône. Aline fut anoblie et autorisée à créer son propre domaine au Norwold. C'est ainsi qu'elle fonda la ville d'Oceansend.

Elle gouverna la ville durant vingt années avant que Vanya n'apparaisse dans ses rêves et lui ouvre le chemin de l'immortalité. Aline abdiqua, laissant le trône à son fils et partit en quête d'un artefact de la sphère du Temps. Elle changea d'identité pour prendre celle de Liena. Durant sa quête, elle participa à repousser une invasion des alphatiens puis une dangereuse invasion de trolls sur Biazzan.

Enfin, elle repoussa un assaut des alphatiens sur sa ville, pour laquelle elle visait à présent l'indépendance. Pour ce faire, elle aida un nouvel empereur à monter sur le trône à Thyatis, l'empereur Thincol 1<sup>o</sup>. Elle voyagea alors dans les plans pour mettre le point final à sa

quête. Elle découvrit alors, que si elle avait toujours eu la victoire dans tous les combats qu'elle avait menés, c'est qu'elle était sous la très lointaine protection d'une déesse inconnue sur Mystara, Niké, la déesse de la Victoire dans le panthéon grec. Vanya avait ainsi fait le pont entre la mortelle inspirée par Niké et la déesse elle-même. Liena fusionna alors avec Niké pour devenir la déesse Liena / Niké. C'est ainsi qu'elle est connue sous le nom de Liena à Oceansend et sous le nom de Niké à Thyatis et chez les miléniens qui ont adopté l'ensemble des dieux du panthéon grec.

### **Avatar :** FP (14)

Son avatar est belle femme, de grande taille et ailée. C'est une guerrière intrépide sous l'effet constant d'un effet de *rapidité*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Liena / Niké sont souvent des prêtres combattant, qui défendent leur cité ou pays. Ils se doivent d'être justes et droits. Une faute de « moralité » est très mal perçue au sein du culte et peut être punie par un éclair destructeur de la déesse. Celle-ci ne tolère pas que ses prêtres faillent à leur morale / éthique.







## Lokena (Athéna)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Tactique, Sagesse, Artisanat, Guerre, Civilisation, Oliviers
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karameikos, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Artisanat, Communauté, Esprit, Guerre, Noblesse
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Chouette blanche
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon grec, Maat
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Vanya (Sif)
<b>Ennemis</b>	Bemarris (Arès), Dieux destructeurs de l'Entropie

### Description de la déesse :

Lokena est née dans la principauté d'Aalban à Glantri, fille de deux barons et née avec un talent inné pour la magie. Ce qu'elle ne savait pas, c'est que ce talent lui venait d'Athéna, déesse de la guerre et de la sagesse du panthéon grec, qui de concert avec plusieurs autres dieux, cherchait à s'implanter sur le monde de Mystara et à compléter ainsi le panthéon grec.

Lokena reçut les honneurs à l'école de magie de Glantri, mais sa véritable passion avait toujours été les tactiques et l'art de la guerre, certainement inspirée en cela, par la déesse qui veillait sur elle de loin. Elle mêla ainsi ses talents guerriers, qu'elle développait avec succès, et sa connaissance des arts mystiques, pour devenir une formidable combattante. Ceci attira Maat, qui accepta de parrainer la « protégée » d'Athéna jusqu'à l'immortalité. C'est ce qu'elle fit, non sans avoir voyagé au travers des plans et rencontré « sa déesse ». Lorsqu'elle obtient son immortalité, elle fusionna avec Athéna, mais cela ne l'empêcha pas d'essayer de garder une certaine « indépendance » ce qui conduisit à une catastrophe.

Il s'agit des événements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus ». Lokena / Athéna forma avec les autres dieux du panthéon grec, nouvellement arrivés sur Mystara (Zeus sous le nom de Taroyas, Héra sous le nom de Patura, Kythria sous le nom d'Aphrodite, Arès sous le nom de Bemarris, Hermès sous le nom de Turmis et Apollon sous le nom de Palson), un nouvel Olympe. Bemarris / Arès fut celui qui poussa ses camarades divins à

châtier terriblement les mortels darokiniens qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde et la fusion n'était pas achevée entre Taroyas et Zeus et pareil pour tous les autres du groupe. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi les autres dieux grecs présents, Gaïa (Terra), Chronos (Khoronus), Djaea (Rhéa), Artémis (Diulanna), Liena (Niké), Protius (Poséidon), Faunus (Pan), Nyx, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World et munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite, progressant rapidement. C'est ainsi que tous, ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe.

Lokena / Athéna est la déesse du combat noble, de l'architecture, de la sculpture, du filage, du tissage, des chevaux, des bœufs, des olives, de la prudence, et du conseil avisé. Elle enseigne le tour du potier et le dressage des chevaux. Bien que déesse de la guerre, elle n'en est pas moins talentueuse dans les arts de la paix.

Lokena / Athéna est une chaste guerrière qui résiste avec force à tout outrage à son honneur. Le fait même de voir la déesse sans ses vêtements, serait puni d'une cécité permanente. Ses présages sont en général délivrés par une chouette.

Lokena / Athéna est connue sous le nom de Lokena à Glantri (où elle n'est en fait pas vénérée) et dans les pays voisins, et sous le nom d'Athéna, à Thyatis, Karamaikos et chez les miléniens du Hollow World.

### **Avatar : FP (18)**

Son avatar est femme sculpturale à la grâce et à la beauté extrêmes. Elle porte un casque. C'est une guerrière ou guerrière magicienne selon les cas.

Elle porte l'Egide, un bouclier avec la tête de Méduse dessus. Quiconque regarde ce bouclier, est victime d'un effet de *transmutation de la pierre en chair*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Athéna, doivent, comme leur déesse, rester chastes. Ils doivent aussi se dévouer à l'étude des arts du combat et des métiers de la paix. Enfin, ils doivent être prêts à combattre à chaque fois qu'ils rencontrent des fidèles d'Arès.



## Loki (Bozdogan)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM – NA – CB – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM – CN – NA – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Mensonge, Tromperie, Querelles, Protecteur de Hule
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Hule, Heldann, Royaumes du nord, Wendar, Norwold, Îles de l'Aube, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, X5, DDA2, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Altération, Célérité, Charme, Cupidité, Duperie, Illusion, Tromperie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Flammes rouges et jaunes OU Bottes rouge et noire
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Hel, Masauwu
<b>Amis</b>	Zugzul (Surtur), Thrym
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux du panthéon nordique, Korotiku, Eiryndul

### Description du dieu :

Loki était de son vivant un magicien antalien spécialisé dans la magie du feu, dont le nom mortel a disparu dans l'histoire. Grâce à ses intrigues, tromperies et à sa verve, il gagna richesses et devint le conseiller de nombreux chefs de clans. Un jour, il invoqua des puissances extérieures pour venir l'aider dans ses projets. Sans doute attiré par l'aura de ce mage, le dieu Loki non encore présent sur Mystara, répondit à sa supplique et en profita pour immiscer son esprit dans celui de ce magicien si « prometteur ». Peut-être fut-ce aussi le rôle de Hel, que d'attirer l'attention de Loki, sur ce mortel.

En tout cas celui-ci tomba sous la coupe de ce dieu « extérieur » à Mystara. Déjà talentueux, il en devient un parangon dans son art. Et tout naturellement, il entama la quête de son immortalité, sous le sponsor de Rathanos, seigneur du feu. Pour y parvenir, il utilisa nombre de stratagèmes, afin de raccourcir le délai d'obtention de son immortalité. Cela finit par attirer l'attention de Thanatos qui l'attira,... sous le regard amusé de Hel, qui laissait faire sans intervenir. Finalement, Loki trahit Rathanos et acheva sa quête sous le parrainage de Thanatos. Il est vénéré sous le nom de Bozdogan à Hule et sous le nom de Loki dans les autres territoires.

## Les dieux de Mystara

Loki est le dieu du Mal et des querelles. Tricheur rusé et vindicatif provoquant toujours des troubles au sein des dieux, il ne fut toléré par Odin, qu'en raison des grands services qu'il rendit dans le passé. Loki a le pouvoir de se transformer en n'importe quoi. Il port une paire de bottes qui lui permet de marcher sur l'eau, de voler et de courir à une grande vitesse de déplacement.

Loki est l'un des dieux les plus actifs et les plus déplaisants. Mais il y a également un côté attrayant dans sa personnalité : il est beau, sociable et doté d'un bon sens de l'humour. Ses présages sont délivrés sous forme d'illusions.

**Avatar :** FP (24)

Son avatar est un bel homme habillé en rouge et noir. C'est un illusionniste – roublard.

**Devoirs du clergé :**

Afin de rassembler un grand nombre de fidèles, Loki n'est pas très exigeant dans ce qu'il demande et très généreux dans ses dons. Les prêtres de Loki peuvent être d'alignements assez différents de celui de leur dieu et ne doivent pas exécuter de tâches particulières sauf celles demandées par le dieu lui-même occasionnellement. L'avatar est parfois envoyé à un prêtre qui l'a prié et qui attend un gain personnel.



### Lolth (Arachne Prime)

Lolth est en fait le nom de la déesse Arachne Prime dans le panthéon monstrueux. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Arachne Prime ».



## Lornasen (Hanali Celanil)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – NA – LB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Amour romantique, Beauté, Grâce, Reine du Printemps
<b>Vénééré par</b>	Elfes (et demi-elfes)
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Alfheim, Minrothad, Norwold, Karamaikos, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	IM2, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Amour, Eau, Elfes, Renouveau
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal, Terreur
<b>Symbole</b>	Cœur d'or
<b>Arme de prédilection</b>	Arc long
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon elfique, Kythria (Aphrodite)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arachne Prime (Lolth), Karaash (Illneval), Thrym

### Description de la déesse :

Les débuts de Lornasen ne sont pas connus. Probablement est-elle née chez les elfes Shiyes. En tout cas ce fut une grande aventurière, qui défendit son territoire contre des bêtes voraces, des dragons et de terribles géants de froid. Elle gagna le sponsor d'Ilkundal, qui sans doute veillait sur elle depuis longtemps, Lornasen portant en elle, l'étincelle de puissance de la déesse elfe Hanali Celanil. Pour gagner son immortalité sur Mystara, elle eut comme quête de récupérer un arc prodigieux, capable de tirer des foudres plutôt que des flèches. Puis elle concocta une potion, fabriquée à partir du souffle du printemps, et qui permit de créer Lothbart, une forêt d'arbres magnifiques, toujours en fleurs et à la vie éternelle. Après cet exploit, elle initia un groupe d'elfes à ses mystères. Puis elle gagna son immortalité, fusionnant avec la déesse qui lui avait octroyé son étincelle de vie.

Lornasen / Hanali Celanil est l'incarnation elfe de la romance, de la beauté et de l'amour. Elle a une fontaine de cristal d'une taille immense qu'elle ne partage qu'avec Kythria / Aphrodite. Elle lègue occasionnellement un peu de ses eaux à ses prêtres supérieurs comme *filtres d'amour*. Lornasen / Hanali Celanil est vénérée par de nombreux elfes et demi-elfes en honneur de l'amour qui a uni leurs parents. Lornasen / Hanali Celanil est d'une beauté intemporelle et de nature bénigne, pardonnant les transgressions mineures et adorant récompenser ses fidèles méritants en leur faisant rencontrer un amour inattendu.

Elle est vénérée dans les communautés elfiques du Wendar, du Norwold, du Hollow World, d'Alfheim et de Karameikos, en particulier chez les elfes Callarii qui se mélangent assez facilement avec les humains.

Lornasen / Hanali Celanil aime à voir la croissance de l'amour parmi les elfes et son avatar agira souvent secrètement pour protéger de jeunes amants. Ses présages apparaissant sous forme de visions et de rêves, mais aussi comme la soudaine et spectaculaire éclosion de fleurs, une abondance de fertilité naturelle et la guidance de ses prêtres vers des endroits de beauté naturelle vierge.

**Avatar :** FP (18)

Son avatar est une très belle jeune fille elfe, vêtue d'une courte jupe ou robe blanche et dorée et toujours nu-pieds avec des bracelets d'or aux chevilles et des bagues aux orteils. Elle est enchantresse – prêtresse.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Lornasen / Hanali Celanil président aux mariages et cérémonies de rite de passage pour les jeunes elfes. Ils doivent cultiver de beaux jardins, amasser des collections personnelles (ou collectives pour un temple) de gemmes, sculptures de cristal,... Ils doivent toujours être finement habillés. Il n'y a pas d'obligation au mariage, car Hanali se préoccupe de l'amour, et pas du mariage. Ils doivent toujours donner abri et secours aux jeunes amants.





## Louhi

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – NM – LN – CM – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Sorcellerie, Reine de Pohjola, Monde glace, Enchantements
<b>Vénééré par</b>	Humains, Harpies et diverses créatures
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Serraine
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Charme, Froid, Magie, Serments, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Refllet d'une harpie sur un cristal de glace
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Kipu-Tyttto, Loviatar, Tuoni, Tuonetar
<b>Adversaires</b>	Ilmarinen
<b>Ennemis</b>	Lemminkäinen, Väinämöinen

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Louhi est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais elle est aussi présente à Serraine, où des harpies la vénèrent.

Louhi était la puissante sorcière des glaces et la reine du royaume de Pohjola. Sur Mystara, le domaine de Pohjola de Louhi, s'étend dans les contrées glaciales au nord du Kaarjala.

Grâce à ses filles qui étaient fort belles, elle attirait des prétendants et elle leur imposait des tâches quasiment impossibles à réaliser et si jamais ils étaient proches de les réaliser elle intervenait elle-même pour faire capoter le projet. Seuls Väinämöinen et Ilmarinen réussirent à la tenir en échec.

Louhi avait la possibilité d'enfermer la lune et le soleil dans une caverne et d'envoyer le froid sur un pays entier.

Elle avait aussi la faculté de se métamorphoser en harpie, forme qu'elle prit pour attaquer le bateau qui emportait le Sampo (Cf. image ci-dessous).



**Avatar : FP (19)**

Son avatar est une sorcière utilisant la magie du froid et pouvant se changer à volonté en griffon ou en harpie.

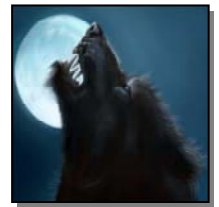
**Devoirs du clergé :**

Les prêtres et prêtresses de Louhi, sont assez souvent bi-classés avec sorcier. Ce peuvent être aussi des chamans. Ils vivent dans les contrées gelées et protègent le territoire de leur déesse, le Pohjola, terres qu'ils prennent au nom de leur déesse, dans chaque monde où cette dernière est implantée.



**Louhi sous sa véritable  
forme de sorcière**





## Loup (Daragor)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Férocité, Bêtes en maraude, Soif de sang, Douleur
<b>Vénééré par</b>	Loups-garous
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Glantri, Davanie, Ochalea, Hule, Kaarjala, Île de l'Aube, Océans, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Dragon #237, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bestialité, Gloutonnerie, Haine, Souffrance
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Tête de loup-garou sur pleine lune
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Korotiku
<b>Adversaires</b>	Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

De nombreux lycanthropes courent dans les sombres forêts de Mystara depuis déjà longtemps. Cela a concerné plus particulièrement Glantri et Karameikos. Les premiers lycanthropes seraient issus des rangs de la race des lupins. Cette transformation est probablement du fait du dieu connu sous le nom de Loup, en fait le dieu Daragor.

Celui-ci a probablement réussi à corrompre un puissant lupin, en lui envoyant des proies dont la chair avait été maudite ou empoisonnée par Daragor. Le lupin devenait ainsi fou et assoiffé de sang. Il mena une grande meute de lupins, faire des ravages au travers de Glantri, puis du grand désert et jusque dans Hule. Cette horde ne connaissait pas de limites dans la férocité. Cela attira finalement l'attention du dieu Korotiku qui décida de guider sur la voie de l'immortalité cet être étrange qu'était le chef de meute. Ce dernier acquit son immortalité après le plein succès d'un dernier raid de sa horde sur un grand campement de gobelinoïdes dans Hule, où Loup tua le chef des gobelinoïdes, un puissant gobelours. C'est ainsi que Loup atteignit l'immortalité et comme par enchantement, fusionna aussitôt avec le dieu Daragor. L'histoire ne dit pas si Korotiku regrette un peu son choix, mais la sphère de la Pensée comporte à présent l'un des dieux les plus féroces et bestiales de Mystara.

Celui-ci mène les loups-garous partout où ils se trouvent sur Mystara, pour réaliser de nouveaux massacres.

## Les dieux de Mystara

Loup / Daragor est un dieu des plus bestial et féroce. Il est empli de haine et se promène sur les plans inférieurs, attrapant toute proie passant à sa portée. Il a une inimitié envers les autres divinités des lycanthropes et virtuellement envers tout ce qui croise son chemin. Loup / Daragor est simplement sauvage, assoiffé de sang et élémentairement vicieux.

Ses avatars errent sur Mystara quand ils le peuvent, chassant toute proie potentielle. Ils aiment à démembrer leurs proies pour leur enlever toute possibilité de fuite, avant de les dévorer vivantes. L'avatar chasse les ours-garous par sport et les paladins et prêtres des divinités loyal bonnes, ainsi que les créatures féériques et sylvestres. Il cherche simplement à les tuer et à consommer leur chair, cela a un effet stimulant pour lui.

Il continue à étendre son influence dans les packs de loups-garous, les plus nombreux étant à Hule, Glantri, Karameikos et en Davanie. Des lycanthropes marins le vénèrent également.

**Avatar :** FP (17)

Son avatar est un grand loup-garou à la fourrure grise ou un loup de mer monstrueux, que distinguent ses yeux rouges et ses pattes et mâchoires tachées de sang. L'avatar est sans surprise un barbare.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Loup / Daragor sont tous simplement de féroces chasseurs, qui doivent tuer et se goinfrer le plus possible et/ou répandre la lycanthropie. Les commandements sont simples, mais toute infraction de ses prêtres, druides ou chamans et tout aussi simplement punie.





## Loviatar

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – NM – LN – CM
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Douleur, Souffrance, Maladie, Agonie, Cécité
<b>Vénééré par</b>	Humains, Harpies et diverses créatures
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Serraine
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Pestilence, Souffrance, Souffrance (alternatif), Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Un fouet
<b>Arme de prédilection</b>	Fouet à neuf lanières de cuir dont le bout se termine par un piquant métallique
<b>Alliés</b>	Kipu-Tytto, Tuoni, Tuonetar
<b>Amis</b>	Louhi
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

**Description de la déesse :**

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Loviatar est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais elle est aussi présente à Serraine, où des harpies la vénèrent.

Loviatar est surnommée la « Dame de la douleur » ou « le fouet ». C'est l'une des filles de Tuoni et Tuonetar, l'autre célèbre fille, étant Kipu-Tytto, également vénérée sur Mystara. C'est une déesse sadique, aimant ressentir et infliger douleurs et souffrance. La déesse est dite aveugle. Elle a été engrossée par le vent et a donné naissance à 9 enfants, tous devenus des maladies. Ainsi, en sus de répandre la douleur et la souffrance, elle répand aussi la maladie... ce qui n'est pas incompatible.

Son dogme est que le monde est rempli de douleur et de tourment, et le mieux que l'on puisse faire est de subir ces coups qui ne peuvent être évités, et faire souffrir autant ceux qui agressent. Les gentilleses sont les meilleures compagnes aux souffrances, et elles augmentent l'intensité de la souffrance. Donnez douleur et tourment à ceux qui en raffolent, à ceux qui le méritent le plus, et ceux qui en souffriront le plus. Le fouet, la maladie, le feu et le froid sont les quatre douleurs qui ne laissent jamais choir le dévot.

## Les dieux de Mystara

Propagez l'enseignement de Loviatar là où la punition n'existe pas. La douleur éprouve toute chose, mais donne de la force à l'esprit, et le véritable plaisir aux endurcis. Il n'y a pas de véritable punition si le bourreau ne connaît pas la discipline. Là où il y a un fouet, il y a Loviatar. Craignez-la, et demandez-la.

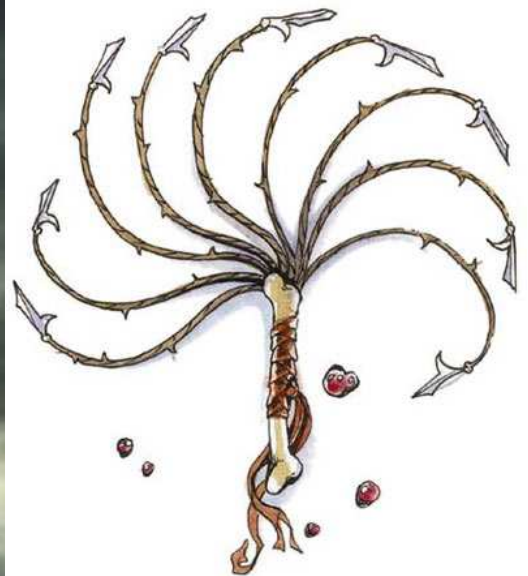
**Avatar :** FP (17)

Son avatar est une femme magnifique, vêtue de cuissardes de cuir ou robe noire, et portant un fouet. Elle peut éventuellement être aveugle, auquel cas, elle dispose de la *perception aveugle*.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Loviatar s'auto-flagellent dès le matin. Ils célèbrent le passage de chaque saison avec un rite de douleur et pureté, où ils piétinent du verre et se font fouetter par les grands prêtres. Un autre rituel consiste à se brûler pendant 12 jours consécutifs avec de la cire de bougie.

Les haut-prêtres sont nommés Douleurs.



**Loviatar en robe noire à gauche et son symbole en version détaillée ci-dessus.**



## L'Unique (Io)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Seigneur des dragons et des dieux dragons
<b>Vénééré par</b>	Dragons
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Norwold, Tanegioth, Davanie, Skothar, Alphatia, Divers
<b>Panthéon</b>	Draconique
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master et Immortal sets, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Destin, Dragons, Equilibre, Méditation, Reptiles, Rêves, Sorts
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Disque métallique multicolore
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	Diamant (Bahamut), Opale, Perle (Tiamat), Terra (Gaïa)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bemarris (Arès), Demogorgon

### Description du dieu :

Io, surnommé l'Unique sur Mystara, y est arrivé il y a fort longtemps, parrainé sur cette quête par Terra. Sans doute est-ce le premier dragon de Mystara, qui touché par l'étincelle d'Io, qui a gagné son immortalité. Il est en tout cas à présent le souverain de tous les dragons de Mystara, quelque soit leur alignement.

Io est le dragon primordial et créateur de toutes les races draconiques. Il se rappelle de tout ce qui s'est passé dans chaque monde existant, connaît tous les sorts et par ses étranges dons d'astronome et d'astrologue, il sait ce que réserve le futur.

Io est d'un pur alignement neutre. Ses avatars ont tous les alignements et des dragons exceptionnellement âgés de tous les alignements et races, le vénèrent. Il ne se manifeste sur Mystara que pour des moments extrêmement cruciaux quant à la survie de la race des dragons ou qu'un très vaste conflit à l'échelle planétaire est en cours.

Io peut très rarement manifester une partie de son existence en communiquant avec un mortel exceptionnellement sage ou intelligent, en attirant son corps astral pour voler aux côtés de l'avatar dans le plan Astral. L'être se souviendra d'une forte inspiration reçue dans un merveilleux rêve et le symbole d'Io apparaîtra pour marquer l'évènement sur une partie cachée de son corps.

**Avatar : FP (24)**

Son avatar est un dragon colossal, aux écailles bleues aux bords argentés et pourpre sombre. Il peut prendre – en fonction de l’alignement de l’avatar – l’une des couleurs suivantes : doré (LB – NB – LN), airain (CB – CN), bleu (LM – NM), rouge (CM) ou « spécial » (NA).

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres vénèrent Io mais celui-ci leur laisse le champ libre, et est très peu présent pour ses prêtres. Ceux-ci ont pour principal mission de s’assurer de la survie et de la protection de la gente draconique en général. Ce sont souvent d’immenses érudits ou de prodigieux oracles.

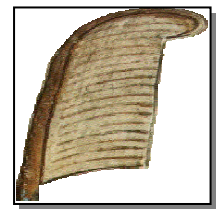
**Lug (Halav)**

Lug est en fait le nom du dieu Halav dans le panthéon celtique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Halav ».



**Le dieu Minroth / Seker**

**un autre dieu du panthéon égyptien, comme Maat de la page d’après**



## Maat

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bonne (à tendances loyales neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – NA – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Droit, Vérité, Droiture, Confiance, Justice, Honneur, Vertu
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Îles de l'Aube (dont Thotia), Darokin, Ylaruam, Royaumes du nord, Thyatis, Hollow World (Nithie)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master et Immortal sets, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Air, Inquisition, Justice, Loi, Organisation, Serments, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Une plume blanche
<b>Arme de prédilection</b>	Khopesh (épée bâtarde)
<b>Alliés</b>	Les dieux égyptiens non maléfiques, Chardastes (Diancecht), Terra (Gaïa), Lokena (Athéna)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les dieux de la sphère Entropie, Eiryndul (Erevan Ileserë), Korotiku

### Description de la déesse :

Maat est arrivée sur Mystara au tout début de la civilisation nithienne. Il est probable que Rathanos / Râ, l'ait fait venir pour compléter le panthéon égyptien d'une déesse qui lui semblait indispensable. Durant sa vie mortelle, Maat était une paladine, respectant ses serments, refusant l'injustice,... Munie de l'étincelle divine de la déesse, elle fut parrainée par Noumena / Anhur sur le chemin de l'immortalité. Durant cette quête, elle libéra Chardastes / Diancecht de son esclavage, puis s'allia avec lui et Pflarr / Anubis pour combattre Apophis. Après cet épisode, elle construisit une grande pyramide en l'honneur de Rathanos / Râ et alors qu'un rayon de lumière s'abattit sur elle, elle gagna son immortalité, fusionnant avec la vraie déesse Maat.

Maat est une déesse symbolisant la norme universelle : l'équilibre établi par le créateur, la justice qui permet d'agir selon le droit, l'ordre qui fait conformer les actes de chacun aux lois, la vérité, la droiture et la confiance.

Maat est la plupart du temps vêtue de la longue robe collante des déesses égyptiennes et porte les bijoux usuels. Maat confère aux autres dieux certaines de ses qualités, mais ne leur prête pas son aspect et ne prend pas non plus l'apparence d'autres divinités. Son

attribut est la plume, la même que portée par le dieu Shou, qui n'est pas (encore) présent sur Mystara. Elle tient souvent le signe de la vie. Son élément est l'air, et la couleur de sa peau, l'ocre jaune.

Maat est très liée au dieu Rathanos / Râ, puisque en dehors de Mystara, elle en est l'épouse, la mère et la fille. Elle assure l'équilibre cosmique et c'est donc grâce à elle que le monde fonctionne de façon harmonieuse. Elle est également la lumière que Rathanos / Râ apporte au monde.

Elle est donc fondamentalement liée à l'institution pharaonique. Le premier devoir du pharaon étant de faire respecter la loi de Maat. Maat a aussi une dimension terrestre car elle est l'expression de l'ordre social et juridique et le symbole de la justice et de l'équité.

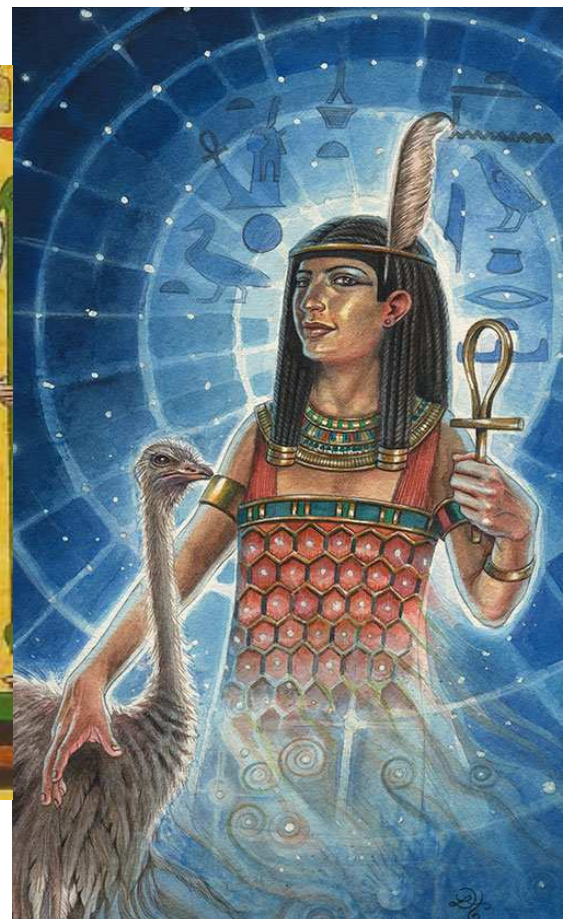
### **Avatar : FP (24)**

Son avatar est une femme égyptienne de grande classe. Son pouvoir semble énorme. Elle peut former au choix des avatars prêtresse ou ensorceleuse.

Rien ne peut lui être caché, elle possède en permanence *vision lucide, détection de pensée, détection des mensonges*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Maat se doivent de faire respecter l'ordre cosmique. Ce sont souvent des sages, des juristes, des conseillers des puissants de ce monde. Ce peuvent même être des dirigeants. Certains enfin, prennent plutôt la voie des armes et deviennent des prêtres templier, voire des paladins.







## Macroblan

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais (à tendances neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – NM – LN – LB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Demi-ogres (tanagogres), Richesse, Argent, Commerce, Prospérité
<b>Vénééré par</b>	Tout demi-ogres, Ogrillons, Ogres
<b>Vénééré en</b>	Skothar (territoire de Tangor), Divers (Bras des immortels), Outreterre
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	IM3
<b>Domaines</b>	Commerce, Cupidité, Envie, Richesse
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Une pièce d'or avec un « M » marqué sur chaque face
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légères
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Macroblan était un demi-ogre / demi-?, qui vivait dans un territoire gouverné par des ogres « évolués » à Tangor, sur le continent du Skothar vers le 2<sup>e</sup> siècle AVC. Fils d'un riche marchand, il travailla dans le commerce, ce qui lui permit d'établir de très nombreux contacts dans toute la péninsule. Il finit par lancer une révolution sociale auprès de tous les demi-ogres opprimés (quelque soit leur autre « demi »), qui finirent par renverser les ogres en place. Cela prit trois cents ans.

Ambitieux, Macroblan, monta dans les strates du commerce et de la politique, au sein de la société. Il finit par s'établir des contacts auprès des échelons les plus élevés parmi les prêtres et les militaires et il devint immensément riche. Mais il s'inquiétait de savoir ce que deviendrait sa richesse après sa mort. Il chercha encore à poursuivre sa durée de vie. Après quelques tentatives infructueuses, il finit par trouver de rares ouvrages décrivant le processus d'immortalisation. Il accomplit un pèlerinage pour voir Terra (Gaïa) afin qu'elle le parraine. Elle accepta et Macroblan accomplit sa quête sous son égide.

Il est dit qu'il reste de lui à Tangor un sanctuaire bien gardé par ses prêtres, où se trouve un artefact, *la pierre de prospérité* ainsi que les restes de son immense fortune personnelle.

## Les dieux de Mystara

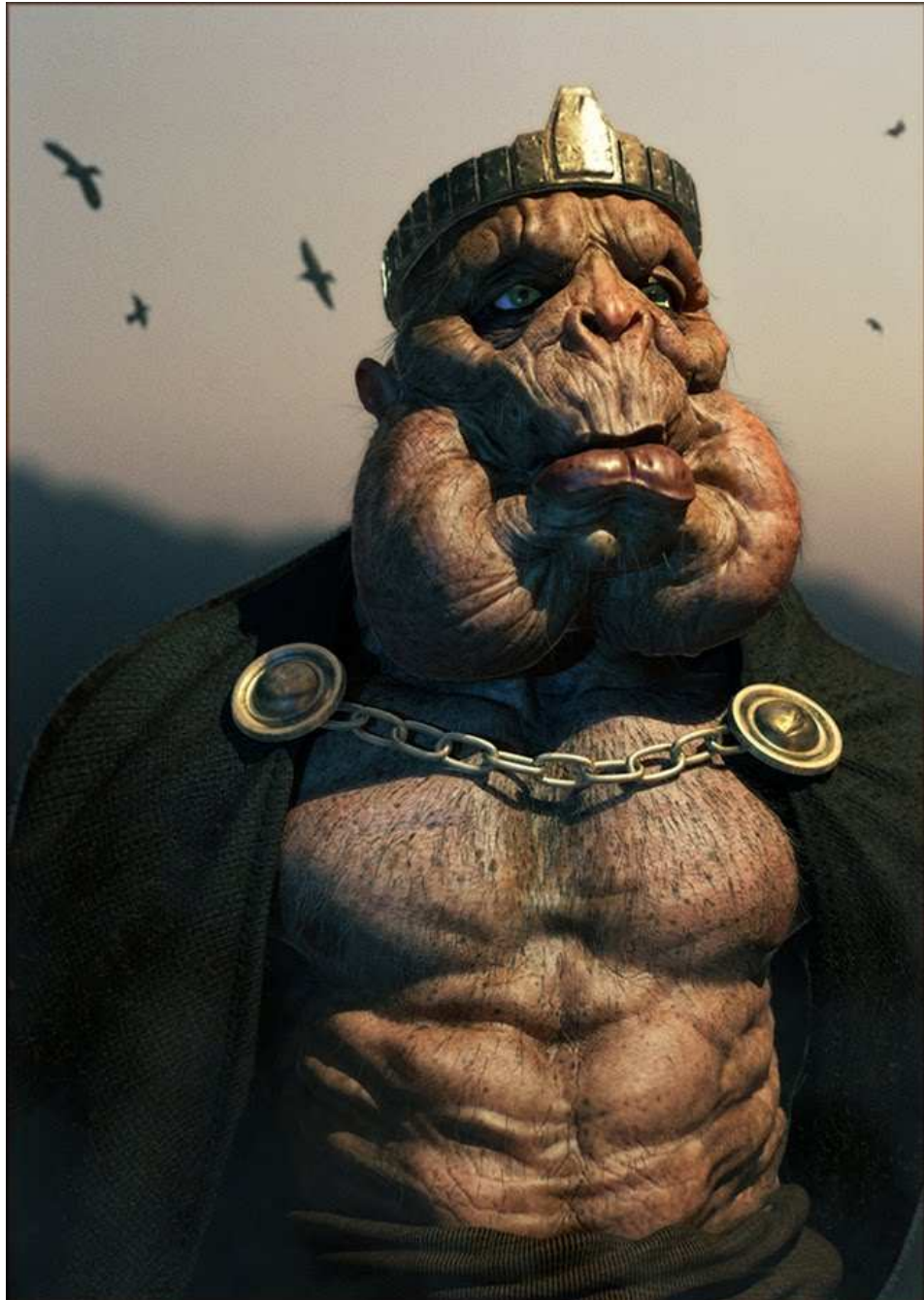
Macroblan est calculateur, organisé, méthodique et extrêmement déterminé à l'aune des immortels. C'est un opportuniste qui utilise l'avidité des mortels pour satisfaire ses propres objectifs. Il enseigne une philosophie basée sur le culte de la richesse et que les gains matériels sont symbole de pouvoir et de succès. Sa cupidité a fini par avoir raison de la bienveillance de son ancienne marraine, Terra (Gaïa). A présent, Macroblan agit avec plus de délicatesse. Heureusement pour lui, son immense bagout lui a permis que les autres immortels à qui il avait causé quelques menus torts, les aient depuis longtemps oubliés.

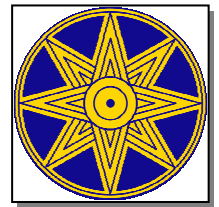
**Avatar :** FP (15)

Son avatar est un ogrillon ou d'un demi-ogre bien vêtu et avec de bonnes manières. Il prend souvent la forme d'un marchand talentueux.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Macroblan sont soit affectés à la garde de son sanctuaire, ce qui en occupe pas mal d'entre eux, soit partis à l'aventure afin de se forger leur propre fortune.





## Madarua (Ishtar)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances neutres bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB – CN – LN – CB – LB – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Amour, Guerre, Amazones, Fertilité, Protectrice de Cynidicée
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Cynidicée, Darokin, Royaumes du nord, Thyatis, Norwold, Davanie, Îles de l'Aube, Hollow World (traldars)
<b>Panthéon</b>	Babylonien
<b>Source</b>	B4, Wrath of the immortals, Deities and Demigods (1 <sup>er</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Charme, Courroux, Guerre, Luxure, Mort, Renouveau
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Etoile jaune sur fond bleu dans un cercle
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Gorm (Marduk), Usamigaras (Urogalan), Thor, Diulanna (Artémis), Maat
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arik (Grand ancien élémentaire), Perle (Tiamat)

### Description de la déesse :

Madarua est née dans l'empire nithien. Fille d'un scribe de haut rang, elle se distingua par son courage et sa volonté indomptable. A 16 ans, elle fut la victime d'un mariage forcé, mais tua son « promis », un vicieux et puissant noble. Elle dut fuir pour échapper à la vengeance de la famille. Elle trouva un sanctuaire dédié à Maat, où elle fut cachée par un prêtre de cette déesse. C'était lui-même un excellent combattant et il l'entraîna, jusqu'à ce qu'elle devienne elle-même une terrible guerrière. Elle combattit ensuite le pharaon d'alors et ses officiers corrompus, mais ce ne fut pas suffisant pour sauver la Nithie de sa débâcle d'alors. Elle fuit de nouveau et se perdit dans une terrible tempête de sables. Néanmoins Maat la sauva. Elle se retrouva dans une oasis, ... l'oasis de Cynidicée où elle rencontra Gorm / Marduk. Cette oasis avait été fondée par des traldars échappés du sud. Gorm et Madarua gagnèrent une large audience auprès d'eux. Sa nouvelle tribu se trouva sous le danger imminent d'une puissante tribu d'hommes-lézards maléfiques inspirée par Perle / Tiamat et menée par ses sbires draconiques. Désireux de protéger « sa » cité, ils voyagèrent à travers les plans. Ils trouvèrent des alliés puissants, tous prêts à les aider. C'était des dieux, des dieux du panthéon babylonien. Marduk et Tiamat se combattent depuis des éons au travers des plans. Marduk décida ainsi d'aider ce mortel, issu de ce « nouveau » monde, et Ishtar décida de faire de même avec Madarua. C'est ainsi que Marduk investit ainsi son pouvoir

dans Gorm, tandis qu'Ishtar investissait Madarua du sien. Gorm et Madarua retournèrent alors sur Mystara et pourvus de nouveaux pouvoirs, réussirent à vaincre les dragons.

Tout deux gagnèrent leur immortalité. Mais une fois dieu, Gorm / Marduk tenta de prévenir la cité des nouveaux dangers qui la guettaient, mais ce fut peine perdue. Zargon, une quasi-divinité vorace sans doute créée par Arik, tua la plupart des prêtres de Gorm / Marduk et de Madarua / Ishtar. Zargon avait des suivants qui mirent la main sur l'artefact qui protégeait la ville. Dépossédé de l'artefact protecteur, la cité et ses jardins furent envahis par des nomades antaliens qui finirent de jeter à bas la cité et de la laisser en proies aux flammes. Les derniers survivants, vénérateurs de Gorm, Madarua, Usamigaras... et même de Zargon, décidèrent alors de reconstruire la cité sous la surface du sol. Ils vivent encore aujourd'hui, mais cette florissante civilisation est à présent complètement dégénérée.

Madarua / Ishtar et Gorm / Marduk cherchent à présent à réveiller leur cité de Cynidicée et continuent à combattre Perle / Tiamat.

Madarua / Ishtar, est la déesse de l'amour physique et de la guerre. Elle régit la vie et la mort. Elle est connue sous le nom de Madarua chez les cynidicéens, et d'Ishtar ailleurs. Elle est aussi connue par son animal totémique : le lion.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar apparaît comme une très belle femme au regard envoûtant. Elle tient toujours un bâton portant à son sommet un cristal bleu. Ce bâton possède toujours des propriétés magiques différentes à chaque avatar.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres ont pour des tâches d'endiguer la déliquescence de la civilisation cynidicéenne et de la protéger et de combattre Zargon et ses disciples. Ils doivent également assurer la survie de la civilisation en assurant sa reproduction... Leur leitmotiv est ainsi « faites l'amour et la guerre. »



### **Maglubiyet (Wogar)**

Maglubiyet est en fait le nom du dieu Wogar dans le panthéon gobelinoïde. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Wogar ».



## Mahmatti caribou galopant

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CN – LN – NB – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Sagesse, Nature, Magie, Protecteur du clan de l'élan
<b>Vénééré par</b>	Humains du clan de l'élan
<b>Vénééré en</b>	Atruaghin (clan de l'élan)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ 14
<b>Domaines</b>	Exorcisme, Méditation, Mysticisme, Nature, Rêves
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Pipe d'argile (calumet de la paix)
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Atruaghin, Ixion
<b>Amis</b>	Ahmanni la chevaucheuse de tortue, Hattani griffe de pierre, Tahkati le dompteur de tempête
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du dieu :

Mahmatti était un membre du clan de l'élan qui vécut par magie plusieurs siècles après la libération de son clan et la montée du plateau d'Atruaghin. Nombre de légendes le décrivent comme le shaman le plus puissant, pouvant commander aux forces de la Nature.

Il était obsédé par le fait de dissiper la corruption engendrée par la présence d'Atzanteotl / Tezcatlipoca sur le clan du Tigre. C'est ainsi qu'il étudia la magie druidique et le shamanisme. Malheureusement, Atzanteotl sentit venir le danger et envoya des membres du clan du Tigre, dans le village de Mahmatti, où ils assassinèrent violemment un homme, faisant croire que le meurtre avait été commis par Mahmatti. Incapable de prouver son innocence, il fut condamné à mort mais réussit à s'échapper par magie et fut banni par son clan, selon un rituel mené par sa propre fille. Il voyagea jusqu'au Sind. Il progressa dans son art magique, lui permettant de trouver les véritables meurtriers. Mais son corps paya le prix fort de cette magie, car alors qu'il n'avait que trente ans, il paraissait un vieillard. Il alla jusqu'au clan du Tigre et tua les vrais assassins, sauf le chef d'entre eux, qu'il ramena vivant jusqu'au clan de l'élan. Là, les sages rendirent leur jugement. Il mourut lorsque sa fille accomplit le rituel pour le réintégrer au sein de la tribu de l'élan. Mais là, le Grand Esprit (Ixion), fit de lui un immortel.

## Les dieux de Mystara

Il sert à présent Ixion, nommé le Grand Esprit, ainsi qu'Atruaghin, en tant que dieu tutélaire et protecteur des clans de l'Atruaghin.

### **Avatar** : FP (19)

Son avatar apparaît comme un vieil indien shaman. Il fume la pipe qui lui sert de focaliseur divin pour lancer ses sorts shamaniques. Si vous avez l'ouvrage à disposition, faites de son avatar un shaman, sinon un druide.

### **Devoirs du clergé** :

Ses prêtres sont souvent les shamans (ou druides) de la tribu. Ils sont proches de la nature et accomplissent souvent des rituels mystiques et shamaniques où peuvent se mêler différentes substances. Ils sont réputés pour leur savoir et leur sagesse.

Ils se doivent aussi de combattre avec leur moyen Atzanteotl / Tezcatlipoca et Danel / Huitzilopochtli.

**Mahmatti à droite,**

**et le dieu Malafor sous l'une de formes, ci-dessous (décrit page d'après)**





## Malafor

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA – LN – LB – CB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Protection et prospérité des races aquatique (surtout tritons et dauphins) et de l'écosystème océanique
<b>Vénééré par</b>	Tritons, Divers (créatures marines non maléfiques)
<b>Vénééré en</b>	Océans, Ierendi
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the Immortals
<b>Domaines</b>	Abysses maritimes, Eau, Nature, Océan, Protection
<b>Registres interdits</b>	Feu, Mal
<b>Symbole</b>	Un dauphin bleu
<b>Arme de prédilection</b>	Pique
<b>Alliés</b>	Terra (Gaïa), Calitha (Trishina), Sashelas des Abîmes
<b>Amis</b>	Sharpcrest (Eadro), Protius (Poséidon), Hymir (Aegir)
<b>Adversaires</b>	Slizzark
<b>Ennemis</b>	Saaskas, Crakkak (Sekolah)

### Description du dieu :

Malafor est un dieu intimement lié aux merrows et à leur race alliée, les dauphins. Il peut d'ailleurs parler à l'ensemble des mammifères marins.

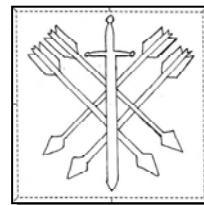
Dans sa vie mortelle, c'était un merrow ayant dédié sa vie à la protection de la vie marine et en particulier des mammifères marins, dauphins et les baleines. Durant sa quête de l'immortalité, il combattit les forces de l'Entropie et fut parrainé sur le chemin de l'immortalité par Terra / Gaïa. Lors de cette quête il créa une sculpture colossale sur le fond marin, représentant un merrow entouré de nombreux dauphins. C'est ainsi qu'il devint le protecteur des merrows, des dauphins, des baleines et de la vie sous-marine en général.

### Avatar : FP (20)

Son avatar peut prendre la forme d'un merrow, d'un dauphin, d'une baleine, d'un triton ou d'un elfe aquatique. C'est un rôdeur - druide.

### Devoirs du clergé :

Ses prêtres (druides) se doivent de protéger la vie sous-marine et en particulier les créatures adorées de Malafor. Ils combattent les serviteurs sous-marins des dieux de l'Entropie.



## Malinois (Saint Malinois)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Patron des lupins, Chasse, Guerre, Juste vengeance
<b>Vénééré par</b>	Lupins
<b>Vénééré en</b>	Glantri, Divers (Renardie), Sind
<b>Panthéon</b>	Lupin
<b>Source</b>	Savage Coast Sourcebook
<b>Domaines</b>	Courage, Courroux (sacré), Défenseurs, Gloire, Guerre
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Une épée lame vers le bas, avec des flèches croisées derrière
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Mâtin, Korotiku
<b>Amis</b>	Malinois, Ralon, Soubrette
<b>Adversaires</b>	Ruaidhri Fléaufaucon
<b>Ennemis</b>	Loup (Daragor), Mrikitat (Squerrik), Orcus, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

### Description du dieu :

Malinois fait partie des quelques dieux de Mystara membres d'un panthéon dédié à une race, les lupins, ces créatures humanoïdes bonnes, à face de canidé. Les lupins sont principalement présents en Renardie, sur la Côte sauvage, bien à l'ouest du Monde connu et au sud-ouest d'Hule (territoire marqué dans les « divers »), mais également en Glantri. Cela dit, on peut possiblement en trouver un petit peu partout sur Mystara. Ces dieux se sont donc fait uniquement à partir de ce monde de Mystara, dont ils sont issus.

Maleen est né par un acte de pure haine. Sa mère était une lupine avec du sang hutaakien, mais elle fut violée par des gnolls durant les invasions gnolls en Traladara. Maleen grandit donc comme un paria. Une fois qu'il atteint la puberté, il quitta la vallée d'Hutaaka où son clan résidait et se dirigea vers le nord-ouest. Il vécut longtemps seul, en rôdeur solitaire. Lors des guerres qui opposèrent les humains aux gnolls, puis aux lycanthropes, Maleen se donna beaucoup de mal pour que ceux-ci fassent la différence d'avec les lupins. Avec le temps, il finit par regrouper autour de lui tout un groupe de jeunes lupins qui furent reconnus dans toute la Nithie où ils étaient, pour leur valeur et leur courage.



## Les dieux de Mystara

Durant ses dernières aventures, Maleen tomba sur la *Fosse de la Corruption*, un ancien artéfact de la sphère d'entropie qui avait été utilisé pour altérer divers races et former entre autre les thouls. Quand Maleen découvrit que certains prêtres nithiens avaient prévus de sacrifier de jeunes lupins pour expérimenter des croisements, il vint rencontrer les sages hutaakiens pour chercher un moyen de détruire l'artéfact. Ils le dirigèrent vers l'*Amphore de pureté*, un ancien artéfact perdu de la sphère de la Pensée. Cela prit une vie à Maleen de retrouver cet artéfact. Une fois fait, il retourna en Nithie et détruisit *la Fosse de Corruption*. Réalisant qu'il avait accompli une quête divine, il devint immortel sous le parrainage de Korotiku en 830 AVC. Il devint ainsi un dieu et une légende pour les lupins.

Malinois est le plus actif des dieux lupins et son culte est sacré chez les lupins.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar a la forme d'un lupin puissant. C'est un guerrier ou un rôdeur redoutable.

**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres sont très respectés dans la société des lupins et ils se doivent d'être à la hauteur de ce respect. Ce sont souvent des prêtres / guerriers ou prêtres / rôdeurs. Ils pourchassent les créatures lycanthropes.

### Marduk (Gorm)

Marduk est en fait le nom du dieu Gorm dans le panthéon babylonien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Gorm ».





## Mardwyn

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Nécromancie, Mort, Recherches magiques, Imprévisibilité
<b>Vénééré par</b>	Humains, Nécromanciens, Morts-vivants
<b>Vénééré en</b>	Alphatia
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	IM3, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Connaissance, Mânes, Morts-vivants, Orgueil
<b>Registres interdits</b>	Bien, Mal
<b>Symbole</b>	Un nœud de pendu
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Nyx
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Mardwyn était durant sa vie mortelle un mage de Bellissaria mais contrairement aux mages assoiffés de pouvoir de l'époque, il était plutôt un bon vivant sympathique. Même face à ses ennemis, il leur laissait toujours la possibilité de fuir ou de se rendre. Durant les premières années de son apprentissage, il fut molesté et tué par pendaison, par la populace pour ses recherches dans le domaine de la nécromancie. Son mentor, assailli par le remords, le fit ressusciter et les deux quittèrent Bellissaria pour le continent alphatien. Afin de ne pas causer d'autres problèmes avec les simples gens, Mardwyn s'installa dans la partie centrale d'Alphatia (le futur royaume du Cœur Noir). Puis sous la conduite de Nyx, il commença sa quête sur le chemin de l'immortalité mais ce n'est pas Nyx, membre de la sphère d'Entropie, qui put le parrainer jusqu'au bout. Personne ne sait exactement qui a parrainé Mardwyn dans la sphère de l'Energie, sans doute Razud. Mardwyn fonda le royaume de Cœur Noir et gagna son immortalité.

Mardwyn est complètement un excentrique qui aime à parler de lui-même à la troisième personne et trouve toujours des solutions (pas toujours bonnes) à tous les problèmes. Il ne manque pas de conseils à distribuer. Il aime l'usage de la magie, en particulier celle produisant des effets inconnus, dangereux, très voyants. Il possède un goût et un humour macabre très prononcé. Il reste un immortel très singulier, particulièrement concentré sur ses recherches magiques, en particulier la Nécromancie mais s'intéresse parfois aux affaires humaines. C'est un allié de Nyx, pour qui il a une attirance particulière.

### Avatar : FP (15)

Son avatar est un homme émacié avec un sourire morose sur son visage cadavérique. Il porte presque toujours son nœud coulant autour du cou et s'habille d'une toge de lin noir. C'est un nécromancien.

### Devoirs du clergé :

Ses prêtres sont souvent eux-mêmes spécialisés dans la nécromancie. Il n'est pas rare qu'ils soient en fait des prêtres – mages, et avides des classes de prestige de type *maître blême*, *maître des suaires* ou *nécromancien véritable*. La plupart d'entre eux passent leur temps à réaliser des recherches magiques. Les prêtres d'alignement bons, recherchent plutôt dans la nécromancie, les secrets de la vie et de la mort, afin d'en tirer de nouveaux sortilèges, rituels et objets magiques pour aider à transcender la mort. Les prêtres maléfiques sont plus souvent des nécromants désireux de s'entourer de serviteurs morts-vivants. Certains d'entre eux, recherchent même l'état deliche pour poursuivre leurs recherches.



Le dieu Thanatos, un autre dieu de l'Entropie et de la mort



## Masauwu

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – NA – CM – CN – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Beau parleurs, Tromperie, Subterfuges, Tentation, Escrocs
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Darokin, Karameikos, Minrothad, Hule, Alphatia, Ochalea, Îles de l'Aube, Îles Alatiennes, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ9, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Charme, Cupidité, Duperie, Envie, Héraut, Pactes, Tromperie
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Un « Y »
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Hel, Loki
<b>Amis</b>	Hadès
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Masauwu était durant sa vie mortelle un homme sûr de lui habitant Minrothad. Il était expert à convaincre les gens naïfs de lui donner leurs fortunes, réputations, filles... tout ce qu'il voulait. C'était un maître escroc. Il n'avait absolument aucune conscience ou limite. Il réussit à vivre ainsi longtemps, bien que prudemment pour ne pas rester trop à portée de ses victimes, jusqu'à ce que des chasseurs de primes payés par certaines de ses victimes ne le traquent, le capturent... et l'empalent. Il fut alors transporté soudainement en un lieu lointain et sûr...

Il venait d'être secouru par Hel en personne. Celle-ci pensait que la sphère d'Entropie avait besoin d'un maximum de dieux et pensait que le recrutement d'un dieu au talent oratoire sans faille, pourrait grandement servir la cause de l'Entropie, autant pour qu'il puisse agir en tant que diplomate, que pour agir en tant que recruteur. C'est ainsi qu'elle encouragea Masauwu à s'embarquer sur le chemin de l'immortalité. Il accomplit sa quête avec force succès, laissant derrière lui un chemin de ruines à ses victimes. Une fois devenu immortel, Masauwu devint le diplomate et l'agent recruteur de la sphère d'Entropie.

Meilleur que tout autre à manipuler les gens et les dieux, Masauwu continue dans l'immortalité ce qu'il savait si bien faire de son vivant. Il préfère réellement corrompre des aventuriers d'alignement bons, c'est tellement plus amusant. Néanmoins, mis à part un peu

sa sponsor Hel, Masauwu n'a pas réellement d'alliés parmi les dieux. De même, il n'a pas vraiment d'ennemis, car il utilise ses talents de diplomate avec excellence pour rester en dehors des inimitiés de chacun, c'est tout un art que Masauwu maîtrise parfaitement. Masauwu partage donc le rôle de diplomate des dieux de l'Entropie, avec Brissard, mais est par contre le seul recruteur « en chef » de la sphère. Durant sa vie, sa quasi-exécution réussie et son actuelle appartenance à la sphère d'Entropie, lui ont donné une affinité avec la *mort*. (NB : Cet aspect était d'ailleurs celui qui prévalait dans le *master set*). C'est cette raison, qui lui a donné une affinité avec le dieu Hadès, et c'est l'un des prêtres de Masauwu, qui a fusionné avec Hadès pour lui donner accès à Mystara. Mais ce n'est pas Masauwu qui a finalisé la quête, car Hadès ne souhaitait pas intégrer la sphère d'Entropie.

### **Avatar :** FP (23)

Son avatar est un homme grand, brun, élégant, rasé de près, au regard saisissant et habillé de vêtements de soie. Si ses paroles ne suffisent plus à gagner l'amitié de son auditoire, il peut se transformer en un homme à la carrure impressionnante et au teint buriné, portant des peaux de bêtes et une torche avec laquelle il enflamme ses ennemis. C'est un roublard expert.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Masauwu, sont eux-mêmes des escrocs, des beaux parleurs et agissent pour leur compte, ou bien en tant que diplomate ou recruteur pour des associations maléfiques ou en tant que mercenaire. Le dieu les laisse librement agir à leur guise. Ils lui rendront compte après leur mort.

### **Math Mathonwy (Iliric)**

Math Mathonwy est en fait le nom du dieu Iliric dans le panthéon celtique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Iliric ».



## Mâtin

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Patron de la Renardie, Patron des gardiens, Protecteur des lupins et des kappas
<b>Vénééré par</b>	Lupins, Kappas
<b>Vénééré en</b>	Divers (Renardie)
<b>Panthéon</b>	Lupin, Kappas
<b>Source</b>	Savage Coast Sourcebook
<b>Domaines</b>	Défenseurs, Gloire, Guerre, Protection
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un bouclier bleu avec une tour blanche au centre
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes lourde
<b>Alliés</b>	Clébard, Malinois, Ralon, Korotiku
<b>Amis</b>	Soubrette
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Wogar (Maglubiyet), Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul), Nomog-Geaya, Yagraï

### Description du dieu :

Mâtin fait partie des quelques dieux de Mystara membres d'un panthéon dédié à une race, les lupins, ces créatures humanoïdes bonnes, à face de canidé. Les lupins sont principalement présents en Renardie, sur la Côte sauvage, bien à l'ouest du Monde connu et au sud-ouest d'Hule (territoire marqué dans les « divers »), mais également en Glantri. Cela dit, on peut également en trouver un petit peu partout sur Mystara. Ces dieux se sont donc fait uniquement à partir de ce monde de Mystara, dont ils sont issus.

Mâtin est né en Renardie en 470 APC. Il a été éduqué par son père sur des fortes valeurs de patriotisme et de charité envers les plus démunis. De bonne constitution et ayant une carrure imposante, il a toujours été distingué par son sang-froid et sa compassion. Il voyagea beaucoup et décida finalement de devenir un paladin de Malinois. Il défendit les frontières contre les assauts des gobelinoïdes et contre... les effets des fleurs de lotus d'ambre. Il réussit à convaincre ses frères et de petits seigneurs, qu'il était nécessaire de traiter une bonne fois pour toutes, le problème posé par le pollen de ces plantes.

Il fut présenté au roi qui lui confit la tâche de défendre la frontière nord de la Renardie. Il mit en place un ingénieux système pour purifier l'eau dans les territoires où la fleur était présente. De nombreux hectares de celle-ci furent ainsi anéantis. Cela permit de gagner des

## Les dieux de Mystara

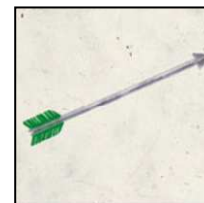
terres cultivables mais qui se trouvèrent rapidement sous les assauts des gobelinoïdes. Grâce au commandement de Mâtin, ils furent défaits et repoussés.

La fleur de lotus d'ambre a ainsi disparu de la Renardie, mais Mâtin trouva la mort lors d'un dernier grand combat contre les gobelinoïdes en 511 AVC. Un ordre militaire fut créé à son nom (l'ordre de Saint Mâtin), chargé de la protection de la Renardie. Mais en fait Mâtin n'était pas mort. Il venait de s'engager sur la voie de l'immortalité qu'il atteint bientôt.

Mâtin (Saint Mâtin) est vénéré par tous les lupins de Renardie comme le plus grand protecteur de leurs terres. C'est un grand ami de Ralon et un bon allié de Malinois et de Clébard. Il a aussi commencé à être vénéré par les kappas.



**Mâtin lorsqu'il était mortel, armé d'une lance**



## Mealiden regard d'étoile (Solonor Thelandira)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – NA – LN – LB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Archers, Chasse, Explorateurs, Aventuriers, Gardien des elfes
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Karameikos, Minrothad, Wendar, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	GAZ5, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Elfes, Héros, Nature, Protection, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Flèche d'argent à empennage rouge sur arc en ciel
<b>Arme de prédilection</b>	Arcs (tous types)
<b>Alliés</b>	Les dieux elfiques non maléfiques, Zirchev (Sylvanus - Sucellos)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl, Idris, Arachne Prime, Rafiel

### Description du dieu :

Durant sa vie mortelle, Mealiden était un elfe rôdeur aventurier, qui vivait dans le royaume sylvestre. Lorsque celui-ci devint menacé par les territoires humains des alentours, Mealiden concentra ses efforts pour trouver un moyen de fuir avec ses contemporains. C'est ainsi qu'il trouva « l'Arc en ciel » qui permettrait en l'empruntant de quitter les territoires assiégés. Mealiden s'engagea alors sur le chemin de l'immortalité, sous la conduite d'Ilkundal qui lui remit neuf copies de l'Arbre de vie original, une pour chacun clan qui le suivrait sur l'Arc-en ciel. Il est d'ailleurs probable, qu'Ilkundal avait planifié la naissance de Mealiden, en y apportant une part de l'étincelle divine de Solonor Thelandira, qu'Ilkundal souhaitait faire venir sur Mystara.

C'est ainsi que Mealiden emmena les clans sur de nouvelles terres, devenues aujourd'hui Thyatis. Après avoir été chassés par les humains qui vivaient là, ils émigrèrent de nouveau. Les elfes Vyalia, quittèrent la marche et s'installèrent là où ils sont toujours, dans les territoires qui forment aujourd'hui la partie est de Karameikos. Mealiden prit alors son arc, ferma les yeux tournant sur lui-même. Puis il s'arrêta net et tira une flèche au loin. Les clans suivraient la direction indiquée par la flèche. Celle-ci avait été guidée par le dieu Solonor Thelandira. C'est ainsi que Mealiden emmena les autres à Darokin où les plus puissants mages et druides elfes, utilisèrent une puissante magie pour façonner le climat et les terres. Cela permit la création de la grande forêt de Canolbarth qui est devenue l'Alfheim, avec



Mealiden comme premier roi. Il y régna avec sagesse et créa un artefact unique, l'œuf du Phoenix. Il devint immortel et fusionna tout naturellement son essence avec le dieu Solonor Thelandira.

Mealiden aussi surnommé la « Flèche rouge, » est le dieu elfe de la chasse, des archers et de la survie en milieu hostile. Sous ce dernier aspect, il est souvent vénéré par de nombreux guerriers elfes, en plus des rôdeurs, chasseurs et hommes des bois. Son intérêt principal réside dans la protection de l'Alfheim et de sa grande forêt de Canolbarth ainsi que dans l'équilibre entre les terres exploitées par les elfes et celles laissées à l'état sauvage. Ses talents d'archers sont connus pour être supérieurs à ceux de quiconque.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est un elfe mâle fort et noueux, vêtu d'une grande cape représentant des elfes vivants, à la recherche d'aventures et de Mal à détruire. L'avatar est un rôdeur – druide.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Mealiden / Solonor Thelandira doivent conserver un équilibre naturel entre la chasse et la cueillette dans la nature sauvage, et l'intégrité de cette même nature sauvage. Ce sont des chasseurs et ils subviennent aux besoins de la communauté dans les terres les plus reculées. Ils peuvent aussi présider aux cérémonies d'initiation à la vie adulte, surtout dans des contrées elfiques moins « civilisées ».





## Memnor

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM
<b>Alignement des prêtres</b>	NM
<b>Zone de contrôle</b>	Orgueil, Contrôle et prouesses mentales, Protecteur des géants des nuages maléfiques
<b>Vénééré par</b>	Géants des nuages maléfiques (exclusivement)
<b>Vénééré en</b>	Skothar, Royaumes du nord, Ghyr, Kaarjala, Davanie, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	AC10, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Brumes, Domination, Esprit, Orgueil
<b>Registres interdits</b>	Bien, Terre
<b>Symbole</b>	Obélisque noir
<b>Arme de prédilection</b>	Morgenstern
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Hel, Loki, Cegilune
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Gorrziok (Stronmaus), Zalaj

### Description du dieu :

Memnor a souhaité intégrer le monde de Mystara. Hel et Loki, souhaitant développer l'influence des dieux géants maléfiques sur Mystara, afin de gagner du soutien pour le futur Ragnarok, ont ainsi aidé Memnor à intégrer Mystara. Ils ont gagné un talentueux prêtre géant des nuages à leur cause et l'ont « poussé » vers Memnor. Quand le prêtre a gagné son immortalité, il a logiquement fusionné avec Memnor.

Memnor est subtil et charmant, intelligent, cultivé – et profondément et intensément maléfique. Son péché est son orgueil, le désir d'usurper le trône de « dieu des géants ». Ses instruments de choix, sont les géants des nuages maléfiques, les seuls prêtres qu'il accepte. Il les corrompt en leur enseignant continuellement leur supériorité, mettant l'accent sur leur statut de premiers nés sur Mystara (vrai... ?), et minimisant toutes les autres races géantes. Il a appris à ses maléfiques serviteurs les secrets du harnachement des wivernes et de leur domination par la force de l'esprit, et son seul vœu est d'accroître la puissance des géants maléfiques.

Memnor est subtil et rusé et n'enverra pas d'avatars sur Mystara pour combattre, bien que ceux-ci se battent sauvagement si leur orgueil est mis à l'épreuve. Sa préoccupation est d'accroître le prestige et la puissance de ses prêtres les plus puissants. Les présages

prennent la forme de visions accompagnées de terribles maux de têtes, mais elles sont tout à fait véridiques.

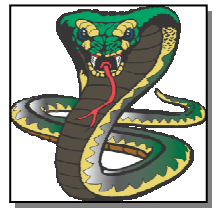
### **Avatar : FP (20)**

Son avatar est un géant des nuages à la peau dorée et aux yeux perçants, portant une robe d'un bleu profond. Il est prêtre et combat à la morgenstern.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Memnor doivent proclamer la supériorité des géants en général et des géants des nuages en particulier, minimisant les autres géants à l'exception des géants des tempêtes qui sont haïs et pourchassés. Ils doivent être fiers, bien habillés, et avoir d'excellentes manières. Un prêtre doit posséder sa propre wiverne dressée pour pouvoir évoluer au-delà du 8° niveau.





## Merrshaulk

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM (yuan-tis uniquement)
<b>Zone de contrôle</b>	Yuan-tis, Somnolence, Poison
<b>Vénééré par</b>	Yuan-tis
<b>Vénééré en</b>	Davanie, Tanegioth, Divers (jungles où vivent des yuan-tis)
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2°éd.)
<b>Domaines</b>	Corruption, Défenseurs, Obscurité, Paresse, Reptiles, Rêves
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Cobra (parfois que sa tête)
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles et Cimeterre
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Merrshaulk est apparu il y a fort longtemps en Davanie, dans les anciens royaumes Yuan-tis qui y existaient. Il est probable qu'un yuan-ti ayant atteint l'immortalité a fusionné avec son dieu tutélaire. Il est vénéré partout où des yuan-tis peuvent vivre (et uniquement par eux), et comme eux, il est rentré dans une phase de sommeil et de d'obsolescence. D'ailleurs quelques uns d'entre eux l'ont abandonné pour vénérer sur Mystara, Bachraeus / Apophis.

Merrshaulk est toujours un dieu puissant, mais comme Ramenos, il a commencé à décliner dans le sommeil, passant des années à peine conscient dans son puits infesté de serpents dans les Abysses. La mythologie couatl, qui a le plus à dire en dehors des sources yuan-tis (qui sont erronées et le décrivent comme tout-puissant) dépeint Merrshaulk sous l'aspect d'un serpent du monde préexistant, mais inférieur et qui suit un long processus de séparation des principes de base de la création de l'univers. Donc, lui et sa race déclinent implacablement.

Merrshaulk envoie très rarement des avatars, quelles que soient les raisons, et il faut des prêtres yuan-tis de très haut niveau et une magie extrêmement puissante pour provoquer ces apparitions. L'avatar peut conférer de la sagesse ou un bénéfice magique temporaire. Mais il est léthargique et évite la confrontation. Le dieu ne donne pas de présages à ses prêtres.

### Avatar : FP (21)

L'avatar est une vaste abomination yuan-ti avec une tête d'humain mâle et des avant bras boudinés avec les couleurs jaunes et vertes d'un cobra. C'est un guerrier, prêtre et mage.

Il est immunisé contre les sorts de l'école d'illusion et aux poisons. Il dispose de pouvoirs de *lévitation* et de *bâtons serpents*. Il possède une morsure empoisonnée et peut lécher une arme pour y déposer son poison.

### Devoirs du clergé :

Seules les abominations yuan-tis peuvent devenir prêtres ou chamans de Merrshaulk, et régner sur la société yuan-ti. Ils doivent savoir établir des embuscades et des pièges, et mener les expéditions de chasse Ils doivent préparer les défenses des temples et des antres.



### Metzli (Ninsun)

Metzli est en fait le nom de la déesse Ninsun dans le panthéon aztèque. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Ninsun ».



## Mictanchihuatl

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NM – NB – CN – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Mort
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures de l'Outreterre
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (Azca)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	GAZ14, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Mort, Renouveau, Repos, Rivières, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Lumière
<b>Symbole</b>	Crânes et os croisés
<b>Arme de prédilection</b>	Quauhololli (masse d'armes, légère ou lourde)
<b>Alliés</b>	Mictantecuhtli
<b>Amis</b>	Les autres dieux aztèques
<b>Adversaires</b>	Diirinka, Arachne Prime (Loth)
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Mictanchihuatl est en fait la femme de Mictantecuhtli et elle règne avec lui sur le neuvième niveau du monde d'en-dessous. Elle a donc exactement les mêmes attributions que son mari et le même comportement par rapport à leurs fidèles, car en fait, ils partagent les mêmes fidèles et les mêmes prêtres.

Pour obtenir leur histoire, vous pouvez donc vous reporter au chapitre juste ci-après, sur Mictantecuhtli.

### Avatar : FP (21)

Son avatar est une créature émaciée, avec une tête semblable à un crâne et des yeux protubérants. L'avatar est une guerrière – prêtresse.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de cette déesse, vénèrent en fait la plupart du temps les deux dieux mari et femme, Mictantecuhtli et sa femme Mictanchihuatl. Ils se doivent de préparer les morts pour leur voyage vers l'au-delà et de présider aux rites funéraires. Une fois par an, ils doivent verser un peu de leur propre sang, pour nourrir leur divinité.



## Mictantecuhtli

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NM – NB – CN – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Mort
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures de l'Outreterre
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (Azca)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	GAZ14, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Mânes, Mort, Obscurité, Repos, Rivières, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Lumière
<b>Symbole</b>	Crânes et os croisés
<b>Arme de prédilection</b>	Quauhololli (masse d'armes, légère ou lourde)
<b>Alliés</b>	Mictanchihuatl
<b>Amis</b>	Les autres dieux aztèques
<b>Adversaires</b>	Diirinka, Arachne Prime (Loth)
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Personne ne sait quand est-ce que Mictantecuhtli est arrivé sur Mystara. Il a toujours été craint et quelques prières et sacrifices lui ont été dédiés depuis que les azcans existent. Cette pratique s'est poursuivie également au sein des clans de l'Atruaghin, plus particulièrement au sein du clan du Tigre. La seule fois où il est intervenu dans les affaires de ce monde, c'est lorsqu'il a pris possession de la ville d'Aengmor, ancienne capitale du royaume gouverné par Atzanteotl / Tezcatlipoca lorsqu'il était mortel. Mictantecuhtli la renomma Mictlan et y laissa son avatar. Cela dura plusieurs siècles avant qu'il ne la quitte. D'ailleurs, alors qu'il y était encore, Atruaghin y passa, lorsque dernier fuit les azcans. Mais Mictantecuhtli est resté en dehors de ces considérations. Il continue à être craint et prié par les peuples azcans et de l'Atruaghin, et cela lui suffit. Il ne s'immisce guère plus dans les affaires du monde. Certaines autres créatures de l'Outreterre le vénèrent également car ils tombent parfois sur une trace de sa présence.

Mictantecuhtli dirige avec sa femme la vie après la mort des vénérateurs azcans et de l'Atruaghin, depuis Tlalxico, le neuvième niveau et plus bas niveau, du monde d'en-dessous. Les gens assez malchanceux pour mourir en effectuant une activité non présidée par un autre dieu du panthéon, comme le combat, les sacrifiés, l'accouchement,... entreprennent le voyage à travers les neuf rivières du monde d'en-dessous. Là, sous l'œil attentif de Mictantecuhtli et de sa femme Mictanchihuatl, ils ne subissent ni douleur, ni plaisir, mais juste une existence éternelle et ennuyeuse.

## Les dieux de Mystara

Mictantecuhtli et sa femme, ne sont guère concernés par les affaires humaines. Ils demandent cependant le paiement d'une petite somme en sang de la part de n'importe lequel de leurs fidèles qui lance un sort de *rappel à la vie* ou assimilé. Leurs présages incluent souvent le hululement d'un hibou, un rêve dans lequel le dormeur meurt, ou un vautour atterrissant sur l'épaule de quelqu'un – tous signes annonçant la mort.

### Avatar : FP (24)

Son avatar est une créature émaciée, avec une tête semblable à un crâne et des yeux protubérants. L'avatar est un guerrier – prêtre.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de ce dieu, vénèrent en fait la plupart du temps les deux dieux mari et femme, Mictantecuhtli et sa femme Mictanchihuatl. Ils se doivent de préparer les morts pour leur voyage vers l'au-delà et de présider aux rites funéraires. Une fois par an, ils doivent verser un peu de leur propre sang, pour nourrir leur divinité.







## Mielikki

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Forêts, Chasse, Chance, Cueillette, Ours, Guérison
<b>Vénééré par</b>	Humains, Ours-garous, Créatures sylvestres
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Divers
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Bois, Chance, Faune, Guérison, Nature
<b>Registres interdits</b>	Feu, Mal
<b>Symbole</b>	Tête de licorne ou Etoile blanche sur feuille verte persistante
<b>Arme de prédilection</b>	Cimeterre
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	Terra (Gaïa), Diulanna (Artémis), Eilistraée, Balador
<b>Adversaires</b>	Psilofyr
<b>Ennemis</b>	Hiisi, Ruaidhri Fléaufaucon

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Mielikki est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est au Kaarjala que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais son culte s'est répandu de-ci delà, dans les forêts assez vite, plus vite en tout cas que les autres dieux du panthéon finnois. Il est vrai que Mielikki est déjà présente dans d'autres mondes (les Royaumes Oubliés), ce qui lui donne l'expérience de comment étendre son culte sur ces mondes de magie. Au Ghyr, elle est aussi connue sous le nom de Gharma (avec Ajattara).

Mielikki dont le nom dérive du vieux mot finnois "mielu" qui signifie chance, est la déesse des forêts et de la Chasse. Elle aurait joué un rôle important dans la création de l'ours.

Elle a aidé le héros Lemminkäinen et est apparentée au dieu Tapio.

Elle est une déesse de la Nature et plus particulièrement de la forêt. Elle protège ceux qui chassent, juste pour se nourrir, ainsi que les cueilleurs de baies et de champignons (ce qui lui vaut l'inimitié de Psilofyr). Elle soigne aussi les animaux blessés par des pièges et des chasse-trapes, mais utilisent aussi ses pouvoirs de soin sur des humains si nécessaire.

## Les dieux de Mystara

De nature positive, Mielikki tient pour acquis que "les êtres intelligents peuvent vivre en harmonie avec le monde sauvage et n'ont pas besoin d'avoir recours à la destruction pour espérer construire la paix". Elle insiste sur l'idée d'équilibre, tant celui de la nature que l'équilibre intérieur des fidèles. Il faut protéger la vie sauvage et rétablir l'harmonie brisée par le feu et les bûcherons.

Pour Mielikki, la voie de la nature est la voie du bien. Elle encourage le fait de vivre dans et avec la forêt, et de favoriser la défense et l'accroissement de celle-ci ("Plantez un nouvel arbre là où la mort en a fait tomber un").

On la représente comme une jeune fille aux cheveux ornés de feuilles de mousse, portant une robe verte et jaune. Elle se bat avec un cimenterre surnommé *Lame-corne*.

**Avatar :** FP (19)

Son avatar est une rôdeuse aux cheveux ornés de feuilles et de mousse, portant une robe jaune et verte et combattant avec un cimenterre et un arc.

**Devoirs du clergé :**

Les fidèles de la déesse enseignent aux humains et aux races bienveillantes à respecter et à entretenir la faune et la flore sauvages. Ils leurs apprennent également à combattre le feu et ceux qui utilisent la magie qui lui est liée.

Le culte se pratique dans des chapelles au milieu de la forêt ou dans des clairières.



**Mielikki à gauche et son symbole détaillé ci-dessus.**



## Minroth (Seker)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Lumière, Prospérité, Espoir, Patriotisme, Protecteur de Minrothad
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Minrothad, Ylaruam, Thotia, Hollow World (Nithie)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ9, Wrath of the immortals, Deities and Demigods (1 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Communauté, Courage, Purification, Richesse, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Flèche à quadruple empennage
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes, légère ou lourde
<b>Alliés</b>	Maat
<b>Amis</b>	Tous les autres dieux égyptiens non maléfiques
<b>Adversaires</b>	Mardwyn
<b>Ennemis</b>	Bachraeus (Apophis), Orcus, Nyx

### Description du dieu :

Minroth est né dans une famille noble nithienne. Il prit la voie cléricale imposée par son père. Ainsi il devint un prêtre de Maat, patronne de l'honneur, de la pureté et de la loi. Il mena une vie pieuse, se sacrifiant lui-même. Ainsi, sous l'impulsion de Maat, il conduisit des nithiens à s'installer sur les îles qui allaient devenir aujourd'hui Minrothad. Il fonda la philosophie qui devint le Minrothism. Il gagna alors son immortalité, fusionnant avec le dieu Seker. Il est probable, que Seker avait fourni une étincelle divine à Minroth, sur la demande de Maat qui souhaitait sa venue dans le monde de Mystara.

Minroth / Seker est un dieu sage et possédant une volonté formidable. C'est un dieu de la pureté et de la lumière, combattant les forces obscures. Il a enseigné que la vie pouvait fournir prospérité et un vrai bien-être à tous ceux qui travaillent avec passion et honnêteté.

### Avatar : FP (20)

Son avatar est un humain, rayonnant de lumière. C'est un paladin – mage de la lumière

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Minroth / Seker doivent aider les populations à rechercher la lumière et à vivre selon les préceptes de leur dieu.



## Mitra

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Amitié, Contrats, Chaleur, Lumière, Croissance
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Equilibre, Loi, Pactes, Serments, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Une plante dans le soleil
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Ixion, Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî, Simurgh (Varuna), Brishapati
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Shiva
<b>Ennemis</b>	Hel, Rudra, Indra

**Description du dieu :**

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s'y combattaient par l'intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l'intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon absent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors d'introduire le panthéon indien sur Mystara, par l'intermédiaire d'une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu'à l'immortalité, qu'elle mérita par les nombreux assassinats qu'elle commit. De surcroît, sous l'impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Néanmoins ce n'est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d'Energie plutôt qu'à celle d'Entropie, ce qui dans l'idée amusait Hel, c'était de « corrompre » la sphère d'Energie. C'est ainsi qu'un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l'âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l'autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous faits selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l'immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis de provoquer la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont maintenant les dix

dieux du panthéon indien à être présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ».

Comme Sûrya et Savitrî, Mitra est l'une des multiples divinités solaires védiques. Il personnifie les aspects bénéfiques du soleil, fournissant la lumière et la chaleur et faisant pousser les plantes. Mitra aide également à sauver l'ordre cosmique, la Rita en éclairant tout ce qui se passe sur terre, en présidant aux amitiés et en ratifiant les contrats. Il a le pouvoir d'illuminer de sa lumière tout endroit de la terre, de fournir de la chaleur lorsqu'il fait froid et de faire pousser les plantes. Mitra est sous sa forme véritable, la chaleur et la lumière du soleil.

Le premier souci de Mitra est la Rita, l'ordre cosmique de l'univers. Au cours des heures de la journée, il surveille constamment toute violation du dharma qui pourrait perturber l'ordre. Il est particulièrement soucieux des promesses contractuelles et des obligations liant les amis entre eux et il envoie souvent une chaude lumière blanche sur toute personne commettant un acte qui viole ces obligations.

### **Avatar :** FP (20)

Son avatar est un homme à trois bras fait d'une lumière céleste, qui possède une réduction aux dégâts de 15 / Magie. Il est guerrier – magicien et adepte de la magie basée sur la lumière.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Mitra doivent cultiver de grands jardins et garder une lampe ou une chandelle allumée à tout moment dans leurs demeures. Ils doivent être des amis loyaux, et l'on fait souvent appel à eux pour servir de juges dans les querelles concernant des contrats.

### **Moradin (Kagyar)**

Moradin est en fait le nom du dieu Kagyar dans le panthéon Nain. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Kagyar ».



## Mrikitat (Squerrik)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – LN – NM – NA – CM – CN – LB
<b>Alignement des prêtres</b>	LM
<b>Zone de contrôle</b>	Vol, Déguisement, Cachettes, Seigneur des égouts, Protecteur des rats-garous
<b>Vénééré par</b>	Rats-garous
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Thyatis, Hule, Île de l'Aube, Toutes communautés de rats-garous
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC4, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Bestialité, Cavernes, Célérité, Duperie, Envie, Pestilence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos, Lumière
<b>Symbole</b>	Tête de rat aux dents jaunies et découvertes
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Astérius (Hermod), Malinois

### Description du dieu :

Mrikitat est le premier rat-garou sur Mystara. Il est probable, que ce soit le dieu tutélaire des rats-garous dans le multivers, Squerrik, qui a envoyé Mrikitat sur Mystara, avec une parcelle de son essence. En tout cas Mrikitat fut un maître voleur à Thyatis sous l'identité de Marcus Titus. Puis, une fois ses talents arrivés à un haut niveau d'expertise, il commença sa quête de l'immortalité. Pour ce faire, il fonda une colonie de voleurs et de rats-garous dans les égouts de la grande cité de Thyatis. Il commença alors à contrôler une partie du commerce et amusa Vanya. Une fois que Mrikitat trouva un artefact de la sphère de Temps, il devint un immortel, fusionnant son essence avec celle de Squerrik.

Mrikitat / Squerrik est un dieu poltron et physiquement faible, qui comme sa forme mortelle quoi se terrait dans les égouts de Thyatis, se terre lui dans une série sans fins de terriers et de tunnels sous une des plaines de la Géhenne. C'est une créature craintive recherchant toujours la magie protectrice et des objets magiques pour repousser ses ennemis.

Mrikitat / Squerrik a un peu d'émotion pour les rats-garous qu'il essaie d'implanter plus avant sur Mystara. Il ne s'occupe guère de ses prêtres et chamans, ne leur envoyant ni présages, ni avertissements. Rarement, il enverra un avatar pour mener un grand groupe de

## Les dieux de Mystara

rats-garous hors de leurs terriers pour attaquer, piller et mettre à sac une communauté de surface affaiblie par la guerre, un siège ou quelque autre effet désastreux. Le plus souvent ses avatars recherchent de la magie protectrice pour son usage propre. Les avatars sont toujours poltrons et chercheront à éviter le combat avec un ennemi puissant.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est un rat-garou, habillé de cuir sale et d'un pantalon en coton. C'est un roublard immunisé aux poisons, maladies et effets de paralysie.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres ou chamans de Mrikitat / Squerrik ne peuvent mémoriser et utiliser leurs sorts que sous forme d'homme-rat. Ils n'ont pas de hiérarchie, mais les chamans de haut niveau enseignent à ceux de bas niveau qui leur doivent le respect et la déférence (ainsi que des offrandes et trésors). Les chamans / prêtres rats-garous doivent se protéger. Ils acquièrent activement de la magie protectrice et tout ce qui améliore leurs talents de déguisement et de dissimulation.





## Muamman Duathal

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – NA – LN – CB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB
<b>Zone de contrôle</b>	Promeneurs « expatriés », Caravansérails
<b>Vénééré par</b>	Nains
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Rockologis, Karameikos, Alphatia, Norwold, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Nain
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Nains, Tempête, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Masse d'armes et botte de route
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes (légère ou lourde)
<b>Alliés</b>	Tous les dieux nains non maléfiques
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Diirinka, Arachne Prime (Lolth), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du dieu :

Muamman Duathal est arrivé récemment sur Mystara, par l'intermédiaire de Doregar / Dugmaren Brilletoge, qui lui a trouvé un nain de Rockologis qui avait fondé un caravansérail. Doregar / Dugmaren brilletoge l'a alors lui-même sponsorisé à l'immortalité et ensuite Muamman Duathal a fusionné avec lui. Mais l'identité de ce nain mortel s'est perdue. Doregar / Dugmaren Brilletoge a ainsi parrainé trois nouveaux immortels nains sur Mystara, Dumathoïn, le controversé Laduguer et Muamman Duathal. Il les a sponsorisés car ce sont tous des créateurs, chose qu'affectionne plus que tout Doregar / Dugmaren Brilletoge et que cela correspond à sa mission sur Mystara, de faire progresser la « création » au sein des nains. En ce qui concerne Muamman Duathal, Doregar / Dugmaren Brilletoge a voulu mettre en avant les capacités de ce dieu et de ses prêtres, à créer de nouveaux caravansérails sur les routes. C'est pourquoi, Doregar / Dugmaren brilletoge a décidé bon de le parrainer.

Muamman Duathal est le protecteur des aventuriers, voyageurs, « expatriés » dans les communautés mixtes ou non-naines, et de tous ces nains qui voyagent ou vivent loin des terres natales des nains. Il a un culte florissant à Karameikos et à Darokin. Son aspect secondaire est unique chez les nains : c'est un dieu de la foudre, qu'il utilise comme présage. Il est en bons termes avec Doregar / Dugmaren Brilletoge, et le thème du voyage en quête de connaissances est commun à ces deux dieux.



## Les dieux de Mystara

Muamman Duathal envoie occasionnellement son avatar comme guide, ou pour mettre en garde les nains citadins de problèmes dans leurs terres natales. Le plus souvent, il envoie des présages sous forme d'éclairs, tassement des pistes, chutes soudaines de rochers, ou par divination des prêtres avec un jeu de cailloux.

**Avatar :** FP (11)

Son avatar est un nain rôdeur, marqué par le temps et assez commun, habillé ordinairement. Il peut utiliser 3f/j des pouvoirs de *clignotement*, *porte dimensionnelle* ou *passage sans trace*.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Muamman Duathal établissent des points de rencontre le long de routes et de complexes de tunnels et en extérieur, ils entretiennent les voies principales ainsi que les chemins et passes de montagnes. Ce clergé est fortement voyageur et aventurier. Les prêtres ont un rôle important dans beaucoup de communautés urbaines de nains expatriés.



**Harrow le dieu diabolus issu de la dimension des cauchemars**



## Nathair Sgiathach

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Tours, Blagues, Protecteur des pseudo-dragons, dragons féériques, esprits-follets, pixies et grigs
<b>Vénééré par</b>	Pseudo-dragons, dragons féériques, esprits-follets, pixies et grigs et autres fées
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Wendar, Alphatia, Denagoth, Davanie, Royaumes féériques (Divers)
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Dragons, Duperie, Fées, Illusion
<b>Registres interdits</b>	Mal, Loi
<b>Symbole</b>	Sourire
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles OU Dague OU Fléchette
<b>Alliés</b>	Les dieux féériques non maléfiques, L'Unique (Io)
<b>Amis</b>	Diamant (Bahamut)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres

### Description du dieu :

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment ce dieu est arrivé sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

Nathair Sgiathach est l'un des rejetons de l'Unique / Io, mais il ne se préoccupe pas des affaires des autres dragons. Il a trouvé une demeure près des divinités sylvestres chaotiques dans les délicieux bois sylvains. Là, il assouvit sa curiosité, son amour du jeu, et son amour des blagues avec le peuple féérique. Le dieu en lui-même est à la fois pompeux et auto-dérisoire et apprécie une farce ou une blague à ses dépens (bien qu'il soit prompt à répliquer par une farce ou un bon mot de son cru). Malgré cette légèreté, le dieu des dragons fées aime le peuple féérique, et ses puissantes capacités magiques sont une grande ressource que Kallala / Titania et les autres sont prompts à reconnaître.

Les avatars de Nathair visitent fréquemment les régions sylvestres où ils recherchent une chance de s'amuser (gentiment) aux dépens d'autres créatures. Des tours enfantins – tels qu'une illusion qui fait briller en rouge le derrière d'une personne et émet en même temps une chanson populaire – amusent fortement l'avatar. Les avatars de Nathair défendent toutefois les membres du peuple sylvestre en danger, bien qu'il préfère fuir les attaquants

potentiels en les rendant ridicules plutôt que de les tuer. Enfin l'avatar a un réel faible pour la tarte aux pommes, mais la tarte doit avoir du miel et des raisins secs pour vraiment l'impressionner.

**Avatar :** FP (16)

Son avatar est un petit dragon au corps épais avec une queue préhensile, des ailes de papillon en tulle, et un immense sourire. Il est prêtre – illusionniste.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Nathair sont très libres de leurs faits et gestes. Ils doivent être de bons vivants blagueurs, toujours prêts à faire une farce ou à en être victimes. Ils doivent malgré tout, se tenir prêts à défendre le peuple sylvestre en cas d'attaques d'adversaires.



### Nebelun (Brandan)

Nebelun est en fait le nom du dieu Brandan dans le panthéon gnome. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Brandan ».

### Niké (Liena)

Niké est en fait le nom de la déesse Liена dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Liена ».



## Ninsun (Metzli)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB
<b>Zone de contrôle</b>	Lune, Nuit, Fertilité, Croissance animale, Agriculture
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures de la nuit
<b>Vénééré en</b>	Atruaghin, Karameikos, Bellissaria, Shattenalfen, Skothar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	Master and Immortal set, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Faune, Flore, Lune, Mânes, Obscurité
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Croissant de lune au-dessus d'un temple
<b>Arme de prédilection</b>	Macuahuitl (épée en bois aux tranchants d'obsidienne)
<b>Alliés</b>	Tous les dieux aztèques, Nyx, Ixion
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Ninsun était une mage oltec qui vécut peu après la fondation de l'empire de Blackmoor. Grâce à ses prodigieux pouvoirs magiques, elle devint très célèbre et la plus puissante des mages oltecs. Durant deux siècles, elle travailla à augmenter la fertilité des sols et lança les cultures en terrasse chez les oltecs. Dans le même temps, elle repoussait les créatures de la nuit, sans leur faire de mal, mais en leur donnant une partie de la nourriture produite. Mariée à un noble oltec, elle milita pour l'expansion de l'empire oltec et participa ainsi à la fondation de l'empire oltec sur le continent de Brun. Ixion lui indiqua alors le chemin de l'immortalité et elle réalisa sa quête en créant l'Arc-en-ciel magique, qui serait plus tard utilisé par Mealiden / Solonor Thelandira pour mener les elfes hors des terres blackmooriennes. Elle créa également un deuxième artefact, l'œil d'Humbaba. Elle devient alors immortelle, fusionnant avec la déesse Metzli. Il est probable, que soit Metzli avait souhaité intégrer le monde de Mystara et avait donné un peu de son essence à cette mortelle, soit celle-ci avec sa puissante magie, était entrée en contact avec elle, et avait échangé cette fusion contre du pouvoir.

Ninsun / Metzli, la Dame de la Nuit, est la déesse de la lune. Elle est la patronne bienveillante de toute croissance animale. Mais c'est aussi la déesse qui amène les terribles choses de la nuit, l'air froid et humide, les poisons dans l'atmosphère, les fantômes et les autres formes ou ombres terrifiantes. Ninsun / Metzli est la divinité qui apporta la lumière

au monde en lançant un lépreux dans un bûcher, puis en marchant dans les flammes elle-même.

Dans sa demeure sur la lune, c'est une magnifique femme fantomatique faite de lumière argentée. Elle a le pouvoir d'augmenter ou de diminuer de cinq fois, instantanément la taille de n'importe quel animal.

En surface Ninsun / Metzli paraît être une contradiction énigmatique. Elle est la bienveillante déesse de la nuit qui avait créé le jour, mais elle règne aussi sur les terribles créatures nocturnes. Ce que l'humanité ne réalise pas, et que Ninsun / Metzli n'a pas intérêt à expliquer, c'est qu'elle est à présent, concernée de très loin par les affaires humaines et que les créatures des ténèbres sont d'une importance cruciale pour elle. Les présages de Ninsun / Metzli prennent la forme de visites de créatures ténébreuses, aux dernières heures de la nuit.

Elle porte le nom de Ninsun à Bellissaria et au Skothar. Ailleurs, elle est connue sous son nom de Metzli.

**Avatar :** FP (21)

Son avatar est une femme guerrière – illusionniste albinos. Elle est armée d'une épée magique faite d'un métal blanc qui ne tient pas compte des bonus d'armure. Elle peut prendre *forme fantomatique* à volonté.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Ninsun / Metzli passent la plupart de leur temps à cultiver des fruits et des céréales qu'ils placent dans des récipients spéciaux la nuit pour nourrir les amis ténébreux de la divinité. Même les prêtres de plus haut niveau ne connaissent pas la signification de cette tâche. Enfin, comme la plupart des prêtres des dieux de ce panthéon, ils doivent procéder à des sacrifices humains, mais avec beaucoup moins de fréquence et de « plaisir » que les prêtres des dieux comme Atzanteotl / Tezcatlipoca ou Danel / Huitzilopochtli.





## Nob Nar (Brandobaris)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Aventuriers, Audace, Vol, Protecteur des hins
<b>Vénééré par</b>	Hins
<b>Vénééré en</b>	Les 5 comtés, Ierendi, Karameikos, Norwold, Davanie, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Hin
<b>Source</b>	GAZ8, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Chance, Compétition, Halfelins
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Traces de pas de hin
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Les dieux hins, Sinbad
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Kurtulmak

### Description du dieu :

Nob Nar était un héros hin vivant dans les 5 comtés. Son humeur très joyeuse, lui provenait probablement du dieu qui veillait sur lui de loin, Brandobaris, avec la bénédiction de la déesse tutélaire des hins, Yondalla. C'est elle qui a proposé à Brandobaris d'intégrer le monde de Mystara. Brandobaris a alors investi un hin des 5 comtés, Nob Nar.

Nob Nar a commencé à joindre diverses compagnies d'aventuriers. Il devient bientôt le centre de nombres de légendes et de contes bardiques (dont la fameuse *ballade de Nob Nar*). Ceci attira bientôt l'attention du dieu Sinbad, qui décida de le parrainer dans sa quête d'immortalité, sur la voie de la pensée. Ce fut fait et Nob Nar atteignit l'immortalité, fusionnant avec le dieu Brandobaris.

Nob Nar / Brandobaris est le maître des aventures et mésaventures. La leçon morale de ses voyages et ennuis est qu'il ne faut pas se ruer sans préparation vers le danger ; mais Nob Nar / Brandobaris est une agréable et amicale canaille. Dans la légende, il se débrouille toujours pour se tirer des situations inconfortables dans lesquelles il se fourre. C'est typique des dieux mineurs hins.

## Les dieux de Mystara

Nob Nar / Brandobaris se préoccupe des affaires des aventuriers hins, qu'il considère comme des versions distantes de lui-même. Nob Nar / Brandobaris II est toujours espiègle, et se préoccupe plus du comportement des hins que de leur alignement formel.

Nob Nar / Brandobaris est toujours à la recherche d'un risque méritant d'être couru et de défis que son avatar peut relever. Son avatar pourrait même rechercher quelques hins roublards de haut niveau pour l'accompagner dans ses aventures. Les présages prennent la forme de traces de pas et d'objets apparaissant dans (ou disparaissant de) la poche de quelqu'un.

### Avatar : FP (13)

Son avatar est un jeune hin au visage rond et vêtu d'un blouson de cuir, d'une blouse de soie et de pantalons de coton. C'est un roublard – mage qui possède en permanence *liberté de mouvement et pattes d'araignée*. Il possède un anneau *d'invisibilité*, une *dague +3* qui peut se transformer en *fronde +2* si nécessaire.

### Devoirs du clergé :

Le clergé de Nob Nar / Brandobaris est fait d'aventuriers actifs. Ils sont censés prendre des risques importants durant leurs aventures. La discrétion et la subtilité sont attendues de ces prêtres en tout temps.



Page d'après :  
Nomog-Geaya le dieu  
des hobgobelins  
combattant  
Ilsundal / Corellon  
Larethian



## Nomog-geaya (Yagraï)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM
<b>Alignement des prêtres</b>	LM
<b>Zone de contrôle</b>	Autorité, Guerre, Protecteur des hobgobelins
<b>Vénééré par</b>	Hobgobelins
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Terres brisées, Ethengar, Ghyr, Davanie, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Gobelinoïde
<b>Source</b>	GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow world, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Domination, Guerre, Inquisition, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Epée bâtarde et hache, croisées
<b>Arme de prédilection</b>	Epée bâtarde OU Hache (d'armes ou hachette uniquement)
<b>Alliés</b>	Wogar (Maglubiyet), Yurtrus
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Halav (Lug), Mâtin

### Description du dieu :

Yagraï est l'un des quatre cas de figure (avec Wayland, Stodos et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait deux divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Nomog-Geaya et Yurtrus. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces deux dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Nomog-Geaya ou Yurtrus, soit Yagraï. Dans le cas où les prières sont adressées à Yagraï, c'est potentiellement n'importe lequel des deux dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Yagraï. Car les deux autres dieux pouvoient aux sortilèges, prières et autres. Mais le dieu en tant que tel, n'existe pas. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar), car Yagraï n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'un binôme de dieux de panthéons divers.

Nomog-Geaya est la divinité patronne des hobgobelins, et est exemplaire de leurs traits de brutalité, stoïcisme, courage et sang-froid. Il n'a pas d'autre expression qu'un air de sévère autorité tyrannique, les dents serrées. Il est craint et respecté comme un grand commandant militaire malgré son statut de dieu mineur, et il est très utile à Wogar / Maglubiyet : trop faible pour représenter une menace, mais bon chef de guerre.



L'avatar de Nomog-Geaya est envoyé pour régler les problèmes de discipline des hobgobelins, mais peut être engagé en conflit avec les gobelins si on le manipule ou le trompe. Ses présages prennent la forme de murmures involontaires de captifs subissant la torture de ses prêtres et chamans.

**Avatar :** FP (17)

Son avatar est un puissant et jeune hobgobelin à la peau grise cendre, avec des yeux froids, oranges et des dents semblables à celles d'un requin. Il est prêtre – guerrier et combat à deux armes, une épée bâtarde +3 sanglante et une hache +2 générant un effet de *symbole de douleur* au toucher (avec jet de sauvegarde).

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Nomog-Geaya sont fanatiques. Ils ont une discipline froide et cruelle, et encouragent ces traits chez les hobgobelins. Ils n'entretiennent pas la violence contre les gobelins, mais ils prêchent l'indiscutable supériorité des hobgobelins sur cette racaille indisciplinée. Ils officient à d'effroyables fêtes après les batailles. Ce culte est si funeste que de jeunes prêtres ont été exécutés pour avoir ri en public.





## Noumena (Osiris)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – CB – LN – NA – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – CB – LN – NA – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Recherches, Connaissances, Enigmes, Mort, Végétation
<b>Vénééré par</b>	Humains, Momies (non maléfiques)
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Thotia, Ochalea, Darokin, Glantri, Royaumes du nord, Thyatis, Norwold, Hollow World (nithiens et miléniens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Immortal set, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Connaissance, Flore, Mort, Morts-vivants, Noblesse, Organisation, Repos
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un fléau et sceptre
<b>Arme de prédilection</b>	Fléau d'armes (léger ou lourd)
<b>Alliés</b>	Les dieux égyptiens non maléfiques, Odin
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les immortels de la sphère d'Entropie

### Description du dieu :

Noumena était de son vivant un pharaon de l'ancienne Nithie à l'époque où celle-ci périssait. Il avait une grande intelligence et était un fin tacticien. Il amena son peuple à effectuer de grandes conquêtes. Puis petit à petit, il devint plus détaché des affaires terrestres et chercha davantage à découvrir les secrets cachés. Il abdiqua en faveur de son beau-fils et voyagea afin de satisfaire sa curiosité. Quand il revint en Nithie, son peuple était complètement sur le déclin. Il en chercha les causes et trouva qu'un groupe de dieux de la sphère d'Entropie conspirait à la destruction de la Nithie. Durant ses voyages, il avait prié Rathanos / Râ, mais aussi Odin. Celui-ci répondit à son appel et lui montra le chemin vers l'immortalité. Sur les conseils d'Odin, Pflarr / Anubis et Rathanos / Râ choisirent ce pharaon pour mener le peuple nithien vers un nouvel avenir radieux. C'est ainsi que la Nithie fut transférée au Hollow World avec à sa tête, Noumena. Mais il y eut rapidement une guerre civile entre les partisans du dieu Rathanos / Râ et ceux de Pflarr / Anubis. Noumena en chercha la cause et trouva que cette guerre civile était due à l'influence d'un artefact de la sphère d'Entropie. Après l'avoir détruit, il put recomposer la paix en Nithie. Mais pour détruire l'artefact il lui fallut se sacrifier lui-même. A sa mort, Pflarr / Anubis soupesa son âme et y entrevit une grande valeur. En accord avec Odin qui l'avait guidé sur sa quête de

l'immortalité, Pflarr / Anubis proposa à Noumena de revenir sur Mystara, fusionnant avec le dieu Osiris, afin qu'il puisse continuer à guider les nithiens et les thotiens. C'est ainsi que le dieu Noumena / Osiris était né sur Mystara. Odin introduisit également son culte dans les Royaumes du nord. C'est ainsi que Noumena est vénéré sous ce nom dans les Royaumes du nord, au Norwold, à Glantri et à Ochalea. Ailleurs il est connu sous son nom d'Osiris.

Osiris est l'époux de la déesse Isis et le fils de Geb et de Nout. Seule Isis est également présente sur Mystara, c'est d'ailleurs elle qui momifia Osiris après que ce dernier ait été tué par une ruse du dieu Seth (non encore présent sur Mystara). Mais Isis est arrivée après lui. Noumena / Osiris possède une double nature. Il est souvent adoré comme dieu de la nature et de la vie végétale et il est également le protecteur des morts. Noumena / Osiris enseigne les arts de la civilisation et il aime beaucoup son peuple, maintenant qu'il a pu le guider et le sauver de la ruine des dieux de l'Entropie. Il lui arrive d'envoyer son avatar pour combattre, aux côtés d'une communauté qui entretient un temple en son nom, contre des envahisseurs.

Noumena / Osiris est un dieu sage qui gouverne le panthéon égyptien en l'absence de Rathanos / Râ. Il est très vigilant en ce qui concerne les besoins et les désirs de ses fidèles, prenant toujours leurs plus grands intérêts à cœur.

### **Avatar : FP (25)**

Son avatar prend la forme d'un grand guerrier à la peau verdâtre ou celle d'une momie. C'est un puissant guerrier – prêtre, utilisant les sorts de nécromancie. Il possède également un *fléau d'armes +3 de destruction*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Noumena / Osiris doivent honorer les morts et les endroits où ils se reposent. Aucun prêtre de Noumena / Osiris ne peut prendre part ou fermer les yeux sur le pillage ou la violation d'une sépulture, l'enlèvement d'un trésor d'un corps mort (que ce soit un ami ou un ennemi), ou sur d'autres actions de ce genre. Un sacrilège de ce type aura pour résultat une perte immédiate de tous ses pouvoirs et capacités cléricaux. Les prêtres mourant, sous le coup d'une telle disgrâce, deviendront des momies.





## Nyx

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Déesse supérieure
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais (à tendances neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Ténèbres, Nuit, Morts-vivants, Nécromancie
<b>Vénééré par</b>	Humains, Morts-vivants, Nécromanciens
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karameikos, Alphatia, Îles de l'Aube, Tanegioth, Skothar, Hollow World (miléniens), Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	M5, IM1, IM2, Wrath of the immortals, Hollow World, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Création, Connaissance, Lune, Mânes, Morts-Vivants, Obscurité, Sépulcre, Ténèbres impies
<b>Registres interdits</b>	Bien, Lumière
<b>Symbole</b>	Une éclipse solaire
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Hel, Mardwyn, Kali, Terra (Gaïa)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ixion, Minroth (Seker), Thanatos, Orcus, Mitra, Sûrya, Savitrî

### Description de la déesse :

Nyx est née sous un autre nom, aujourd'hui perdu, en dehors du monde de Mystara. Elle fut vampirisée assez jeune et devint une mort-vivante. Après des siècles dans cette condition, Nyx finit par commencer à apprécier son destin. Après avoir acquis sa liberté de son ancien maître, elle commença à se bâtir un empire de morts-vivants, sur un nouveau monde qu'elle venait de découvrir... Mystara. Elle acquit l'immortalité et fusionna d'emblée avec la déesse Nyx. Il est probable que ce soit cette déesse qui soit à l'origine de sa vampirisation.

Nyx est ainsi l'antique déesse de la mort du panthéon grec. C'est une des toutes premières de ce panthéon à avoir rejoint le monde de Mystara.

Nyx est une créature de ténèbres. Même si elle est obsédée par un idéal de beauté et par l'ordre naturel, elle place les ténèbres et la non-vie au-dessus des valeurs de l'ordre naturel. Pour elle, les ténèbres et la non-vie sont l'essence même de la beauté. Elle va ainsi privilégier les morts-vivants « charismatiques » et gracieux, tels les vampires, certains fantômes, chevaliers de la mort, dracoliche, momie royale, pennagolan,... Elle s'amuse à créer de nouvelles races de morts-vivants ou à en implanter de nouvelles depuis les autres plans. Nyx n'est pas réellement sadique ou cruelle, mais elle personnifie une sorte de froide

forme du Mal qui donne primeur à des formes de vie aberrantes sur les formes de vie « normales ».

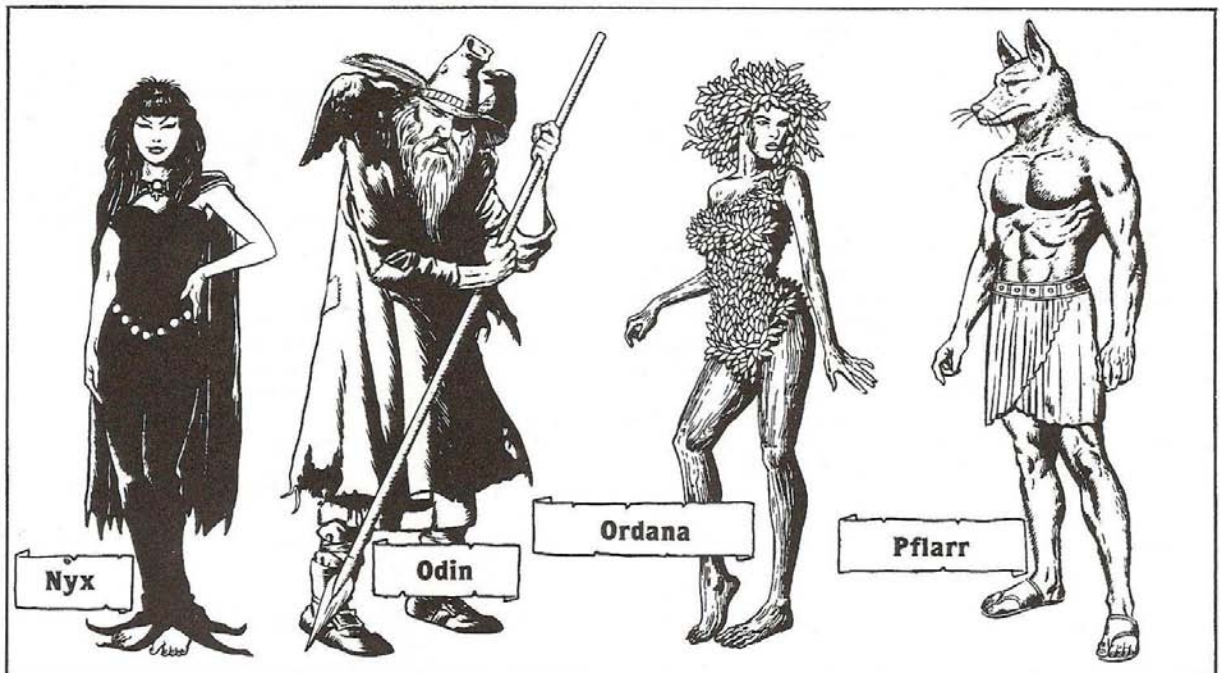
Pour Nyx, l'ordre naturel serait plus proche de la perfection sous les ténèbres et les êtres de non-vie. Elle déteste donc tout ce qui a trait à la lumière du soleil et à ses défenseurs. Nyx est également en très mauvais termes avec deux autres membres influents de la sphère d'Entropie, Thanatos (pour de vieilles histoires de rivalités sur un empire disparu) et Orcus, qui a une vision beaucoup plus « détestable » de la non-vie. Nyx n'est pas une destructrice (contrairement aux deux précédemment nommés), mais une créatrice de vie faite à partie de l'énergie négative.

### Avatar : FP (28)

Son avatar prend sa forme véritable, celle d'une très belle femme brune, enveloppée dans une robe noire. C'est une puissante nécromancienne véritable. Elle peut se donner forme mortelle ou prendre celle d'une vampire.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Nyx sont eux-mêmes souvent des nécromanciens, qui soit effectuent des recherches en matière de nécromancie, soit cherchent à protéger les morts-vivants, tout au moins ceux qui en valent la peine. Les derniers d'entre eux, se tournent plutôt vers l'aspect de la nuit qu'ils révèrent par l'intermédiaire de leur déesse. Le comportement de ces prêtres est très variable, ainsi que leur éthique morale, en fonction de ce pourquoi ils ont adhéré au culte de Nyx. Celle-ci les laisse assez libres de leurs actes.





## Obéron (Wod)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre bon (à tendances neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – NA – CB – LB – CN – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA – CB – LB
<b>Zone de contrôle</b>	Nature, Endroits sauvages, Animaux
<b>Vénééré par</b>	Fées
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Denagoth, Davanie, Royaumes féériques (Divers), Ghyr
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	PC1, GAZF04, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Endurance, Faune, Fées, Force, Nature
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Cerf blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Les dieux féériques non maléfiques
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres

### Description du dieu :

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment ce dieu est arrivé sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

Obéron était durant sa vie mortelle le roi des fées à la cour des fées de Mystara, mais portait un autre nom depuis perdu. Il était porteur de l'étincelle du dieu Obéron. Il gouvernait la cour des fées avec sa femme d'alors, qui portait le nom de la déesse tutélaire des fées, Titania. Depuis, ces noms sont restés liés au roi et à la reine des fées. Mais personne ne sait, s'il s'agit de nouvelles fées qui ont décidé de garder le même nom, ou bien s'il s'agit des avatars des dieux Obéron et Kallala / Titania, qui gouvernent les fées sur Mystara.

En tout cas, Obéron est sévère et fort. Il est le seigneur des bêtes parmi la cour de Seelie. Il passe beaucoup de temps à l'écart de Titania, et il est plus heureux en chassant et en jouant dans les bois sylvains, que dans les intrigues politiques de la cour, où il ressent peut être sa relative faiblesse, et son manque d'intelligence et de sagesse, par rapport à la magnifique consort. On peut se référer à lui en tant que Roi Obéron, mais ceci reste plus un titre honorifique qu'un reflet de son vrai rôle, bien que tout le peuple féérique mortel le vénère comme un puissant dieu protecteur. Obéron compte moins sur l'illusion, le camouflage et ainsi de suite que les autres dieux sylvains. Il est toujours prêt à offrir sa force physique

pour contrer ceux qui attaquent ou persécutent le peuple féérique. Le dieu lui-même aime à errer dans les Terres des Bêtes et Arvador.

Au Ghyr, Obéron est principalement vénéré au sein du culte druidique du Roag Maccullan auquel il est associé (voir chapitre suivant) sous le nom de Wod.

L'avatar d'Obéron aime la chasse au cerf, bien qu'il ne tue pas réellement sa proie. Il rôde aussi dans des territoires sylvains si des créatures féériques sont menacées par des monstres rapaces ou des humanoïdes. Obéron est fort et ne craint pas le combat physique, bien moins que d'autres dieux sylvestres.

**Avatar :** FP (19)

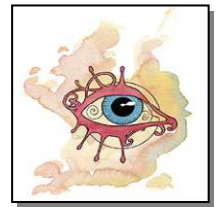
Son avatar une fée de taille inhabituelle. Il n'a pas toujours d'ailes et est très musclé. Il porte une cape de feuilles vertes cousues sur du cuir brun. Il est rôdeur – druide et peut invoquer des animaux.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Obéron doivent être forts. Ce sont de bons chasseurs et ils doivent être prêts à défendre le peuple féérique et les animaux contre les forces qui pourraient leur en vouloir. Il y a assez peu de prêtres, ce sont le plus souvent des druides, ou éventuellement des chamans.



La danse de Titania et d'Obéron



## Odin

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Rois, Noblesse, Guerre, Sagesse, Poésie, Connaissance
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Heldann, Norwold, Wendar, Thyatis, Darokin, Qeodhar, Îles de l'Aube, Davanie, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, GAZ2, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Connaissance, Domination, Esprit, Guerre, Noblesse, Orgueil, Pensée, Runes
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Œil bleu
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon nordique
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hel, Loki, Zugzul (Surtur), Thrym

### Description du dieu :

Odin est l'un des plus anciens immortels de Mystara, l'un de ceux dont on ne sait pas s'il a été directement mis en place par les anciens dieux. En tout cas, il n'existe aucune trace de son éventuelle présence mortelle, aussi loin que puissent le rapporter n'importe quel texte ou mémoire divine. C'est l'actuel leader incontesté de la sphère de la Pensée.

Dans certaines parties du Hollow World ou reculées de Mystara, il est nommé Wotan.

Odin est le père de tout et l'ennemi des géants, car dans la mythologie nordique (qui ne concerne pas que Mystara, mais l'ensemble du multivers), il est dit qu'un jour viendra, le jour de Ragnarok, de la grande bataille entre les dieux menés par Odin et les dieux des géants menés par Loki et Hel, et que ce sera la fin du monde.

Le premier intérêt d'Odin est le combat, mais il est également le dieu du savoir, de la sagesse, de la poésie et de l'inspiration.

Héroïque, orgueilleux et sévère, Odin ressemble au chef nordique typique, que ce soit par le tempérament ou par la vision des choses. Il s'intéresse principalement au pouvoir, le sien



en Asgard et celui de ses fidèles sur Mystara. Deux actes peuvent provoquer sa colère contre un de ses fidèles : aider un géant et perdre une bataille.

Odin a plusieurs animaux pour l'aider à maintenir sa domination sur les deux plans. Les plus impressionnants sont peut être Freke et Gere, deux loups âgés avec des museaux grisonnants qui errent dans les plans pour récolter des informations pour lui. Ces loups peuvent se téléporter à volonté et disposent de *vision lucide* en permanence. Odin a de plus deux corbeaux, Hugin (la pensée) et Munin (la mémoire) qui se perchent sur son épaule. Odin les utilise comme espion et messagers, les envoyant effectuer diverses tâches dans des endroits éloignés. Il peut voir à travers leurs yeux ou parler par leurs becs et il s'en sert souvent pour rassembler des informations sur des centres d'intérêts particuliers ou pour avertir ses fidèles d'une attaque imminente. Ils peuvent également se téléporter et sont immunisés contre les effets de *charme* et de *coercition*. Enfin, Odin monte un cheval à 8 jambes, Sleipnir. Ce cheval magique peut se déplacer sur n'importe quelle surface (y compris l'eau ou le feu) et voler dans l'air. Lui aussi peut se téléporter à volonté. Il ne laisse personne le monter sans l'autorisation d'Odin.

**Avatar :** FP (30)

Son avatar un vieil homme avec un bandeau sur l'œil et un grand chapeau mou. Il porte Gungnir, une lance +5 qui détecte les ennemis, provoque la terreur et un effet de prière. Si l'avatar est envoyé pour combattre, l'avatar prendra alors la forme d'un homme musclé portant une armure d'acier. C'est un puissant guerrier – magicien.

**Devoirs du clergé :**

Pour être prêtre d'Odin, il faut être chef de tribu. Les prêtres d'Odin doivent aimer combattre. De plus ils doivent être de bons tacticiens et des meneurs d'hommes. Ils doivent toujours être au premier rang dans un combat.

### Oghma (Tirésias)

Oghma est en fait le nom du dieu Tirésias dans le panthéon celtique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Tirésias ».



## Oleyan

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CB – CM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Artisanat, Pouvoir, Orgueil, Prospérité
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Minrothad
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ9
<b>Domaines</b>	Elfes, Libération, Orgueil
<b>Registres interdits</b>	Loi, Téléportation
<b>Symbole</b>	Un arbre
<b>Arme de prédilection</b>	Rapière
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ordana (Sehanine Archelune)

### Description du dieu :

Oleyan était le leader du clan elfique des Verdiers, lorsqu'Ilkundal / Corellon Larethian, mena l'exode. Mais il choisit d'emmener son clan sur un autre chemin et se sépara de ceux-ci, car il ne souhaitait pas se soumettre à une autorité supérieure. Il emmena donc son clan jusqu'aux archipels d'Ierendi et de Minrothad. Il voyagea également en d'autres lieux et fonda des colonies. Puis il partit pour un grand pèlerinage dans les plans extérieurs. Là, il gagna la promesse de la part d'Ordana / Sehanine Archelune, de le guider vers l'immortalité. Oleyan était extrêmement orgueilleux. Et il s'attaqua sûr de lui aux épreuves de la déesse, en lui montrant même de sérieux signes d'irrévérence. Néanmoins il réussit son pari et acquit l'immortalité après avoir créé un clan puissant et où il était vénéré. Sa déesse marraine lui donna alors un artefact, un Chêne relique. Malheureusement Oleyan le manipula fort hasardeusement et fut aspiré à l'intérieur. Il fait ainsi toujours partie de cet artefact, incapable de s'en libérer et ne pouvant utiliser ses nouveaux pouvoirs divins, à l'exception notable de pouvoir accorder des sortilèges à ses prêtres. Il devra ainsi rester dans le Chêne jusqu'à sa destruction ou jusqu'à ce que 2.000 ans se soient écoulés.

Oleyan est extrêmement frustré de ne pas pouvoir avoir encore pu profiter de ses pouvoirs divins. Il en veut terriblement à Ordana / Sehanine Archelune pour cette situation. Il pense qu'elle a délibérément cherché à le punir de son orgueil. Il continue à influencer les elfes de son clan depuis sa prison.

### **Avatar :**

Du fait de son emprisonnement et de n'avoir pas pu finaliser complètement son ascension divine (Oleyan n'est qu'une quasi-divinité), il ne dispose pas d'avatars.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Oleyan, doivent faire tout leur possible pour trouver une solution afin de libérer leur dieu. Ils doivent rechercher le Chêne et un moyen de le détruire. Ils doivent également soutenir le culte de leur dieu au sein du clan elfique des Verdiers et dénigrent aussi souvent qu'ils le peuvent, la déesse Ordana / Sehanine Archelune et son culte. Mais il n'y a pas de guerre ouverte.



**Un autre dieu qui prend une forme encore plus singulière qu'Oleyan, il s'agit d'Arik, le Grand Ancien Élémentaire et qui peut prendre de nombreuses formes**



## Opale

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CN – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Dragons d'alignement neutre, Vengeance, Volonté, Humanoïdes reptiliens
<b>Vénééré par</b>	Dragons neutres (cristallins), Humanoïdes reptiliens
<b>Vénééré en</b>	Norwold, Tanegioth, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set
<b>Domaines</b>	Courroux, Dragons, Famille, Reptiles, Richesse
<b>Registres interdits</b>	Bien, Mal
<b>Symbole</b>	Une couronne faite d'un serpent qui se mord la queue et avec une opale sur sa tête
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	L'Unique (Io)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bemarris (Arès), Halav (Lug)

**Description du dieu :**

Opale était un dragon de jade femelle qui vivait au cœur d'une grande forêt de la Davanie. Comme beaucoup d'autres dragons, elle combattait les humains, monstres et autres humanoïdes afin de sécuriser son territoire, d'amasser des trésors et d'affirmer sa supériorité sur les autres dragons. Le moment venu elle choisit un compagnon et enterra profondément ses œufs dans son antre puis élimina son compagnon. Quand les œufs eurent éclos, Opale quitta son antre pour aller chercher pitance. Malheureusement, dans un combat contre un éléphant, elle fut sérieusement blessée à une aile. Elle mit plusieurs jours à revenir à son antre et lorsqu'elle arriva, ce fut pour découvrir que ses petits avaient été tués et son trésor volé. Pensant que cette forfaiture était l'œuvre d'humains, elle commença à étudier frénétiquement les arts magiques afin de trouver les moyens d'accomplir sa vengeance. Elle mit vingt ans pour y parvenir, mais elle retrouva tous les hommes qui avaient fait cela et les tua tous ainsi que leurs familles. Cet acte attira l'attention de l'Unique / Io, qui décida de la parrainer dans sa quête pour l'immortalité. Elle y parvint, en ayant pour mission de veiller sur les dragons d'alignement neutre (selon l'axe Bien – Mal).

Opale a gardé de sa vie mortelle, une profonde haine envers les humains et en particulier les aventuriers. Elle est devenue la divinité de la froide vengeance, planifiée soigneusement.

## Les dieux de Mystara

Son culte grandit parmi les dragons et un certain nombre de tribus d'humanoïdes reptiliens. Elle adore accumuler de grandes richesses.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est un dragon d'améthyste femelle, avec des reflets de couleur jade sur ses écailles.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Opale, ne sont que très rarement des humanoïdes « classiques ». Ce sont le plus souvent, soit des dragons, soit des hommes-lézards et autres humanoïdes reptiliens. Ils doivent promouvoir le culte d'Opale au sein des communautés draconiques et des humanoïdes reptiliens. Ils doivent s'opposer – sans violence – aux cultes de Diamant / Bahamut (trop gentil avec les humains et assimilés) et de Perle / Tiamat (trop pervers). Enfin et surtout, ils doivent travailler à la protection des dragons cristallins et autres dragons neutres, et de leurs trésors.





## Orcus

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Démons, Morts-Vivants, Putrescence, Violence, Lycanthropes
<b>Vénééré par</b>	Démons, Morts-Vivants, Lycanthropes maléfiques, Divers
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karameikos, Hule, Îles de l'Aube, Tanegioth, Outreterre, Skothar, Divers
<b>Panthéon</b>	Fiélon
<b>Source</b>	M4, Wrath of the immortals, Immortal set, Les chapitres interdits
<b>Domaines</b>	Abysses, Démons, Faim, Morts-vivants, Pestilence, Sépulcre, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi, Lumière
<b>Symbole</b>	Tête de chèvre avec cornes de bélier (parfois comme le sceptre)
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Djaea (Rhéa), Demogorgon, Alphaks, Nyx, Malinois

### Description du dieu :

Orcus était de son vivant un traldar possédant une soif de sang sans fin. Cela finit par attirer l'attention du dieu Thanatos, qui le guida sur le chemin de l'immortalité. Il en fit le premier *pourceau maléfique* du monde de Mystara (forme de lycanthropie spécifique de Mystara). Après son ascension divine, il intégra les contes et légendes traladariennes, comme synonyme de brutalité, cruauté et horreur. Il est probable, que cet humain qui accéda à l'immortalité, avait d'ores et déjà vendu son âme au prince démon Orcus, d'où la fusion des essences.

Orcus est un imposant prince démon, gonflé de malice, d'amertume et de mépris. Il fut assassiné et destitué à une époque où il était plutôt satisfait de la tournure plus calme que prenaient ses guerres contre d'autres princes démons, en particulier Demogorgon. C'est alors qu'il se releva des morts et devint un démon mort-vivant. Il s'appela le Ténébreux pendant un certains temps, terré dans les ombres en attendant que sonne l'heure de sa vengeance. Aujourd'hui il a réintégré sa position d'antan et élu domicile à Naratyr, la terrible cité fortifiée des Abysses sur la strate où il règne en maître absolu. Mais une fois encore, il se retrouve confronté à des combats acharnés pour s'affronter aux seigneurs et princes démons.

## Les dieux de Mystara

Il semblerait que l'ère où Orcus se contentait de passer tout son temps à s'engraisser en ingurgitant des larves dans son château est révolue. Désormais, il concentre toute sa haine et sa colère sur la destruction totale de ses ennemis et sur le développement de la misère et du chaos chez les mortels. Orcus est véritablement un démon renaissant et il est plus effroyable et dangereux que jamais. Il cherche à élargir son influence dans le multivers, afin de gagner des âmes, c'est pourquoi il répondit à l'appel du mortel avec lequel il a fusionné sur Mystara.

Il a toujours abhorré Demogorgon, avec qui il mène une guerre depuis des éons. Chacun convoitant le royaume de l'autre. Orcus est à la tête d'une cohorte de morts-vivants, mais aussi d'armées de démons.

### Avatar :

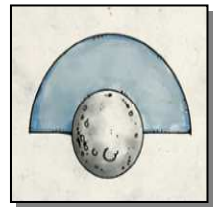
En tant que quasi-divinité, Orcus ne dispose pas d'avatar, il doit donc venir « en personne »...

### Devoirs du clergé :

Les prêtres d'Orcus sont les instruments de la misère, du meurtre et de la vengeance. Ils apprécient plus que tout, la compagnie des morts-vivants et préfèrent leur contact pourrissant à celui des vivants.

Les prêtres d'Orcus travaillent souvent en groupe de taille réduite. Ces cabales de nécromanciens et de nécrophiles s'associent souvent à des morts-vivants (et à des *pourceaux maléfiques* sur Mystara) pour constituer de petites cellules maléfiques et dépravées au sein de villes grouillantes ou de paisibles villages.





## Ordana (Sehanine Archelune)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN – NA – LB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Mère des elfes sur Mystara, Mysticisme, Rêves, Mort, Transcendance, Lointains voyages
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Minrothad, Wendar, Karameikos, Les 5 comtés, Norwold, Îles de l'Aube, Serraine, Davanie, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	GAZ5, GAZ9, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Elfes, Illusion, Lune, Mysticisme, Oracles, Repos, Rêves, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Lune et ciel stylisés
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Les autres dieux elfiques non maléfiques, Ka (Shekinester), Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Oleyan
<b>Ennemis</b>	Rathanos (Râ), Zugzul (Surtur)

### Description de la déesse :

Ordana était un(e) sylvanien il y a de cela fort longtemps et elle acquit l'immortalité fusionnant son essence avec Sehanine Archelune, à moins que ce ne soit directement Sehanine Archelune qui soit arrivé sur Mystara par l'intermédiaire de ce sylvanien. Cela remonte à tellement loin, qu'il est impossible à présent de savoir, d'autant plus que les règles pour accéder à l'immortalité ou pour « accueillir » des dieux existants dans le Multivers, n'étaient peut être pas les mêmes à cette période là. En tout cas, il est supposé que si elle a eu un sponsor, cela a dû être Khoronus / Chronos.

En tout cas c'est elle qui a « fondé / amené » la race elfique sur Mystara. Elle leur avait donné la garde des forêts les plus sacrées. Quand ceux-ci se sont tournés vers la civilisation blackmoorienne, elle a laissé faire, attendant qu'ils reviennent à de meilleures dispositions. C'est ce qui arriva et c'est d'ailleurs à cette période, qu'elle guida un dénommé Ilsundal, aussi bien sur le chemin de l'immortalité, que vers le dieu tutélaire des elfes, à savoir Corellon Larethian, afin d'affirmer la présence elfique sur Mystara. Elle aida ainsi Ilsundal à



créer le royaume sylvain. Elle est vénérée partout où résident des elfes non maléfiques, sauf peut être à Shiye et encore...

Ordana / Sehanine Archelune est très liée à la lune. C'est ainsi elle qui gouverne les divinations, les présages, les illusions, la magie de l'air et des transmutations. C'est aussi une protectrice contre la folie.

Ensuite, avec Labelas Enoreth, elle a octroyé aux elfes le don de longévité. Ce dernier veille au déroulement de leur vie, tandis qu'Ordana / Sehanine Archelune veille sur leur passage dans le monde des esprits. Elle est donc la protectrice des morts. C'est aussi une gardienne et elle guide les elfes qui ont fait leur temps sous leur forme mortelle. Elle les emmène dans un lointain refuge, dont le lieu est un secret bien gardé et protégé par ses puissantes illusions.

Ordana / Sehanine Archelune se préoccupe rarement de ce qui se produit sur Mystara, d'autres dieux elfiques veillent au grain. Ses présages sont habituellement donnés par rêves et rêves éveillés, et si elle octroie un pouvoir inhabituel temporairement à l'un de ses fidèles, c'est uniquement lorsque celui-ci est en transe.

### **Avatar : FP (27)**

L'avatar d'Ordana / Sehanine Archelune prend la forme d'une elfe qui est à la fois jeune et vieille. Elle porte une robe diaphane flottante, formée de rayons de lune légers mais presque solides. Parfois des gouttes de lumière tombent de sa robe et forment de petites mares sur le sol, si on les met rapidement en bouteille, cela donne des *potions d'invisibilité*. L'avatar est une puissante illusionniste.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Ordana / Sehanine Archelune protègent les morts, doivent combattre les créatures non-mortes, organisent les rites funéraires et sont aussi médiums. Ils aident à la préparation du voyage vers les terres mystiques des elfes, mais ne fournissent pas de guidance lors du voyage. Retrouver les arcanes perdus et la connaissance magique, spécialement s'il s'agit d'illusions, est un devoir principal des prêtres aventuriers de ce culte.

## Osiris (Noumena)

Osiris est en fait le nom du dieu Noumena dans le panthéon égyptien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Noumena ».



## Ouranos

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM – NA – LM – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – CN – NM – NA – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Ciel, Persévérance, Force de volonté
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karameikos, Hollow World (miléniens), Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Master and Immortal set, Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Ancêtres, Brumes, Chaos, Courroux, Envie, Forces, Mal
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Etoiles au-dessus d'une montagne
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Kythria (Aphrodite)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Terra (Gaïa), Khoronus (Chronos), Djaea (Rhéa) et autres dieux grecs

### Description du dieu :

Ouranos fait partie des tous premiers dieux à être arrivés sur Mystara. Personne ne sait donc s'il a eu une vie mortelle avant d'intégrer ce monde. Néanmoins, depuis il a disparu du monde de Mystara, comme il a disparu du Multivers.

En effet Ouranos était le dieu primitif du ciel et des cieus, qui régnait au-dessus du domaine de sa femme Djaea / Rhéa. Il fut horrifié de la laideur de la progéniture qu'il engendra avec elle, les hécatonchires, les cyclopes et les titans. Il les enferma au sein de leur mère qui en fut fort peinée et irritée. Pour se venger, ainsi que ses enfants, elle demanda à un de ceux-ci, le titan Chronos, d'attaquer Ouranos. Ce qui arriva après cette attaque n'est pas très claire, mais Ouranos disparut du multivers, mais il est possible qu'il observe toujours la terre depuis un endroit caché.

Ouranos est un vieux dieu amer, se cachant de sa progéniture, ne réalisant même pas qu'il est encore vivant. Il se délecte à faire du mal à Terra / Gaïa et aux autres dieux grecs, Kythria / Aphrodite à part peut être. Il enverra toujours son avatar pour lutter contre les titans, ses ennemis à jamais. Les présages et augures d'Ouranos sont si discrets qu'on ne les remarque pas la plupart du temps, étant donné qu'il craint plutôt de révéler sa présence. Pourtant ceux-ci sont particulièrement sages ou astucieux, peuvent détecter sa main dans les événements inhabituels qui se produisent dans les cieus.

**Avatar : FP (29)**

L'avatar d'Ouranos est un vieux guerrier grisonnant. Ses yeux sombres, brûlent du désir inavoué de revanche. Son épée peut trancher toute matière et ne tient pas compte des bonus d'armure, ni de bouclier. Il possède une régénération de 5 et une réduction aux dégâts de 20 / Magie.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Ouranos sont membres d'une secte secrète. Ils louent leurs services comme combattants, employant ensuite secrètement leurs pouvoirs divins pour promouvoir les buts de leur véritable maître.





## Palartarkan

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CN – LN – NM – NB - CB
<b>Zone de contrôle</b>	Air, Astronomie, Astrologie, Gravité, Vol
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Îles Alatiennes, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Boîtes Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Air, Brumes, Connaissance, Magie
<b>Registres interdits</b>	Terre
<b>Symbole</b>	Montagne volante
<b>Arme de prédilection</b>	Pique
<b>Alliés</b>	Alphatia, Razud (Horus)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Alphaks

### Description du dieu :

Palartarkan était un mage de l'ancienne Alphatia, du temps du règne d'Alphaks. Son nom était alors Ar. Quand le monde a explosé à cause de la guerre entre les magiciens de l'air et ceux du feu, il voyagea au travers des plans. Il avait commencé son ascension divine quand il arriva sur Mystara. Pour y parvenir, avec les « règles » du monde de Mystara, où il avait retrouvé ses anciens compatriotes, il fabriqua tout un système de nuages volants à diverses altitudes et où on pouvait construire des bâtiments. Il y enseigna à ses étudiants, les dernières connaissances en matière de magie de l'air. Il atteignit ainsi l'immortalité et se renomma Palartarkan.

### Avatar : FP (16)

L'avatar de Palartarkan, est un mage humain, spécialiste de la magie de l'air.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Palartarkan, doivent être eux-mêmes des maîtres dans la magie de l'air. Ils affectionnent tout particulièrement cet élément. Ce sont souvent des enseignants et il n'est pas rare qu'ils soient eux-mêmes prêtres – mages. Enfin ils se doivent de protéger Alphatia et les alphatiens, en particulier contre Alphaks, l'ennemi héréditaire.



## Palson (Apollon)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – LB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – LB
<b>Zone de contrôle</b>	Lumière, Prophétie, Musique et les arts en général, Soins
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karamaikos, Skothar, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Endurance, Guérison, Mora, Oracles
<b>Registres interdits</b>	Mal, Mort
<b>Symbole</b>	Lyre
<b>Arme de prédilection</b>	Arc court
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon grec, Noumena (Osiris)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Palson est né au sein de l'empire Milénien. Premier né d'un riche sénateur, il a obtenu une éducation complète, aussi bien physique que dans tous les domaines du savoir. Il put ainsi profiter de l'adage, « un esprit sain dans un corps sain ». Il rejoignit l'armée, où il servit en tant que médecin, puis fut affecté à la marine. Il combattit avec succès, les pirates traldars. En dehors de ces moments difficiles, Palson s'adonnait avec grand plaisir à tous les arts, mais il excellait particulièrement dans la musique, et son art parfaitement maîtrisé vint aux oreilles d'un dieu non encore présent sur Mystara, mais dont le panthéon cherchait à s'y compléter, Apollon. Ce dernier commença alors de loin, en fonction de ses possibilités, à inspirer l'éphèbe médecin militaire et musicien. Noumena / Osiris s'intéressa lui aussi à ce jeune prodige et décida de commencer à le parrainer sur sa quête de l'immortalité. C'est alors que le dieu Arik lâcha une terrible peste cumulée à une invasion de morts-vivants, au sein de l'empire. Palson joua un grand rôle – peut être aidé de loin par Apollon – dans la résolution du problème. Il usa de magie de lumière pour détruire les hordes de morts-vivants et utilisa ses talents de soigneur, pour traiter la peste. C'est ainsi que Palson acquit l'immortalité et fusionna avec Apollon.

Néanmoins comme les quelques dieux initiés qui fusionnèrent avec des dieux grecs à la même période, la fusion ne fut pas totale tout de suite et ces nouveaux dieux, encore quelque peu indépendants de leur divinité extérieure, tentèrent de garder le contrôle de leur volonté et en profitèrent ce qui conduisit à la quasi catastrophe qui s'ensuivit.

Il s'agit des évènements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus ». Palson / Apollon forma avec les autres dieux du panthéon grec, nouvellement arrivé sur Mystara (Zeus sous le nom de Taroyas, Héra sous le nom de Patura, Lokena sous le nom d'Athéna, Arès sous le nom de Bemarris, Hermès sous le nom de Turmis et Aphrodite sous le nom de Kythria), un nouvel Olympe. Bemarris / Arès fut celui qui poussa ses camarades divins à châtier terriblement les mortels darokiniens qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde et la fusion n'était pas achevée entre Taroyas et Zeus et pareil pour tous les autres du groupe. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi les autres dieux grecs présents, Gaïa (Terra), Chronos (Khoronus), Djaea (Rhéa), Artémis (Diulanna), Liena (Niké), Protius (Poséidon), Faunus (Pan), Nyx, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World et munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite, progressant rapidement. C'est ainsi que tous, ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe.

Palson / Apollon est ainsi devenu le dieu de la lumière, des prophéties, de la musique, des bergers et de la médecine. Il aide à la maturation des moissons, à la destruction des animaux nuisibles et à la guérison des maladies. Il protège les bergers et leurs troupeaux. Il existe nombre de lieux sacrés, rendant des oracles, dédiés à Palson / Apollon à Thyatis et dans l'empire Milénien. Maître de la lyre et du chant, Palson / Apollon est particulièrement vaniteux en ce qui concerne ses talents musicaux. Palson / Apollon n'est cependant pas totalement bienfaisant. Il porte un arc avec des flèches terribles qui infligent fléaux et maladies aux cibles sur lesquelles il tire. Peut être est-ce un souvenir laissé par le dieu Arik.

Palson / Apollon est un dieu tolérant, même s'il n'est pas indulgent. Il dédaigne la vengeance, en particulier avec le meurtre comme méthode. C'est un dieu généralement bénéfique qui est susceptible d'envoyer son avatar à ceux qui le prient pour demander son assistance divine. Mais il n'hésitera pas à tirer des flèches vecteurs de fléaux et de maladies sur toute ville ayant basculé dans des voies mauvaises. Les présages de Palson / Apollon sont généralement délivrés par l'intermédiaire de ses oracles.

### **Avatar : FP (17)**

Son avatar est un barde talentueux, bien bâti, au visage agréable.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Palson / Apollon servent généralement d'oracles et de guérisseurs. Ils doivent promouvoir l'administration légitime de leur ville et servir de professeur de musique et de chant.



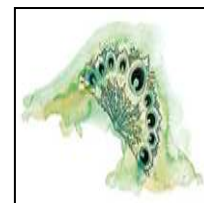
**Palson / Apollon**

### **Pan (Faunus - Damh)**

Pan est en fait le nom du dieu Faunus dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Faunus ».

### **Panzuriel (Saasskas)**

Panzuriel est en fait le nom du dieu/déesse Saasskas dans le panthéon monstrueux. La description de ce/cette dieu/déesse est donc fournie au nom « Saasskas ».



## Patura (Héra)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse supérieure
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CB – CM – NA – NB – NM – LM – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Mariage, Famille
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Darokin, Karamaikos, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Courroux, Famille, Noblesse, Orgueil, Passion
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Eventail de plumes de paon
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légère
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon grec, Ixion
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Rathanos (Râ), Talitha (Eris)

### Description de la déesse :

Durant sa vie mortelle, cette déesse était connue sous le nom de Pausania Monomachos, fille première née de l'impératrice thyatienne Valéris II. Elle hérita du trône quand son frère disparut dans un naufrage. Assez rapidement, elle découvrit les affres de la politique thyatienne et que certains sénateurs complotaient contre elle. Elle esqua le problème par des solutions politiques, mais à partir de cet instant ne fit plus confiance à personne et régna et vécut « seule ». Elle fut ainsi surnommée l'impératrice vierge, malgré son désir d'enfant. Elle devient même paranoïaque suite à ces expériences. Elle finit par promulguer plusieurs lois en faveur des femmes thyatiennes et promut plusieurs femmes à des postes importants au sein du sénat ou des armées. Elle devint quelque peu despotique. Elle ne fit plus confiance qu'à une seule personne, une conseillère qui se disait prêtresse de Vanya, nommée Dafne. Mais en fait celle-ci était en fait une créature démoniaque qui lui donna de forts mauvais conseils. Pausania fut finalement déclarée insane et incapable de gouverner. Elle perdit son trône et dut s'enfuir. Sous la houlette de son mentor Ixion, elle commença à voyager et à accomplir sa quête de l'immortalité. Mais elle partit accompagnée de Dafne. Celle-ci la poussa à chercher vengeance, en particulier auprès de tous les hommes, y compris les prêtres de son dieu tutélaire, Ixion. C'est ainsi que Dafne amena Pausania dans un temple d'Ixion, situé sur un plan extérieur, et qu'elles tuèrent ensemble le prêtre. Elles découvrirent alors qu'il avait deux jeunes garçons. Dafne essaya de faire commettre deux nouveaux meurtres à Pausania, mais celle-ci eut un brusque retour d'instinct maternel et



refusa. Dafne tua le plus jeune des garçons. Pausania se sentait perdre son âme. Elle pria et celle-ci fut entendue par une déesse qui se sentait proche de Pausania, la déesse Héra. Sans doute que cette écoute était également gouvernée par le désir pour Héra, d'intégrer le monde de Mystara. En tout cas, elle insuffla un regain d'énergie à Pausania qui tua la déesse Dafne. Elle s'aperçut de ses erreurs. Elle ressuscita l'enfant tué, puis elle décida de changer de nom, pour celui de Patura. Elle s'excusa auprès de son dieu Ixion qui lui accorda son pardon (peut être une entente entre Héra et Ixion... ?) et acheva sa quête de l'immortalité il y a peu, fusionnant son essence avec celle de la déesse qui l'aida et la guida, Héra.

Néanmoins comme les quelques dieux initiés qui fusionnèrent avec des dieux grecs à la même période, la fusion ne fut pas totale tout de suite et ces nouveaux dieux, encore quelque peu indépendants de leur divinité extérieure, tentèrent de garder le contrôle de leur volonté et en profitèrent ce qui conduisit à la quasi catastrophe qui s'ensuivit.

Il s'agit des événements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus ». Patura / Héra forma avec les autres dieux du panthéon grec, nouvellement arrivé sur Mystara (Zeus sous le nom de Taroyas, Apollon sous le nom de Palson, Athéna sous le nom de Lokena, Arès sous le nom de Bemarris, Hermès sous le nom de Turmis et Aphrodite sous le nom de Kythria), un nouvel Olympe. Bemarris / Arès fut celui qui poussa ses camarades divins à châtier terriblement les mortels darokiniens qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde et la fusion n'était pas achevée entre Taroyas et Zeus et pareil pour tous les autres du groupe. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi les autres dieux grecs présents, Gaïa (Terra), Chronos (Khoronus), Djaea (Rhéa), Artémis (Diulanna), Liena (Niké), Protius (Poséidon), Faunus (Pan), Nyx, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World et munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite, progressant rapidement. C'est ainsi que tous, ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe.

Patura / Héra est la déesse du mariage et des femmes, mais aussi une femme « reine ». En raison du passé de Patura sur Mystara et de la nature jalouse d'Héra, Patura / Héra se tient au courant des exploits amoureux de son mari Taroyas / Zeus. Elle a développé l'habitude et les talents pour espionner tout le monde sur Mystara.

Patura / Héra est par-dessus tout une femme jalouse. Elle espionne son mari presque constamment, prenant l'habitude de passer voir toutes les femmes ayant 18 an charisme ou plus. Si son mari porte trop attention à une autre femme, elle envoie son avatar pour la défigurer, la tuer ou la punir sous quelque forme que ce soit. Si une femme se plaint à Patura / Héra d'un mari infidèle, il y a une chance qu'elle réponde à sa prière en rendant l'homme d'une grande laideur (Beauté et/ou charisme = 1).

## Les dieux de Mystara

Patura / Héra est également jalouse en ce qui concerne sa beauté. Ses présages comprennent la visite de paons et d'autres beaux oiseaux, une voix sévère audible par une seule personne ou un message porté par une femme mariée.

**Avatar :** FP (20)

Son avatar est une grande femme à la beauté étourdissante. C'est une guerrière – magicienne, pouvant 3 fois par jour, parler d'une voix furieuse, générant les mêmes effets qu'un sort de *cri* lancé au 20<sup>e</sup> niveau et provoquant aussi l'*effroi*.

**Devoirs du clergé :**

En raison de l'esprit vengeur de Patura / Héra, ses prêtres doivent venger même la plus légère insulte infligée à leur déesse en s'arrangeant pour obtenir la mort de l'offenseur par une action, par ruse, tromperie ou manipulation.

Ils gèrent également les mariages et aident les familles à s'épanouir.





## Pekko

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN – LB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Récoltes, Bières, Protection contre le Mal
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Bien, Bois, Flore, Protection
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Tiges de houblons
<b>Arme de prédilection</b>	Faux
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	Emmantiensien
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Pekko est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Pekko est le dieu des récoltes et de la bière. Il protège ses ouailles contre les méfaits des excès d'alcool, aide aux récoltes et protège contre les créatures maléfiques. Il est supposé reposer sous les racines d'un grand arbre. Cette proximité avec les arbres, lui vaut l'amitié du dieu des sylvaniens.

### Avatar : FP (14)

Son avatar est un homme des bois ou un druide travaillant à la croissance des cultures.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Pekko, aident les villageois à disposer de bonnes récoltes, brassent la bière, la boivent avec modération et combattent le Mal. Ils sont très appréciés de la population.



## Pellervo

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – CB – LN – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Moissons, Elevages, Fin de l'hiver
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Climat, Faune, Flore
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Une crinière abondante sur un soleil
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Pellervo est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Dans la mythologie finnoise, l'agriculture et l'élevage dépendent de Pellervo, dieu à la crinière abondante chargé également de lutter contre l'emprise de l'hiver. Pour installer le printemps, Pellervo doit peser contre le moyeu du ciel, ce qui permet aux rayons du soleil d'atteindre la Finlande glacée.

### Avatar : FP (13)

Son avatar est un druide travaillant à la croissance des cultures ou un berger.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Pellervo travaillent souvent de concert avec ceux de Pekko. Ils aident aux moissons et à l'élevage des bêtes.



## Perle (Tiamat)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – LN – NM – CM – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – NM – CM
<b>Zone de contrôle</b>	Dragons et Humanoïdes reptiliens d'alignement mauvais, Avarice, Instinct, Chasse
<b>Vénééré par</b>	Dragons et Humanoïdes reptiliens d'alignement maléfique
<b>Vénééré en</b>	Norwold, Hule, Tanegioth, Divers
<b>Panthéon</b>	Draconique
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Baator, Cupidité, Dragons, Orgueil
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Dragon à têtes (blanche, bleue, rouge, verte et noire)
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	L'Unique (Io)
<b>Amis</b>	Ajattara
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Diamant (Bahamut), Bemarris (Arès)

### Description de la déesse :

Durant sa vie mortelle, Perle était une « dragon » rouge particulièrement dangereuse et vicieuse. Elle était versée dans les arts magiques, et si puissante et rusée, qu'aucun aventurier ne l'avait jamais battue. L'Unique / Io, avait déjà parrainé un dieu dragon bon et un dieu dragon neutre. Afin de maintenir l'équilibre, il décida d'intégrer un nouveau dieu pour les dragons maléfiques. Il partit à la recherche d'un dragon maléfique, susceptible de réussir sa quête de l'immortalité et Perle était toute désignée pour ce faire. Elle avait tué des centaines d'humains et de rakastas, amassé un immense trésor qui ravissait son cœur rempli de cupidité. Il parraina ainsi Perle. Durant sa quête de l'immortalité, elle voyagea au travers des plans et eut le malheur de boire une potion de lichéfaction qui ferait d'elle une dracoliche, anéantissant ses espoirs de déification. La déesse des dragons maléfiques, répondit à son silencieux appel et lui offrit la survie contre son âme draconique. Perle accepta et acheva sa quête de l'immortalité... devenant une déesse et fusionnant ainsi avec Tiamat.

Perle / Tiamat se dit être la créatrice de tous les dragons maléfiques. Elle est avaricieuse et extrêmement vaniteuse. Elle infeste la couche supérieure des 9 enfers de Baator, avec ses

consorts, 5 grands Vers de couleurs différentes, un rouge, un bleu, un vert, un noir et un blanc.

Que Perle / Tiamat soit ou non la créatrice des dragons maléfiques est une question subtile. Comme L'Unique / Io comprend tous les alignements, le mal est né en lui et en ce sens, Perle / Tiamat n'en n'est pas la première créatrice. Toutefois, elle a en quelque sorte été la sage-femme de la propagation des dragons maléfiques sur Mystara et ailleurs dans le multivers, tout comme Diamant / Bahamut le fait avec les dragons bons. Elle maintient une garde active et vigilante sur les dragons maléfiques, et les pousse toujours vers l'avarice, l'orgueil et la perversité. Elle-même est haineuse, méprisante, n'oublie jamais un affront, et s'amuse de passe-temps aussi étranges que la torture, les chamailleries et le combat avec ses consorts, détruire des trésors de valeur que ses avatars lui rapportent, parfois même des offrandes de dragons maléfiques.

Les relations de Perle / Tiamat avec les diables Baatezu qui peuplent les Enfers et errent parfois dans son royaume, font l'objet de spéculations considérables de la part des sages. Traditionnellement elle est vue comme les attaquant et les repoussant, mais alors que les démons Tanar'ri ont fait une percée sur Mystara en tant que divinités alternatives (Ranivorus / Yeenoghu, Orcus, Demogorgon, Kiranjo / Baphomet), il se peut que les seigneurs Baatezu essaient de conclure un pacte avec elle, qui leur permettrait de changer de plan et de servir les dragons maléfiques. Ceci ne semble pas encore avoir porté ses fruits en raison des demandes excessives de Perle / Tiamat, et c'est tant mieux pour l'ensemble du multivers...

L'avatar de Perle / Tiamat est plutôt actif sur Mystara. Elle visite de puissants dragons maléfiques (spécialement les dragons rouges), demandant à être vénérée, qu'on lui rende hommages et offrandes. Elle aurait ravagé une région de ses souffles, pour permettre aux dragons maléfiques de s'installer après avoir repoussé toute créature intelligente hors de cette région. Diamant / Bahamut essaie souvent de contrecarrer de telles actions destructrices, ce qui fait enrager Perle / Tiamat.

### **Avatar : FP (18)**

Son avatar est un gigantesque dragon à 5 têtes (rouge, bleue, verte, noire et blanche). La couleur de chaque tête court le long du cou et suit l'avant du corps, se fondant graduellement en trois bandes de gris, bleu-vert et pourpre sur son dos et son arrière-train, avant de se mélanger encore pour former une queue d'un brun boueux. Son ventre et ses pattes sont d'un blanc verdâtre qui se fond dans les couleurs du dos.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Perle / Tiamat sont la plupart du temps des dragons, mais il peut y avoir également des humanoïdes reptiliens, voire encore plus rarement toute autre race ayant un respect ou une attirance pour les dragons. Les prêtres se comportent comme leur déesse, mépris, orgueil et cupidité constituent leur lot quotidien. Ils se doivent de promouvoir le culte de leur déesse, d'aider les dragons maléfiques et d'éliminer les dragons bons, et éventuellement les neutres.



Différents séides diaboliques invoquent leur déesse Tiamat / Perle

### Persana (Polunius)

Persana est en fait le nom du dieu Polunius dans le panthéon « monstrueux ». La description de ce dieu est donc fournie au nom « Polunius ».



## Petra (Brigantia)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – NA – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB
<b>Zone de contrôle</b>	Patriotisme, Villes assiégées, Rivières, Bétail, Poterie
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Hollow World (traldars, miléniens)
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	GAZ1, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Artisanat, Défenseurs, Faune, Noblesse, Restauration
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Un bouclier avec un pont symbolisé dessus
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes lourde
<b>Alliés</b>	Halav (Lug), Zirchev (Sylvanus), Tirésias (Oghma)
<b>Amis</b>	Cernunnos, Odin, Khoronus (Chronos)
<b>Adversaires</b>	Vanya (Sif)
<b>Ennemis</b>	Leptar (Grankhul)

### Description de la déesse :

Durant sa vie mortelle, Petra était la reine de Krakatos et une prêtresse influente de Khoronus / Chronos. C'était au temps de la grande invasion gnoll. Après avoir perdu son mari dans une embuscade, elle s'est associée à Halav pour unifier les rois traldars contre la menace. Avec lui, elle convainquit les rois traldars de s'allier et grâce à son charisme et sa sagesse, elle devint aussi plus tard sa femme et sa reine. Durant la guerre, Halav était à la manœuvre offensive tandis qu'elle préparait les défenses et que leur troisième comparse, Zirchev, s'assurait de l'espionnage des troupes adverses et des communications. Lors d'une grande bataille, Halav tua le leader des gnolls, mais il y laissa aussi sa vie. Petra mena elle-même la cérémonie funèbre. Plus tard, elle vola le corps avec Zirchev et le rappela à la vie. Petra continua son rôle de reine de Krakatos qu'elle rendit prospère.

Odin, Khoronus et Tirésias souhaitaient « donner » un panthéon dédié à ce peuple traldar prometteur, et Tirésias qui était aussi Oghma, proposa tout logiquement le panthéon celtique. C'est ainsi que Khoronus parraina Petra et que cette dernière avait été dès la naissance destinée à recevoir l'esprit de la déesse celtique Brigantia. Petra acquit son immortalité et fusionna avec Brigantia.

Une fois déifié, il est à noter qu'Halav / Lug s'unit avec Petra / Brigantia, aussi bien dans les plans extérieurs que les avatars sur Mystara.



Il est à noter, que même si Petra et Brigantia ne font plus qu'une seule déesse, Brigantia ne fusionna pas complètement son essence avec Petra. C'est ainsi que deux avatars de cette déesse « bicéphale » existent, l'un étant celui de la « vraie » Brigantia et l'autre celui de Petra réincarnée.

Petra / Brigantia est connue et vénérée sous le nom de Petra à Karamaikos. Elle est connue sous son nom divin au Hollow World.

Petra / Brigantia par son passé mortel sur Mystara, a gardé ses attributions sur le patriotisme, la défense des villes assiégées et la poterie. Par contre en tant que Brigantia, elle est aussi la déesse de la vie campagnarde et des rivières. Elle est la protectrice des troupeaux d'oies et de bétail, veillant à ce qu'ils soient florissants pour pouvoir nourrir ses fidèles affamés. Sa domination sur les rivières lui permet d'utiliser leurs eaux à des fins thérapeutiques. Elle porte souvent une couronne et est dépeinte dans l'art traldar comme étant assise sur un globe. Elle est aussi parfois représentée équipée pour la guerre, portant un plastron et une lance.

### **Avatar : FP (20)**

Son avatar est une jeune femme superbe, soit s'occupant d'animaux, soit armée et habillée à l'image de la déesse. C'est une prêtresse.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Petra / Brigantia ont la charge de dispenser leurs bontés à travers le pays et sont souvent vus en train de porter deux jarres en argile. La première contient de l'eau d'une rivière ou d'un cours d'eau consacré à Petra / Brigantia, que les prêtres peuvent verser dans d'autres cours d'eau pour les purifier. La seconde contient du fumier de leurs terres pastorales, qui quand il est répandu, apporte leur bénédiction sur de nouveaux champs et villages. Les prêtres peuvent aussi appliquer leur eau et leur fumier pour soigner les maladies et les blessés.



**Une version fantasmée par l'artiste, de la déesse Petra / Brigantia**



## Pflarr (Anubis)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Magie, Expériences magiques, Mort, Jugement des morts
<b>Vénééré par</b>	Humains, Hutaakiens
<b>Vénééré en</b>	Hutaaka, Ylaruam, Graakhalia, Thotia, Hollow World (hutaakiens, nithiens), Divers (Renardie)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	B10, Wrath of the immortals, Hollow World, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Inquisition, Magie, Mort, Protection, Purification, Repos
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Tête de chacal noire avec des yeux humains
<b>Arme de prédilection</b>	Khopesh (épée courte)
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon égyptien
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Bachraeus (Apothis), Seth

### Description du dieu :

Pflarr n'est pas né sur Mystara, mais a été créé par un très puissant magicien nithien, il y a de cela fort longtemps. Il fut conçu pour être un garde du corps. Néanmoins, l'expérience fut un échec pour le magicien, car il fut tué dans l'expérience. Pflarr fut donc laissé seul dans la bibliothèque du mage et en profita pour apprendre les arts magiques. Rathanos / Râ, avait alors repéré cette créature créée et souhaitait étendre le panthéon égyptien, alors naissant sur Mystara. Pour cette raison, il fit le lien entre la créature et le dieu Anubis. Ce fut assez facile, d'autant que Pflarr n'avait pas vraiment de desirata personnels. Rathanos / Râ parraina ensuite Pflarr sur sa quête de l'immortalité.

Pour accomplir sa quête, Pflarr se fit le héraut de Rathanos / Râ. Il mena une armée qui conquiert le bassin alasiyen (Ylaruam aujourd'hui), puis il créa des artefacts (les monolithes) et géra avec succès le domaine qu'il s'était forgé. Pflarr fabriqua ensuite une grande pyramide. Il acquit ainsi son immortalité, bientôt suivi par une autre déesse de son panthéon, Maat. ET bien évidemment, il fusionna complètement avec le dieu Anubis.

Plus tard, Pflarr / Anubis créa une race à son image, des « hommes à tête de chacal ». Malheureusement, il n'avait pas assez prêté attention à l'effet néfaste de l'agissement de Thanatos et de Ranivorus sur l'empire nithien, qui sombra dans la plus grande corruption.

## Les dieux de Mystara

Lorsque les dieux décidèrent de sauver sur le Hollow World, une partie de l'empire nithien, et d'effacer de la surface de Mystara, le reste de l'empire, Pflarr eut peu de temps pour réagir. Il s'attacha alors à sauver parmi ses protégés seulement ceux qui avaient gardé le cœur pur. Il les laissa alors dans une vallée perdue, oubliée du reste du monde.

Pflarr / Anubis n'est vénéré que par les hutaakiens restant, ainsi qu'à Thotia, le seul reste de l'empire nithien sur la surface de Mystara (Thotia était une colonie nithienne) et en Nithie et Hutaaka, dans le Hollow World.

Pflarr / Anubis est le dieu associé au culte funéraire et à la protection du défunt, dans le panthéon égyptien. Il accompagnait les morts dans l'autre monde et protégeait les tombes. Il est également présent au jugement des âmes des défunts, vénérant les dieux égyptiens. Il mène le jugement sous l'égide de Noumena / Osiris, avec Maat, et le scribe Ssu-Ma / Thot.

Pflarr / Anubis est connu sous son nom Pflarr chez les hutaakiens et sous le nom d'Anubis par les autres.

**Avatar :** FP (23)

Son avatar prend la forme du dieu, un homme prêtre / mage doté d'une tête de chacal.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Pflarr / Anubis ont un rôle différent en fonction de si ce sont des hutaakiens ou pas. Les prêtres hutaakiens ont la charge de la protection de toute leur communauté et sont également souvent des chercheurs de savoir profane. Les prêtres non hutaakiens, ont des rôles plus « classiques », de préparation des rites funéraires et de protection des temples. Certains apprécient la compagnie des chacals. Quelques prêtres maléfiques, apprécient également la compagnie de morts-vivants qu'ils ont créés. Mais leur dieu étant une divinité tutélaire, ces prêtres sont très rares, et les morts-vivants créés se limitent le plus souvent à des momies, des zombies desséchés et des squelettes. Leur action maléfique est limitée.





## Polunius (Persana)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	NA – NB – LN – LB – CB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Architecture, Sculpture, Corail, Arts, Protecteur des tritons
<b>Vénééré par</b>	Tritons
<b>Vénééré en</b>	Skothar, Océans
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Abysses maritimes, Communauté, Création, Faune, Guerre, Inquisition, Océan
<b>Registres interdits</b>	Mal, Terre
<b>Symbole</b>	Trident en forme de conque
<b>Arme de prédilection</b>	Trident
<b>Alliés</b>	Wayland, Kagyar (Moradin)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Gorrziok (Stronmaus), Saasskas

### Description du dieu :

Polunius était un grand triton prêtre-mage qui passa une grande partie de sa vie à étudier les coraux. Il enseigna également aux tritons ses connaissances sur les coraux et sur la magie. Il utilisa ses pouvoirs pour accélérer et diriger la formation des coraux, créant ainsi de magnifiques « cathédrales » de coraux. Il se lança alors dans sa quête d'immortalité, sous la férule de Kagyar, qui appréciait son travail. Polunius reçut également un présage, une vision, du dieu tutélaire des tritons dans les plans extérieurs, Persana. C'est ainsi, que lorsque Polunius acquit l'immortalité, il décida de se fondre avec la divinité tutélaire des tritons, le dieu Persana, afin que ce dernier puisse protéger son peuple... et ses cathédrales de corail.

Persana est le dieu qui a créé les tritons à partir d'eau magique issue d'une fontaine du plan élémentaire de l'eau, avant de les envoyer dans les différents mondes, dont Mystara. Maintenant les tritons sont populeux et puissants dans les océans. Polunius / Persana les encourage à construire des cités sous-marines. Polunius / Persana semble avoir peu d'intérêt direct pour quoi que ce soit d'autre que son peuple, mais coopère aisément avec d'autres divinités marines pour arriver à des accords sur la répartition des territoires pour les tritons, qui sont légèrement xénophobes. Polunius / Persana peut même servir les dieux puissants de la mer, comme Protius / Poséidon, si cela peut être à l'avantage des tritons.

## Les dieux de Mystara

L'avatar de Polunius / Persana peut suivre les intérêts d'autres divinités et même accompagner leurs avatars. Il envoie parfois des présages sous forme de perles trouvées par chance, de cavernes habitables, ou de tourbillons sous-marins localisés.

**Avatar :** FP (23)

Son avatar est un grand triton musclé à la peau verdâtre portant une grande conque verte et rose. C'est un prêtre – mage, combattant au trident.

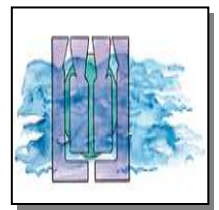
**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Polunius / Persana sont ministres de justice aux cours des tritons, architectes des cités sous-marines, ou chefs de bataille, se spécialisant généralement dans un seul de ces rôles. Les architectes et bâtisseurs sont très éminents dans la société tritone.



### Poséidon (Protius)

Poséidon est en fait le nom du dieu Protius dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Protius », juste ci-dessous.



## Protius (Poséidon)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CM – NA – CB - NM – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Souverain des océans et de l'eau, Patron des marins, Protecteur de la faune marine, Séismes, Création
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures marines
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Ierendi, Minrothad, Karamaikos, Thyatis, Royaumes du nord, Alphatia, Bellissaria, Davanie, Hinterland, Îles de l'Aube, Îles perlées, Norwold, Qeodhar, Skothar, Tanegioth, Hollow World, Océans
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	GAZ2, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Abysses maritimes, Création, Eau, Mer, Mort aquatique, Océan, Terre
<b>Registres interdits</b>	Feu, Loi
<b>Symbole</b>	Trident bleu
<b>Arme de prédilection</b>	Trident
<b>Alliés</b>	Al-Kalim
<b>Amis</b>	Les dieux du panthéon grec et les autres dieux des océans
<b>Adversaires</b>	Calitha (Trishina)
<b>Ennemis</b>	Saaskas

### Description du dieu :

Protius fait partie de ces dieux de la première génération, dont personne ne sait comment ils sont arrivés sur Mystara. Le nom de Protius est connu sous les flots, mais il s'agit bien du dieu Poséidon, issu du panthéon grec. Sans doute est-ce lui, qui a plus tard donné l'impulsion à ce que d'autres dieux de « son » panthéon, viennent sur Mystara. Néanmoins, le caractère pour le moins imprévisible et difficile de Poséidon a fait que cela a pris beaucoup de temps pour qu'il se mette à les guider vers Mystara. A présent, le panthéon est en bonne part reconstitué. Protius / Poséidon est connu sous plusieurs noms sur Mystara : Protius sous les flots, Manwara dans les pays du nord et pour les elfes, Poséidon à Karamaikos, Thyatis, Darokin et chez les miléniens du Hollow World, le vieil homme de la mer à Ylaruam... En fonction de ceux qui le vénèrent, il peut l'être sous divers aspects de sa personnalité. Il est en tout cas perçu – et à juste titre – comme le grand maître des océans du monde de Mystara.

Protius / Poséidon est l'un des frères plus aînés de Taroyas / Zeus, mais il est arrivé bien avant lui sur Mystara, et cela n'est pas pour lui déplaire, d'avoir plus d'influence que son

frère sur ce monde. Il est le dieu des océans, des mers, des rivières, des lacs et des tremblements de terre. Protius / Poséidon a le pouvoir de créer de nouvelles formes de vie.

Protius / Poséidon est un dieu possessif et ses vagues lèchent continuellement la terre afin de l'attirer par morceau dans son royaume. Protius / Poséidon a un caractère assez difficile et il décharge sa colère sous forme de tempêtes et de tremblements de terre. Son caractère grincheux, fait que ses divins compagnons le considèrent comme un vieil idiot, mais seul le puissant Taroyas / Zeus, oserait lui dire en face. Si une ville côtière néglige son culte, il va vite l'inonder sous un raz-de-marée ou la fracasser par un tremblement de terre. Les présages de Protius / Poséidon prennent la forme de tempêtes, de grondements du sol ou de visites de monstres hideux nouvellement créés. Quand il est particulièrement content d'un prêtre, Protius / Poséidon le récompense avec un cheval de guerre, de la qualité de celui d'un paladin, ou en créant une source d'eau, dans un lieu choisi par le prêtre.

### **Avatar : FP (24)**

Son avatar est un homme barbu de taille gigantesque. Il peut se déplacer et agir dans l'eau sans aucun problème. C'est un guerrier – druide.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Protius / Poséidon doivent jeter au moins une fois par mois, un taureau dans la mer en guise de sacrifice. Ils doivent également bénir les bateaux des pêcheurs et au moins un prêtre est en général embarqué au cours de n'importe quel long voyage maritime.





## Psilofyr

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN
<b>Alignement des prêtres</b>	LN (myconides uniquement)
<b>Zone de contrôle</b>	Myconides, Communauté, Soins, Philosophie, Alchimie (potion)
<b>Vénééré par</b>	Myconides
<b>Vénééré en</b>	Outreterre
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Magie, Flore, Pensée, Protection
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Mycéliums (parfois dans un panier avec un flacon de cristal)
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Psilofyr, le dieu myconide bienveillant, est une divinité de la méditation, qui réside dans le Nirvana. C'est un dieu professeur, qui a appris aux premiers myconides les secrets de fabrication des potions par révélation directe. Il est souvent décrit comme un type d'arbre monde fongiforme, ses mycéliums traversant les plans jusqu'aux maisons des rois myconides. Les seuls intérêts de Psilofyr sont la protection de sa race et la poursuite de la perfection par la méditation.

Psilofyr, le dieu myconide, est un protecteur. Il maintient l'environnement où vivent les myconides plaisant et sûr ; c'est un grand professeur qui nomme et choisit les rois. Quand un roi meurt, on croit que Psilofyr guide les autres myconides âgés par intuitions pour anoblir le nouveau roi. L'élu roi est capable d'enseigner la fabrication de potions et, dans certains cas, il gagne des pouvoirs de lancement de sorts cléricaux.

En effet, Psilofyr choisit environ un roi myconide sur 20 pour devenir un de ses prêtres, et guide toujours les myconides dans leur choix d'un nouveau roi par intuition. Plus rarement, il enverra communier un avatar avec un roi myconide si une communauté est fortement menacée par des ennemis, la maladie ou autre chose ; le roi se voit ensuite octroyer les capacités de lancement de sorts de l'avatar pour 1d4 jours après 24 heures de méditation commune. Psilofyr n'a pas l'usage de présages car il partage constamment les pensées de ses rois.



**Avatar : FP (17)**

Psilofyr apparaît comme un myconide géant avec un grand complexe de mycéliums flottant derrière lui alors qu'il se déplace en lévitant juste au dessus du niveau du sol. Il est capable de changer de couleur pour s'accorder à son environnement, ou selon ses humeurs (il est normalement bleu gris), au choix.

L'avatar peut émettre une attaque sous forme de jet de spores (1,5m de large sur 18m de long) ou ciblée sur une créature à moins de 40m qui a l'effet du sort *contagion*, de *nuage mortel* ou de la *poussière éternuante* ou *étouffement* au choix, 2fois /jour et par effet.

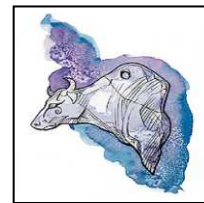
Il peut, à volonté, irradier un effet en émettant des spores autour de lui. Ceci affecte tout le monde dans un rayon de 3m au départ, qui s'étend jusqu'à 24m maximum après 8 rounds (3m/rd). Ces effets peuvent être *sommeil*, *faiblesse*, ou *pacification* (comme un myconide normal). Il ne subit que des demi dégâts des armes contondantes et des attaques basées sur l'eau et le froid, et communique par télépathie avec une portée de 70m.

**Devoirs du clergé :**

Seuls certains rois myconides peuvent devenir prêtres, et leurs devoirs sont ceux de rois normaux.



Myconide ou peut-être leur dieu Psilofyr sur la droite... ou la gauche...



## Ptah (Wayland)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Artistes, Artisans, Inventeurs, Architecture, Métallurgie, Constructions, Sculpture, Chantiers navals
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Thotia, Hollow World (nithiens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Artisanat, Connaissance, Création, Eau, Métal, Terre
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Tête de bœuf OU Main momifiée
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon égyptien, Flandal Peudacier, Goïbniu, Héphaïstos
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bachraeus (Apophis), Seth

### Description du dieu :

Wayland est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Ssu-Ma et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait plusieurs divinités distinctes, en l'occurrence quatre, bien que celles-ci soient tout de même similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Goïbniu (issu de la mythologie celte), Héphaïstos (issu de la mythologie grecque), Ptah (issu de la mythologie égyptienne) et Flandal Peudacier (un dieu gnome). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces quatre dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Goïbniu (en particulier à Karameikos et chez les traldars du Hollow World), soit Héphaïstos (à Karameikos, Thyatis, Heldann, dans les Royaumes du nord, le Norwold et chez les miléniens du Hollow World), soit Ptah (en particulier à Thotia et chez les nithiens du Hollow World), soit Flandal Peudacier dans les diverses communautés gnomes, soit Wayland (en particulier à Darokin et aux îles de l'Aube). Dans le cas où les prières sont adressées à Wayland, c'est potentiellement n'importe lequel des quatre dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Wayland, car Wayland n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une quadrature de dieux de panthéons divers. Et chacun de ces dieux peut être vénéré

séparément. Pour Ptah, c'est ce qui se passe à Thotia et chez les nithiens du Hollow World. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à Ptah.

Durant son existence mortelle, Wayland (qui a existé) était un antalien vivant dans les royaumes du Nord. Il excellait véritablement dans les arts de la forge, de la création d'objets et dans l'ingénierie en général. Il gagna son immortalité en réalisant sa quête du Polymath, en s'étant entre autre, incarné dans un gnome. Lors de sa déification, on ne sait pas comment cela s'est passé, mais quatre dieux sont apparus sur Mystara. Cela remonte à il y a fort longtemps. Il est très possible que certains de ses apprentis aient acquis leur immortalité avec leur maître, ou des compagnons d'aventure.

Ptah est le dieu des artistes et des inventeurs. Ptah est également le patron de la construction, de la métallurgie et de la sculpture. Il est également le patron des chantiers navals et des charpentiers en général.

Il porte plusieurs épithètes qui qualifient ses rôles dans la mythologie égyptienne ainsi que son importance dans la société :

- Ptah au beau visage
- Ptah maître de vérité
- Ptah maître de justice
- Ptah qui écoute les prières
- Ptah maître des jubilés
- Ptah maître de l'éternité

Ptah est le dieu créateur par excellence : Il est considéré par certains comme le démiurge qui a existé avant toute chose, et qui par sa volonté a pensé le monde. Il l'a d'abord conçu par la Pensée, puis réalisé par le Verbe : « Ptah conçoit le monde par la pensée de son cœur et lui donne la vie par la magie de son Verbe ». Ce que Ptah a ordonné a été créé ; en lui les constituants de la nature, faune et flore, sont contenus. Il joue également un rôle dans la préservation de l'univers et la permanence de la fonction royale.

Bien que Ptah soit assez proche de Ssu-Ma / Thot, il y a des différences entre eux deux. Un architecte qui construit une pyramide, dépend de Ssu-Ma / Thot en ce qui concerne les mathématiques pour effectuer ses calculs de résistance, et dépendra de Wayland / Ptah en ce qui concerne l'inspiration qui en fera un chef d'œuvre et qui laissera sa marque dans le temps. C'est d'ailleurs, Thot et Ptah (principalement Ptah) qui ont fabriqué la cité de Pandius, la cité des dieux sur la lune Patera.

Ptah est représenté en général sous les traits d'un homme à la peau verte, enserré dans un suaire lui collant à la peau, portant la barbe divine et tenant un sceptre associant trois symboles puissants de la mythologie égyptienne :

- Le bâton (ouas)
- Le signe de vie (ankh)
- Le pilier (djed)

Ces trois symboles combinés indiquent les trois pouvoirs créateurs du dieu : la puissance (ouas), la vie (ankh) et la stabilité (djed). Ptah est un dieu intelligent et dynamique

## Les dieux de Mystara

possédant un grand amour de l'art et de la beauté. Il est favorable aux artisans qui produisent des œuvres de grande qualité, et il enverra parfois son avatar pour s'assurer que ces personnes reçoivent la récompense qu'elles méritent.

**Avatar :** FP (21)

Son avatar est un homme à la peau verte, enserré dans un suaire lui collant à la peau, portant la barbe divine et tenant un sceptre. C'est un prêtre, qui possède une réduction aux dégâts de 10 / magie.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Ptah doivent être des artistes et des érudits. En tant que tels, ils doivent toujours prendre une compétence de *représentation* ou d'un *artisanat artistique*. Aux yeux de nombre de ses fidèles, Ptah est considéré comme le créateur de l'univers.



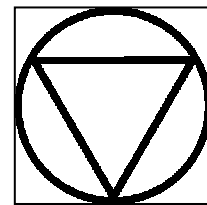
### Quetzalcoatl (Atruaghin)

Quetzalcoatl est en fait le nom du dieu Atruaghin dans le panthéon aztèque. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Atruaghin ».

### Râ (Rathanos)

Râ est en fait le nom du dieu Rathanos dans le panthéon égyptien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Rathanos ».





## Rad

<b>Statut</b>	Empyrean
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon (à tendances loyales)
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – NA – LB – LN – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA – LB – LN – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Magie, Ordre, Radiance, Connaissance, Protecteur de Glantri
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Glantri
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ3, X2, Mark of Amber, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Connaissance, Magie, Renouvellement, Runes, Sorts, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Triangle inscrit dans un cercle
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Rafiel
<b>Adversaires</b>	Ixion
<b>Ennemis</b>	

**Description du dieu :**

Rad est en fait le nom d'un grand archimage, Etienne d'Ambreville. Il est né dans la province d'Averoigne, alors que celle-ci n'était pas encore sur Mystara. La famille a toujours abritée de grands personnages, en particulier selon une vieille tradition de magiciens et d'alchimistes. Etienne était l'un de ceux, qui avaient le plus de talents dans les arts magiques. Le problème est que dans leur ancien monde, la magie était interdite car considérée comme d'origine fiélonne. Etienne a longtemps étudié la possibilité de faire échapper l'ensemble de sa famille de ce monde. Finalement il réussit à créer un portail qui leur permit de fuir les persécutions.

C'est ainsi qu'ils arrivèrent à Glantri en 728 et se forgèrent directement un domaine, qu'ils appelèrent la Nouvelle Averoigne. Etienne découvrit plus tard l'existence d'une très grande puissance magique, enterrée au fin fond du sol glantrien, le pouvoir de la Radiance. Il finit par atteindre l'immortalité en 855, sans avoir eu de parrain, ce qui est contraire aux « règles » du monde de Mystara, et normalement pas possible. D'ailleurs il « cacha » son accession à l'immortalité aux autres dieux. Il créa immédiatement une nouvelle philosophie, « la Rad », un concept qui englobe toutes les formes de la magie et qui trouva un écho positif au sein de l'ensemble des mages de Glantri. Mais voulant éviter des problèmes religieux au sein de Glantri, comme il y en avait eu dans l'ancien monde d'Averoigne, il fit en sorte que « la Rad » soit bien considérée comme une philosophie et non une religion, et il fit interdire toute forme de religion par le conseil des Princes-sorciers.

Il fut également le responsable de la création de la Grande Ecole de Magie et en 896 la principauté de Nouvelle Averoine gagna son siège au parlement des principautés de Glantri. Néanmoins, peu après, Etienne fut traîtreusement assassiné par son frère Henri et sa propre mère Catherine, qui voulaient usurper son pouvoir. Suite à cet assassinat, Etienne maudit la famille et les deux conspirateurs fut réduits à l'état de squelette tandis que l'ensemble du château d'Ambreville disparut dans une autre dimension et de l'espace-temps. Mais plusieurs décennies plus tard, un groupe d'aventuriers, ou peut être même plusieurs du fait de la boucle d'espace temps dans lequel le château était enfermé, a réussi à briser la malédiction et à ramener le dieu d'entre les morts. Le château finit de tomber en ruine, avec ses habitants à l'intérieur, à l'exception d'Etienne. Il retourna en Averoine et conclut un pacte avec son ancienne amie, Geneviève de Sephora de son ancien monde de Nouvelle Averoine. Il échangea un passage vers Mystara pour elle, contre son ancienne tour, « la Maison de Sylaire » pour Etienne. Cette tour devint la nouvelle forteresse des Ambreville. Finalement, il ramena à la vie l'ensemble de sa famille et ramena l'Ancienne Averoine à sa gloire d'antan. Depuis cette époque il utilise son identité mortelle pour poursuivre ses recherches sur la Radiance et le Nucléus des Sphères (l'artefact enterré sous Glantri). C'est ainsi le seul dieu à être présent en permanence sur le monde de Mystara, car il fait en sorte de ne pas utiliser son pouvoir divin afin de ne pas être repéré des autres dieux. Cela changera avec les événements décrits dans « *Wrath of the immortals* ».

Rad / Etienne d'Ambreville est quelqu'un de brillant et de têtu. En tant qu'Etienne d'Ambreville, il fait semblant d'être bourru et d'avoir des absences d'esprit. Il aime l'ironie et peut être assez provocateur. Son irrévérence pour la hiérarchie immortelle, lui a amené des sympathies et de fortes inimitiés, comme celle d'Ixion. ET ce à tel point, qu'il a déclenché de grands débats au sein même des dieux de la sphère d'Energie. Mais il ne cherche pas à provoquer d'affrontements véritables, ce n'est ni son but, ni ses intentions.

### **Avatar : FP (21)**

Son avatar est un homme d'un âge indéterminé, mais possédant une grande présence et une grande intelligence. C'est un archimage.

### **Devoirs du clergé :**

Rad n'a pas de clergé, mais il est possible que quelques prêtres apparaissent car ceux qui prient et vénèrent sa philosophie, le font en fait envers lui. Ce sont souvent des prêtres – mages, ou parfois psions. Rad ne leur a pas donné de consignes particulières, car ce serait se découvrir auprès des autres dieux. Ses prêtres, font souvent des recherches, et certains auprès d'Etienne d'Ambreville, sans même se rendre compte que Rad et Etienne d'Ambreville ne font en fait qu'un...





## Rafiel

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Radiance, Recherches magiques, Protecteur des elfes sombres
<b>Vénééré par</b>	Elfes sombres
<b>Vénééré en</b>	Outreterre, Hollow World (Shattenalfens)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ13, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Altération, Cavernes, Connaissance, Inquisition, Protection, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un livre avec une étoile sur sa couverture
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Rad
<b>Adversaires</b>	Ilsensine
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Arachne Prime (Lolth), Diirinka, Blibdoulpulp

**Description du dieu :**

Rafiel était durant sa vie un scientifique sur l'énergie nucléaire de l'ancienne Blackmoor. Ce fut un précurseur, étendant le champ des recherches sur à la fois la technologie et la magie. Son corps physique fut complètement détruit pendant ses recherches lorsqu'éclata la Grande Pluie de Feu. Mais son esprit resta emprisonné dans la matrice d'énergie qu'il étudiait à ce moment là, et il fut exposé aux immenses quantités d'énergie relâchées par la catastrophe. Malgré ou grâce à cela, sa conscience survit mais son âme fut profondément altérée. Finalement, son esprit réussit à se libérer en se focalisant sur la présence spirituelle d'un grand groupe d'elfes désespérés. Grâce à cela et utilisant cette présence comme d'un focaliseur pour son esprit, il parvint à se reconstituer un corps physique par la force de la pensée. Une fois fait, il se rendit compte qu'il était devenu un immortel, sans avoir été parrainé. C'était le premier de son genre à y parvenir (en dehors peut être des tout premiers dieux), et à date, seuls Rad puis Benekander y parviendront. Les elfes de ce groupe finirent par contacter leur « nouvelle divinité ». Il s'agit des elfes sombres et c'est ainsi qu'il devint leur divinité tutélaire, leur apportant l'espoir et les guida dans le moment où ils en avaient le plus besoin. Il les voit, comme un père voit ses enfants chéris.

Rafiel a écrit 14 versets et guida son nouveau peuple jusqu'au refuge de pierre où ils sont encore, afin de les y protéger. Il créa la *chambre des sphères*, avec un nouveau réacteur



## Les dieux de Mystara

nucléaire créé par son pouvoir et celui de la radiance. Cela donne l'énergie aux elfes sombres pour survivre, puis vivre et enfin prospérer et dominer dans leur difficile environnement souterrain. Peut être les re-guidera t'il un jour à la surface.

Rafiel est un dieu bienveillant et c'est grâce à son extrême humanité, qu'il s'est fixé pour tâche de protéger et guider les elfes sombres. Il est gêné sur cette tâche par Atzanteotl / Tezcatlipoca qui cherche à les corrompre comme il l'a fait avec les Shattenalfens, et par Arachne Prime / Lolth qui cherche à partir des elfes sombres, à recréer les drows. C'est une vraie « guerre » entre Rafiel et Atzanteotl. Les choses sont moins critiques avec Arachne Prime / Lolth car elle prend plus de « gants ». Seule une cité drow et ses proches alentours, Iredor, a basculé vers le culte d'Arachne Prime / Lolth.

Rafiel demande à son peuple d'abandonner les bébés malformés dans les tunnels. Ceux-ci ne savent pas pourquoi ils doivent faire cela. En fait, Rafiel le fait faire avec deux objectifs, purger les elfes sombres de ceux qui ont subi des dégâts de la Radiance et infiltrer les humanoïdes qui récupèrent ses bébés malformés.

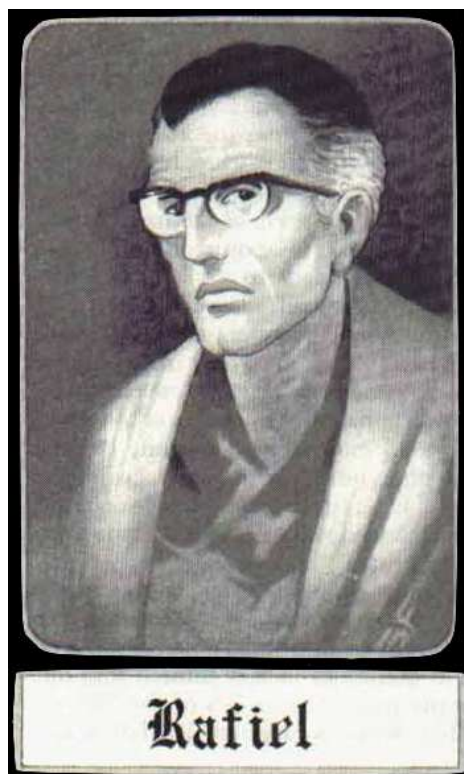
Rafiel continue à étudier la Radiance, ses possibilités et ses effets. EN ce sens, il se rapproche de Rad et ils s'aident mutuellement dans leurs recherches.

### **Avatar : FP (22)**

Son avatar est un homme d'une cinquantaine d'années. C'est un archimage très instruit.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Rafiel doivent tout d'abord protéger la communauté des elfes sombres contre l'ensemble des menaces extérieures (et elles sont nombreuses en Outreterre...) et intérieures (la corruption d'Atzanteotl / Tezcatlipoca). De plus, certains d'entre eux sont des chercheurs en magie et Radiance. Tâche moins agréable, ils ont aussi la charge d'emmener les bébés malformés et de les abandonner dans les tunnels, non loin de là où vivent des tribus humanoïdes.



Les 14 commandements de Rafiel à ses fidèles vivant dans les profondeurs de l'Outreterre

## The 14 Verses of the Refuge of Stone

### Verse of the Gathering

Before the holocaust, I was Rafiel, and I watched over my people. I gathered them into the palm of my hand, and I guided them to this refuge of stone. I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the Name of the Shadow Elves

I am Rafiel, and you are all my shadow. As I move, so you move. As I stand, so you stand. As I live, so you live. Thus shall you be shadow elves, and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the Refuge of Stone

Let all my children learn these words, the words that guide you and give you life. Daily honor these fourteen verses and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the Shaman

I, Rafiel, mark with my own hand those whom I empower. Let all respect be accorded these, my chosen servants. They it is who will have the power of life and death over you. Follow their teachings, and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the Crystals

In the fullness of time I, Rafiel, will show my shamans the secrets of the crystals that have the power of life and death and life everlasting. Guard these crystals carefully, and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of Birth

If any child be born among you that is not whole, let them be brought before me, and I, Rafiel, will guide their path.

### Verse of the Wanderers

Keep the strength of the shadow elves, and let none who is weak remain among you or follow after you. Turn these to me, and I, Rafiel, will guide their path.

### Verse of the Temple

Here build before me a city, and a great temple, and within it offer up to me all good things, and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of Food and Cleanliness

Let your food be pure and clean. Keep also yourselves pure and white before me, and let not your souls be spotted with wrongdoing against me, and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of Days

I will teach my shamans the goodness and badness of each day. Keep the good days *fasti*, and the bad days *ne fasti*, and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the Army

I will send fire against you, to strengthen you in my own forge. Let every man and woman among you see battle and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the King

I will guide my shamans to choose from among you a king, who will serve as long as I wish him to serve. Let all my people obey this king and I, Rafiel, will guide you.

### Verse of the Other Peoples

If any other peoples desire to live among you, let a clan adopt them, and keep them separate from you lest they offend me, and I, Rafiel, will guide you.

### Last Verse, The Verse of Promised Bounty

I am Rafiel. If all my children follow my way and the Way of the Shamans, then all good things will come to them, for I, Rafiel, will guide you.





## Ralon

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – NA – LB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Patronne de la Renardie, Soins, Fertilité, Agriculture, Commerce, Richesse
<b>Vénééré par</b>	Lupins, Kappas
<b>Vénééré en</b>	Divers (Renardie)
<b>Panthéon</b>	Lupin, Kappas
<b>Source</b>	Savage Coast Sourcebook
<b>Domaines</b>	Commerce, Flore, Guérison
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Une grappe de raisins devant un épi de blé
<b>Arme de prédilection</b>	Faux
<b>Alliés</b>	Mâtin, Korotiku
<b>Amis</b>	Soubrette, Clébard, Malinois
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Ralon fait partie des quelques dieux de Mystara membres d'un panthéon dédié à une race, les lupins, ces créatures humanoïdes bonnes, à face de canidé. Les lupins sont principalement présents en Renardie, sur la Côte sauvage, bien à l'ouest du Monde connu et au sud-ouest d'Hule (territoire marqué dans les « divers »), mais également en Glantri. Cela dit, on peut possiblement en trouver un petit peu partout sur Mystara. Ces dieux se sont donc fait uniquement à partir de ce monde de Mystara, dont ils sont issus.

Ralon vivait à l'époque où la fleur de lotus d'ambre était combattue par Mâtin (Cf. sa description). C'était une jeune noble vivant dans la zone concernée. Très douée pour son âge, son père, un baron, lui permit d'assouvir sa soif de connaissance et de forger ses propres expériences. Elle devint ainsi une botaniste expérimentée, une alchimiste, une guérisseuse, une magicienne et une sage en histoire des mythes & légendes.

La mort soudaine de son père adoré dans un accident de chasse causé par le pollen de la fleur de lotus d'ambre, la poussa à trouver un remède à ce pollen. Et elle le trouva après de nombreuses années de recherche. Avec l'antidote qu'elle avait confectionné, les lupins purent aller combattre la fleur plus efficacement. L'antidote utilise le raisin. C'est ainsi que la vigne gagna du terrain en Renardie et que les lupins finirent par fabriquer du vin.

## Les dieux de Mystara

Korotiku (nommé Saint Renard chez les lupins), la convoqua et décida de la parrainer sur le chemin de l'immortalité. Elle finalisa sa montée au 7<sup>e</sup> siècle APC.

**Avatar :** FP (12)

Son avatar est une magicienne ou une magicienne / oracle. Elle est aussi versée dans les arts des premiers soins, de la vinification, de ses connaissances historiques ainsi qu'en folklore local et en botanique.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Ralon sont soit des lupins compétents dans un peu tous les domaines préférés de leur déesse, soit de grands experts dans l'un d'entre eux. On vient alors les consulter de loin, pour disposer d'informations. Dans tous les cas de figure, ces prêtres et prêtresses sont très appréciés du peuple.



Le dieu Atruaghin / Quetzalcoatl, tel qu'il est représenté en dehors de l'Atruaghin quand il est sous forme de couatl



## Ramenos (Stodos)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Somnolence, Intoxication, Délabrement
<b>Vénééré par</b>	Batrasogs
<b>Vénééré en</b>	Tanegioth, Ghyr, Kaarjala, Davanie, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	DA1, M1, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Bestialité, Eau, Flore, Paresse
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Grenouille monstrueuse
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Kostchtchië, Laogzed
<b>Adversaires</b>	Roag Maccullan
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Stodos est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Laogzed, Ramenos et Kostchtchië. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Laogzed, Ramenos et Kostchtchië, soit Stodos. Dans le cas où les prières sont adressées à Stodos, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres / chamans qui prient Ramenos, ce sont principalement les batrasogs, arrivés sur Mystara au temps de Blackmoor. Pour voir l'historique de la version mortelle, se reporter à la description du dieu Stodos.

Ramenos est un dieu à présent dormant, maintenant seulement adoré par les batrasogs, descendant dégénérés d'une race de proto-amphibiens bien plus puissante, mais dorénavant éteinte. Des périodes d'inactivité prolongée et son goût pour les intoxications ont réduit son rang divin, et il semble certain qu'il descendra encore, au fil des siècles, peut être jusqu'à sa disparition complète. Des traces de son ancienne puissance peuvent être trouvées dans les ruines de temples dans la jungle profonde, dans des marais sordides, ou sur Mystara, dans des contrées gelées. S'y trouvent d'immenses statues de pierre de

## Les dieux de Mystara

Ramenos, son immense bouche ouverte pour avaler la victime d'un sacrifice. Le dieu pourrait même avoir à demi-oublié ces jours bénis, dormant dans l'Abysse.

Ramenos n'envoie pas d'avatars ; sauf si un rituel est effectué sur un des anciens sites ou à un portail, de manière invisible. Il ne donne pas de présages à ses prêtres et chamans.

### **Avatar : FP (15)**

Son avatar est une immense grenouille boursoufflée avec une très grande bouche. L'avatar est immunisé contre les sorts de l'école *d'invocation*. Il est capable de bondir, possède une capacité d'écrasement et peut gober les créatures de taille M ou moins. Une fois toutes les 10 minutes, il peut cracher un nuage de gaz intoxicant.

### **Devoirs du clergé :**

Les chamans (prêtres) batrasogs sont primitifs et faibles, et leur rôle premier est de servir les leaders tribaux (auxquels ils sont souvent apparentés). Ils doivent régulièrement s'intoxiquer avec des alcaloïdes à base de plantes.





## Ranivorus (Yeenoghu)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Quasi-divinité
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Pillage, Destruction, Dissimulation, Gnolls & Goules
<b>Vénééré par</b>	Gnolls, Flinds, Goules, Blêmes
<b>Vénééré en</b>	Terres brisées, Ylaruam, Royaumes du nord, Karamaikos, Hule, Hollow World (nithiens), Thotia, Graakhalia, Divers
<b>Panthéon</b>	Fiélon
<b>Source</b>	GAZ2, GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow World, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Abysses, Faim, Démons, Destruction, Morts-vivants
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Fléau à trois têtes
<b>Arme de prédilection</b>	Fléau d'armes (léger ou lourd)
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Thanatos
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Halav (Lug), Pflarr (Anubis), Karaash (Illneval), Garl Brilledor, Les dieux du panthéon égyptien

### Description du dieu :

Ranivorus était l'un des premiers gnolls au temps de l'empire nithien. Il devint rapidement un leader pour les gnolls, emplit des tendances chaotiques et destructrices, communes aux gnolls. Il mena les gnolls à se rebeller contre leurs maîtres nithiens, puis guida les gnolls dans une sanglante marche aux quatre coins du continent de Brun. Sa folie et son sadisme, amusèrent Thanatos qui le guida sur le chemin de l'immortalité. Ranivorus mena ses gnolls en Traladara en -1000 et il fut l'un des rares à survivre à ce conflit. Il se tourna vers l'ouest jusqu'en Hule et atteignit la sphère d'Entropie. Mais Thanatos, s'amusa à trahir en quelque sorte Ranivorus en conduisant son âme en pleine déification, vers Yeenoghu, le seigneur démon, maître tutélaire des gnolls dans le multivers. C'est ainsi que les deux fusionnèrent. Ranivorus / Yeenoghu est ainsi vénéré par l'ensemble des gnolls et flinds du monde de Mystara, à l'exception de ceux de Graakhalia. Il coopère avec Thanatos à la corruption des nithiens et des thotiens, les descendants de leurs anciens maîtres.

Ranivorus / Yeenoghu est aussi un seigneur Tanar'ri qui réside dans une couche exceptionnellement fétide et lugubre des Abysses. Il s'est élevé en tant que divinité des gnolls et des flinds. Ranivorus / Yeenoghu suit un parcours difficile avec le respect des dieux géants, car les gnolls dédaignent les géants en admirant la puissance des dieux géants

## Les dieux de Mystara

maléfiques. Ainsi son avatar est gigantesque pour inspirer les gnolls, mais les prêtres évitent les contacts avec les géants et les trolls.

Le seigneur des goules a prêté allégeance à Ranivorus / Yeenoghu, ce qui fait que nombre d'entre elles le vénèrent également.

### Avatar :

L'avatar de Ranivorus / Yeenoghu ne peut apparaître sur Mystara puisqu'il n'est qu'une quasi divinité. Il doit apparaître en personne...

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Ranivorus / Yeenoghu doivent s'opposer aux hordes gnolls vénérant une autre divinité que Ranivorus / Yeenoghu et doivent lutter pour augmenter leurs pouvoirs et leur influence. Ils festoient souvent de chair fraîche, pour imiter les goules.



**Ranivorus / Yeenoghu**  
**Seigneur démon des gnolls**  
**Seigneur démon des goules**  
**Maître de la 422<sup>e</sup> strate des Abysses**





## Rathanos (Râ - Rê)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN – LB – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Soleil, Les rois, Feu, Misogynie
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi, Ylaruam, Thotia, Îles de l'Aube, Hule, Îles Alatiennes, Davanie, Grand désert, Skothar, Hollow World (nithiens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	M5, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Brasier, Domination, Feu, Noblesse, Purification, Renouveau, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Ankh OU serpent sur un disque solaire
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes (légère et lourde)
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon égyptien
<b>Amis</b>	Ixion
<b>Adversaires</b>	Seth
<b>Ennemis</b>	Zugzul (Surtur), Stodos (Laogzed), Bachraeus (Apophis), Thanatos, Tarastia (Frigga), Diulanna (Artémis), Vanya (Sif), Arachne Prime (Loth) et autres déesses

### Description du dieu :

Râ, décida assez « tôt » dans l'histoire d'y implanter le panthéon égyptien car il y trouva un peuple proche de ce qu'il appréciait, les oltecs. C'est ainsi qu'il inspira un mage oltec du nom de Rathanos et lui fit parvenir des artefacts créés par lui-même.

Rathanos fut un puissant mage chez les oltecs et par héritage génétique, il était complètement obsédé par le feu. Il devient même le spécialiste de cet élément. Il finit par accéder à la sphère d'Energie sous le sponsor d'Ixion et fusionna avec Râ. Il continua à suivre les tribus descendantes des oltecs mais s'intéressa encore plus à un nouveau peuple prometteur, les nithiens, qu'il guida avec Pflarr / Anubis et Razud / Horus qui avait lui aussi rejoint le monde de Mystara un peu plus tard (et d'autres suivront encore...). Malheureusement il ne put empêcher la corruption de prendre racine au sein de l'empire nithien, à cause de l'influence de Thanatos et de Zugzul (Surtur). Il décida alors de concentrer sa bénédiction sur les nithiens les plus « purs », à savoir ceux de la colonie de Thotia, sur les îles de l'Aube. Il participa au transfert du reste de l'empire dans le Hollow World.

Rathanos / Râ est le père du panthéon égyptien. Il est le dieu soleil, qui se lève tous les matins au-dessus de l'horizon et fait sa course dans le ciel et y combat chaque jour Bachraeus / Apophis. Les pharaons de Nithie ou de Thotia ne peuvent prétendre à porter les symboles sacrés du pouvoir sans l'assentiment de Rathanos / Râ. Sans cela, ceux-ci seraient instantanément consumés par le feu divin, sans qu'il y ait ni avertissement, ni chance de survie, ni aucun espoir de résurrection.

Rathanos / Râ est le patron de nombreuses choses mais il est le plus couramment associé au soleil, au feu et aux pharaons, donc au pouvoir. Il est connu pour sa compétence en diplomatie et une certaine répugnance envers les humains.

Rathanos / Râ arbore un profil bas. Il porte assez peu d'intérêts aux préoccupations des hommes, jugés ennuyeux et insignifiants, en tout cas tant qu'il n'y a pas mise en danger des civilisations qu'il protège. Sa stature de roi des dieux égyptiens et de dieu des rois, en fait cependant une figure importante de la vie quotidienne. Par conséquent il fait de son mieux pour être une divinité responsable, veillant sur ses fidèles de Mystara. Les présages de Rathanos / Râ prennent souvent la forme d'un comportement étrange de la part du soleil.

### **Avatar : FP (24)**

L'avatar de Rathanos / Râ est un grand et puissant prêtre – guerrier doté d'une tête de faucon. Son œil gauche luit brillamment, car c'est un morceau du soleil. Il préfère des solutions négociées aux problèmes et est très versé dans la magie du feu, de la chaleur et de la lumière dans le cas contraire...

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Rathanos / Râ sont souvent les conseillers des pharaons, s'ils ne sont pas pharaons eux-mêmes. Les prêtres doivent saluer leur dieu chaque matin quand il amène le soleil et lui faire leurs adieux au crépuscule. Un manquement dans l'accomplissement de ces obligations a pour résultat inéluctable, la perte des sorts jusqu'à ce que l'omission soit réparée.



## Rauni

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (à tendances neutre)
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Protection, Mauvaise humeur, Orage
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Communauté, Courroux, Protection, Tempêtes
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Un éclair sur nuage d'orage
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	Terra (Gaïa)
<b>Adversaires</b>	Tous les dieux gnomes
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Rauni est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Rauni est l'épouse du dieu suprême Ukko. Appelée aussi "petite mère de la Terre", elle donna aux anciens Finnois la force de lutter contre les peikkos des montagnes, une tribu décadente de gnomes sales aux mœurs déplorables, qui auraient envahi la terre sans son intervention. Elle a unilatéralement, gardé une inimitié avec les dieux gnomes de ce fait.

Également crainte pour sa mauvaise humeur et connue pour les tensions qui agitent souvent le couple Ukko-Rauni, l'atmosphère se fait lourde sur terre quand elle fulmine, et les gens pensent alors que l'orage va éclater.

### Avatar : FP (18)

Son avatar est une femme d'âge mure, prêtresse-combattante.

### Devoirs du clergé :

Le clergé a pour devoir de protéger la communauté et règle les conflits des couples.



## Razud (Horus)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – LB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Auto-détermination, Indépendance, Libération, Autorité, Courage, Revanche, Guerre, Soleil, Ciel, Protecteur des alphatiens
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Ylaruam, Bellissaria, Îles de l'Aube, Thotia, Glantri, Minrothad, Norwold, Skothar, Hollow World (nithiens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Air, Courage, Courroux sacré, Gloire, Inquisition, Libération, Purification, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Tête de faucon en granit
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Alphatia, Koryis (Kuan-Ti), Dieux non maléfiques du panthéon égyptien
<b>Amis</b>	Ixion
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Alphaks, Atzanteotl (Tezcatlipoca), Idris, Bachraeus, Seth

### Description du dieu :

Le dieu Horus avait pris sous sa protection le peuple Cypri, sous le nom de Razud, et cela sur un autre plan primaire que celui de Mystara. Du coup, il pouvait directement les avoir sous sa protection, puisque l'obligation d'avoir une quête de l'immortalité depuis une forme mortelle, est une spécificité mystaréenne. Ce peuple fut conquis par Alphatia (le vieil Alphatia). Horus continua à protéger son peuple nouvellement intégré aux alphatiens et sa protection s'élargit à l'ensemble des alphatiens, car la conquête ne fut pas trop violente.

Lorsque la guerre civile éclata, Horus participa à la purification de la secte du feu au sein des alphatiens. Lorsque Alphatia intégra Mystara, Razud / Horus suivit. Et là, il trouva d'autres divinités du même panthéon que lui, Râ (Rathanos), Anubis (Pflarr),... Ainsi, sous son identité de Razud, il continua à protéger son peuple de prédilection, les alphatiens et sous son identité d'Horus, il s'est logiquement mis à protéger les nithiens et les thotiens. Il participa aussi à l'élargissement du panthéon égyptien au sein du monde de Mystara, qui comporte à ses yeux de nombreuses âmes à sauver des griffes des nombreux dieux maléfiques et corrompueurs.

## Les dieux de Mystara

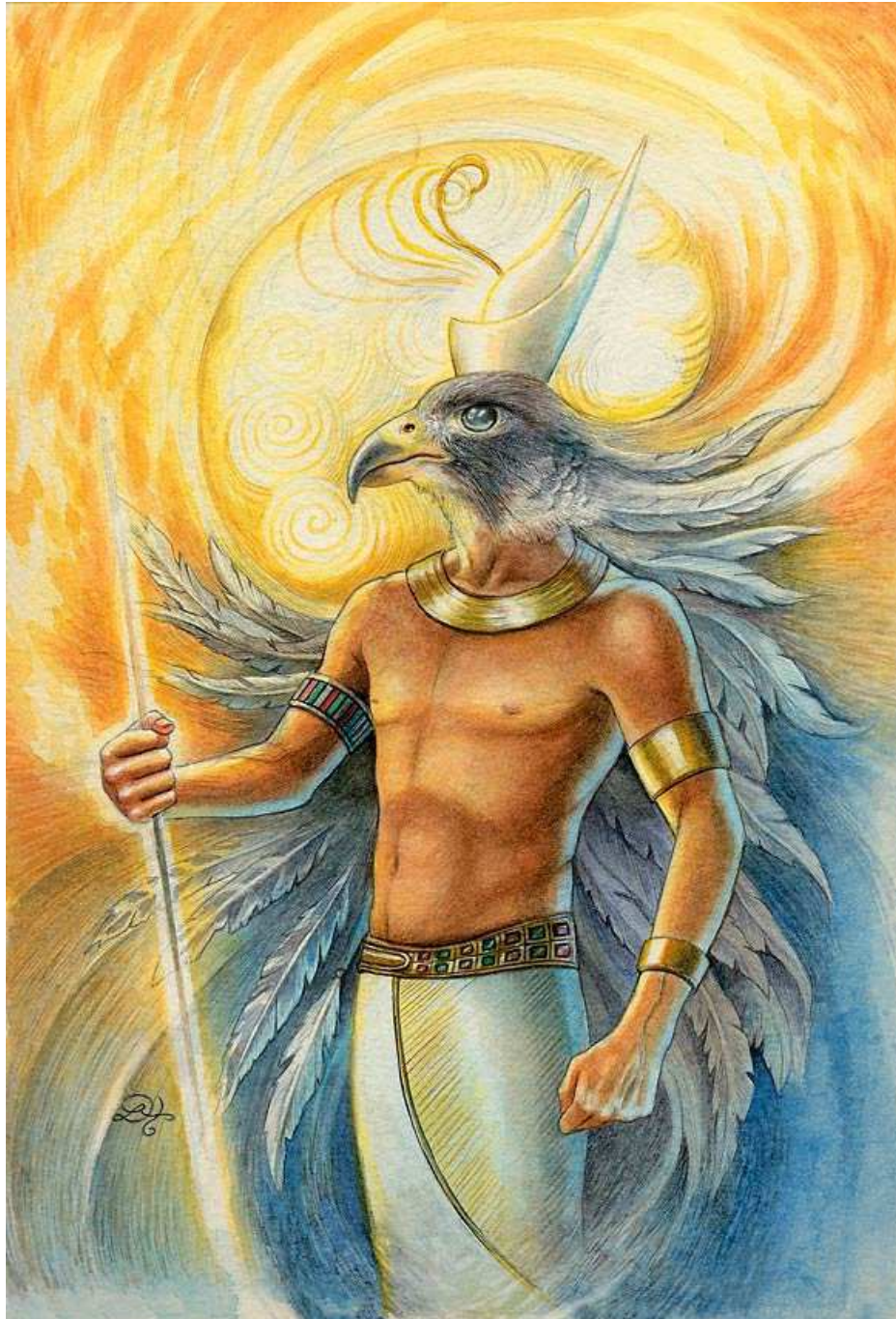
Razud / Horus est un dieu fier et féroce. Il est appelé par ceux qui cherchent à se venger de grands torts ou à soutenir l'honneur de leur famille.

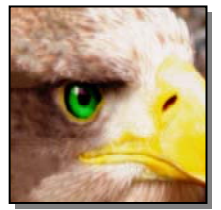
**Avatar :** FP (25)

L'avatar de Razud / Horus est un ennemi juré du Mal, en particulier de celui qui corrompt. Il est sans pitié et implacable. Il abhorre toutes les formes de tromperie et de tricherie et rien ne peut se dresser sur son chemin lorsqu'il tente de redresser un tort ou de tuer un traître. L'avatar est un paladin, portant une épée *gardienne*, *acérée* et *porte-bonheur*.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Razud / Horus sont des prêtres purificateurs, voire inquisiteurs. Mais ils s'efforcent de ne jamais tomber dans l'excès. Et tout excès demande de sévères pénitences. Il est à noter, que Razud / Horus possède aussi des paladins dans son culte et que leur alignement est exceptionnellement autorisé à être Chaotique Bon.





## Remnis

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	NA – NB – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NA
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des aigles géants, Ciel, Service
<b>Vénééré par</b>	Aigles géants
<b>Vénééré en</b>	Norwold, Wendar, Skothar, Tanegioth, Serraine, Davanie, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	Master set, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Faune, Protection, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Mal, Terre
<b>Symbole</b>	Tête d'aigle géant avec yeux verts
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles
<b>Alliés</b>	Aerdrië Faenya, Cochère (Syranita), Brindhorin (Arvoreen), Simurgh (Varuna)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Le dieu Remnis vint sur le monde de Mystara il y a de cela fort longtemps et personne ne se souvient quelles en furent les conditions.

Remnis est aujourd'hui le protecteur de tous les aigles géants de Mystara, reprenant ainsi l'intégralité de son rôle dans les plans extérieurs.

Remnis est ainsi le grand seigneur des aigles, il vole dans le plan élémentaire de l'air ou du Concordant Opposition, de Méchanus, des Limbes ou des Champs-Elysées. Il chasse également dans la Terre des Bêtes et se perche au sommet de l'Olympe. Sa vision s'étend au-delà de l'horizon.

Remnis est la monture de nombreux dieux du ciel dans les panthéons humains et demi-humains. Il fournit un service sans faille, et une brave et loyale aide au combat en retour pour les dieux qui permettent à ses rejetons d'avoir un habitat isolé et sûr. Il est intelligent, sage et bon chasseur. Ses vols et sa vision sans fin lui montrent bien des secrets qu'il révèle ensuite à ceux qu'il sert. Il est en excellents termes avec Aerdrië Faenya et avec Cochère / Syranita. Il fournit l'une de ses griffes au mortel Simurgh, avec laquelle il fabriqua un artefact, « la griffe du puissant Simurgh », qui faisait partie de sa quête pour gagner l'immortalité et fusionner ensuite avec Varuna. Plus tard, Remnis envoya son avatar aider

un certains Brindhorin, qui achevait sa quête de l'immortalité, pour détruire le phylactère d'une liche.

Remnis n'envoie que très rarement des avatars de son propre chef, même si cela a pu arriver, comme avec Brindhorin. Mais c'est plus habituellement, pour chasser une magnifique bête ou pourchasser une créature mauvaise. Son avatar sert de monture à de nombreux dieux bons ou neutres des cieux et membre de la Seldarine. Il veille aussi sur les communautés d'aigles géants avec jalousie, et son avatar pourrait apparaître pour repousser des créatures volant attaquer des aigles, voler leurs œufs ou les menacer autrement. Son avatar peut apparaître en présages aux aigles géants, les alertant d'un danger. A l'occasion, l'avatar approchera pour faire un dernier vol en compagnie d'un aigle vieux et sage, proche de la mort, pouvant lui désigner le jeune membre de la communauté qui sera appelé à prendre le rôle de chef à sa mort.

**Avatar :** FP (15)

L'avatar de Remnis est immense aigle doré avec des yeux brillants verts et une envergure de 17 mètres. C'est un prêtre.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Remnis sont souvent les protecteurs des communautés d'aigles géants. Les quelques très rares prêtres humanoïdes, sont souvent également des protecteurs des aigles géants et d'autres créatures aériennes, ou bien sont obnubilés par l'élément air et la capacité de voler.

**Le dieu des aigles géants Remnis,  
et un allié elfe**



### Rhée (Djaea)

Rhée est en fait le nom de la déesse Djaea dans le panthéon grec. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Djaea ».

### Rheddrian (Benekander)

Rheddrian est en fait l'autre nom du dieu Benekander. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Benekander ».



## Rillifane Rallathil (9 korrigans)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Nature, Druides, Forêts, Protecteur des elfes des bois
<b>Vénééré par</b>	Elfes (des bois)
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Alfheim, Karameikos, Minrothad, Denagoth
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Master set, Deities and Demigods (1 <sup>éd.</sup> ), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Bois, Elfes, Flore, Nature
<b>Registres interdits</b>	Feu, Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Chêne
<b>Arme de prédilection</b>	Arc long OU Bâton
<b>Alliés</b>	Les dieux elfiques non maléfiques, Chiron (Skerrit), Emmantiensien
<b>Amis</b>	Xochiquetzal, Zirchev (Sylvanus / Sucellos), dieux sylvestres non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arachne Prime (Lolth), Idris, Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description de la déesse :

Rillifane Rallathil est arrivé sur Mystara à partir d'un elfe mortel qui faisait partie des 9 korrigans (Cf. la description d'Aerdrië Faenya pour avoir le détail de cette histoire).

Rillifane Rallathil est le dieu elfe de la Nature et le patron des elfes des bois. Il est en bons termes avec les autres dieux de la Seldarine, la cour des elfes et considère les dieux Chiron (Skerrit) et Emmantiensien comme des amis proches. Il est très concerné par la nature et les bois et les protège ardemment. Rillifane Rallathil est très vieux dieu, car l'arbre vénérable est éternel et ne connaît pas la mort. Il a toujours été calme, réfléchi et stable.

Ses jours saints sont les équinoxes et il est vénéré sur des plateformes dans les arbres, jamais au sol. Des objets sculptés dans le bois, lui sont sacrifiés deux fois par an par les prêtres. Ses animaux sacrés, sont les oiseaux des forêts. Ses prêtres le voient souvent comme un immense chêne éthéré, avec des racines si étendues, qu'elles pourraient toucher l'ensemble des racines des plantes de Mystara. Mais sa forme véritable est elfique.



### Avatar : FP (16)

L'avatar de Rillifane Rallathil peut prendre deux formes. Soit celle d'un chêne éthéré, ayant sinon les mêmes caractéristiques qu'un sylvanien, soit celle plus « naturelle » du dieu, à savoir celle d'un elfe à la peau verte, à la peau faite d'écorce et portant un arc magique.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Rillifane Rallathil doivent protéger la forêt et sont impitoyables envers ceux qui chassent juste pour le plaisir ou s'attaquent aux arbres par malice ou sans nécessité. Nombre d'entre eux sont d'ailleurs des druides, et quelques uns des chamans. Ils dirigent les cérémonies de sacrifice au dieu en offrant des objets sculptés dans le bois. Ils portent des vêtements vert sombre, des armures en écorce d'arbre et une couronne de laurier sur leur tête.





## Ruaidhri Fléaufaucon

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Chasse, Vengeance, Protection des demi-humains, Destruction des lycanthropes
<b>Vénééré par</b>	Divers
<b>Vénééré en</b>	Minrothad, Darokin, Sind, Océans
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	PC4
<b>Domaines</b>	Courroux, Lune, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Un faucon avec des yeux humains, percé d'une flèche d'argent en plein cœur
<b>Arme de prédilection</b>	Arc long
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Malinois
<b>Ennemis</b>	Mrikitat (Squerrik), Zirchev (Sylvanus – Sucellos), Orcus, Loup (Daragor), Balador, Mielikki

### Description du dieu :

Ruaidhri était un demi-elfe des bois / demi-traldar né sur les îles Minrothad. Il a été témoin du massacre de sa famille par des faucons-garou. Rendu fou par la vengeance, il a mené une faction elfique durant les purges d'argent tout autour du monde et a tué le dernier faucon-garou (connu) en 593. Malgré cela, il pensait ne jamais avoir l'esprit libre, avant que d'avoir pu débarrasser tout Mystara de l'ensemble des lycanthropes. Il y a consacré sa vie, atteignant finalement l'immortalité.

A présent, il reste obsédé par cette croisade anti-lycanthropes et il les combat sans aucune pitié ni remords, aussi bien sur terre que dans les océans. De fait, il est devenu un ennemi principalement de Loup (Daragor), Mrikitat (Squerrik), Orcus et Zirchev (Sylvanus – Sucellos). C'est Zirchev qui l'avait parrainé pour sa quête de l'immortalité, mais il est devenu ensuite son ennemi, quand il a compris avec quelle profonde haine et rage, celui-ci mène sa croisade, s'associant sans vergogne avec des dieux de la sphère d'Entropie.

### Avatar : FP (14)

L'avatar de Ruaidhri est un demi-elfe rôdeur, partant en chasse de communautés lycanthropes ou menant ses fidèles à la chasse.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres (ou chamans) de Ruaidhri sont des chasseurs, dont le but est l'extermination des lycanthropes.



Deux dieux du panthéon indiens, alliés de Rudra présenté sur la page suivante. Il s'agit de Shiva à gauche et de Kali la mère destructrice ci-dessous.





## Rudra

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – NA – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Orages, Maladie, Tempêtes, Soins, Seigneur des animaux
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Corruption, Faune, Mal, Pestilence, Restauration, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos, Loi
<b>Symbole</b>	Arc noir
<b>Arme de prédilection</b>	Arc (court ou long)
<b>Alliés</b>	Hel, Shiva, Indra, Kali
<b>Amis</b>	Simurgh (Varuna)
<b>Adversaires</b>	Brishapati
<b>Ennemis</b>	Ixion, Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî

### Description du dieu :

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s’y combattaient par l’intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l’intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon absent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors d’introduire le panthéon indien sur Mystara, par l’intermédiaire d’une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu’à l’immortalité, qu’elle mérita par les nombreux assassinats qu’elle commit. De surcroît, sous l’impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Néanmoins ce n’est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d’Energie plutôt qu’à celle d’Entropie, ce qui dans l’idée amusait Hel, c’était de « corrompre » la sphère d’Energie. C’est ainsi qu’un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l’âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l’autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous faits selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l’immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis en provoquant la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont à présent les dix

dieux du panthéon indien à être présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ».

Rudra est le dieu des tempêtes et de la maladie, le pourvoyeur de mort et la divinité mauvaise qui se nourrit des corps de ceux qui ont été tués au combat. Mais ayant le pouvoir de *contamination*, il a aussi la capacité de les soigner, ce qu'il fait bien trop rarement. Rudra est aussi un seigneur des animaux, doté de la capacité de répandre parmi eux la maladie comme la vitalité. Il porte un grand arc noir qui tire des flèches invisibles vectrices de maladies. Il a le pouvoir de créer à volonté des tempêtes.

Rudra se complait à répandre la maladie. Quand il n'est pas en train de terroriser une partie du Sind avec une terrible tempête, il est occupé à tirer ses flèches invisibles porteuses de maladies sur les mortels infortunés. Si on l'adore de manière appropriée, en sacrifiant une vache sur une terre désolée, on peut persuader Rudra de lancer ses flèches sur une communauté particulière. Les présages de Rudra prennent souvent la forme d'une maladie ou d'une tempête inattendue.

Sous sa forme véritable, Rudra est un homme à la peau rouge et au cou bleu.

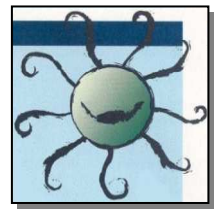
### **Avatar : FP (21)**

L'avatar de Rudra est un paria affligé d'une terrible maladie cutanée. C'est un roublard – magicien dont le toucher inflige une terrible maladie qui provoque une baisse rapide et permanente de *charisme* et de *constitution*. Les flèches lancées par l'avatar avec son arc, provoquent le même effet.

### **Devoirs du clergé :**

A la différence de la plupart des prêtres, ceux de Rudra se soucient rarement d'invoquer leur divinité. Au lieu de cela, ils consacrent la plupart de leurs efforts à accomplir des rites conçus pour satisfaire leur dieu, de façon à ce qu'il se tienne à l'écart de leur communauté. Cela fonctionne un peu comme avec les prêtresses de Hel.





## Saasskas (Panzuriel)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse/Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – CM – LM – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – CM – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Destruction, Conquête, Nécromancie, Océans, Protectrice des Ixitxachitls, Meurtre, Confusion, Corruption, Subversion
<b>Vénééré par</b>	Ixitxachitls, Maigrichons, Krakens, Koalinthés, Vodyanoïs, Morts-vivants marins
<b>Vénééré en</b>	Océans
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Abysses maritimes, Corruption, Hadès, Morts-vivants, Océan
<b>Registres interdits</b>	Bien, Terre
<b>Symbole</b>	Une raie manta noire vue de dessus ou Tête de kraken
<b>Arme de prédilection</b>	Armes naturelles (morsure)
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Demogorgon
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Protius, Calitha, Polunius, Gorziok, Malafor, Sashelas

### Description du dieu :

Saasskas a commencé sa vie mortelle comme l'une des ixitxachitls les plus féroces et totalement dénuée de toute pitié, des mers du sud. Après avoir guidé des légions des siens sur leurs ennemis et d'avoir fondé une secte d'ixitxachitls vampires, il fit un pacte avec Demogorgon. Cela lui permit d'atteindre l'immortalité après avoir sacrifié des centaines de tritons sur des autels situés au fond de la fosse d'Izondan. Cela provoqua même la fuite de toute une importante tribu de tritons. Après une paire de siècles passée dans les plans extérieurs, elle revint sur Mystara. Elle encouragea alors « son » peuple à une nouvelle croisade sauvage contre les tritons. Elle suivit les opérations depuis les ombres de la scène « politique » sous-marine. Pour aider, elle corrompit des prêtres et créa de nombreux zombies et autres morts-vivants à partir des cadavres des combats et des catastrophes naturelles qui eurent lieu au même moment. Elle acquit alors son immortalité, fusionnant avec une divinité mi de sexe féminin, mi de sexe masculin, Panzuriel. Probablement que des « contacts » avancés avaient été pris durant le séjour de Saasskas dans les plans extérieurs et sa déification, donna le point final et définitif à ce contact.

Saasskas / Panzuriel est une détestable entité, une rampante et tortillante créature maléfique, qui vit dans un fétide et saumâtre bassin sur l'Hadès. Cette divinité a été bannie de la plupart des mondes primaires et Mystara est l'un des seuls où il/elle est encore

présente, grâce à Saasskas. Sashelas des Abîmes et d'autres divinités supérieures essayèrent de bannir aussi de l'ensemble des profondeurs, mais c'est alors que le dieu elfe lui coupa le pied gauche qui resta au fond de la mer, oublié des dieux. Le pied coupé laissa une partie de son être sur le plan primaire et le dieu s'est arrangé pour rétablir un peu de sa maligne influence au fil des éons. Cette activité a trouvé le succès avec la déification et la fusion avec Saasskas.

Saasskas / Panzuriel est amère et enragée de son demi-exil. Il/elle cherche toujours à tuer des elfes marins, les serviteurs des divinités aquatiques bonnes et neutres, et à ravager et détruire les mers. Il/elle cherche la vengeance et rien ne l'amuse plus que les simulations des tortures et du meurtre qu'il/elle a conçus pour Sashelas des Abîmes. S'il/elle peut trouver un elfe mortel qui jouera le rôle du dieu, tant mieux. Malgré sa férocité, Saasskas / Panzuriel est froid dans ses plans. Il/elle sait que la tâche sera lourde et qu'il/elle doit attirer de nombreux serviteurs avant d'éradiquer les elfes marins, tritons et autres races.

Saasskas / Panzuriel acceptera virtuellement toute race comme chamans ou prêtres, s'ils ont les capacités de le/la servir. Les krakens sont son espèce monstrueuse favorite, mais bien d'autres trouvent de l'attrait à la noirceur de ce dieu sauvage et amer. Sur Mystara, nombre d'ixitxachtls le/la vénèrent, de part l'influence de Saasskas. De même nombre de morts-vivants marins le/la vénèrent.

Les apparitions de l'avatar de Saasskas / Panzuriel sont limitées strictement car si un avatar est tué sur le plan primaire, il faut à Saasskas / Panzuriel 20 ans pour en reconstituer un pour le remplacer. Il évite donc les conflits directs et utilise des prêtres et chamans, à cette fin. Il n'envoie pas de présages à d'autres que les krakens, à qui il/elle donne des visions très réalistes des vaisseaux et communautés à détruire.

### **Avatar : FP (20)**

L'avatar de Saasskas / Panzuriel peut prendre la forme sur Mystara :

- Soit d'un vieil humanoïde voûté avec des branchies, la peau verte, des écailles vertes sur les surfaces ventrales et jaunes sur le dos, avec une robe noire en lambeaux ; il/elle traîne sa jambe gauche qui se termine par un pied de cristal.
- Soit d'un ixitxachtl vampire
- Soit d'un kraken

Dans tous les cas de figure, ses yeux brillent légèrement et il/elle possède des pouvoirs cléricaux plus ou moins étendus.

### **Devoirs du clergé :**

Le clergé de Saasskas / Panzuriel a pour objectif d'assurer la domination des ixitxachtls dans les mers de Mystara et la destruction sans pitié des elfes marins et des tritons en priorité. Mais toutes les autres races qui ne vénèrent pas Saasskas / Panzuriel, sont tout à fait susceptibles d'être sur la liste. Certains pirates issus des races d'humanoïdes de surface (humains, orque, hobgobelin,...) sont susceptibles aussi de vénérer Saasskas / Panzuriel, même si cela est rare.


**Sashelas des Abîmes (9 korrigans)**

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB
<b>Zone de contrôle</b>	Création, Connaissance, Beauté, Magie
<b>Vénééré par</b>	Elfes
<b>Vénééré en</b>	Wendar, Minrothad, Karamaikos, Denagoth, Océans
<b>Panthéon</b>	Elfique
<b>Source</b>	Master set, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Création, Eau, Elfes, Magie, Océan
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Dauphin
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon elfique, Khoronus (Chronos)
<b>Amis</b>	Protius (Poséidon), Hymir (Aegir)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arachne Prime (Lolth), Idris, Karaash (Illneval), Slizzark, Les dieux maléfiques des océans

**Description du dieu :**

Sashelas des Abîmes est arrivé sur Mystara à partir d'un elfe mortel qui faisait partie des 9 korrigans (Cf. la description d'Aerdrië Faenya pour avoir le détail de cette histoire).

Sashelas des Abîmes peut être une divinité elfe et avoir sa maison sur l'Olympe, il s'intéresse plus aux créatures marines et passe la plupart de son temps avec des divinités de ce domaine. Sashelas des Abîmes est une puissante divinité créatrice. Il donna à un groupe des créations de Corellon Larethian la capacité de vivre sous l'eau, souhaitant voir la bonté et la sagesse des elfes prévaloir dans les plus profonds et sauvages royaumes sous-marins, comme sur terre. De même il change éternellement les environnements sous la mer, créant des îles et des récifs et altérant les côtes continentales, jouant avec les volcans des grands fonds et ainsi de suite. Il crée de vastes cavernes sous-marines que les elfes peuvent utiliser pour respirer de l'air quand ils le souhaitent. Sashelas des Abîmes est très proche de ses créations.

L'activité de Sashelas des Abîmes interagit aussi avec son amour de la beauté. Tout comme il prend plaisir à observer de vastes bancs de poissons tropicaux, des perles fines et d'autres trésors marins, il crée de fabuleuses sculptures de coraux vivants dans sa demeure à Thalasia. Il entraîne également des poissons à faire des manœuvres spectaculaires et



délicieuses. Thalasia est un endroit magique quand Sashelas des Abîmes y a œuvré, avec des îles flottantes semi matérielles de corail, des chutes d'eau statique planant au-dessus de la surface des eaux et bien d'autres merveilles.

Sashelas des Abîmes est une divinité politique : il fait des efforts considérables pour maintenir l'unité de l'Asathalfinare (l'association des dieux des mers, des créatures non maléfiques) et est en bon terme avec les divinités humaines non maléfiques des eaux et des océans. Il a une inimitié spéciale pour Saasskas / Panzuriel et Crakkak / Sekolah. Sashelas des Abîmes a peur des pouvoirs de Saasskas / Panzuriel, respectant la grande puissance de la noire divinité et prépare précautionneusement les étapes qui seront nécessaires pour lier cette divinité au lit de la mer et la bannir à tout jamais.

Alors que Sashelas des Abîmes est chaotique comme la plupart des divinités elfiques, il a une compagne loyale bonne, Calitha / Trishina, la déesse dauphin. Sashelas des Abîmes est peut être frivole et versatile, et bien des mythes évoquent les exploits amoureux avec des sirènes, selkies, femmes-poissons et autres. Calitha / Trishina est tolérante pour ces errements, mais pas trop, et c'est un sujet de plaisanterie pour les amis du couple.

Sashelas des Abîmes est très actif sur Mystara. Ses avatars se retrouvent souvent en train de « terraformer » les fonds marins, bien qu'il n'entreprendra pas de telles actions sans avoir d'abord consulté les autres divinités ayant une aide d'influence marine. Il ne s'implique pas trop en envoyant des avatars pour aider des elfes aquatiques au combat, mais il le fera s'il sent une influence de Crakkak / Sekolah et ses avatars ouvrent l'œil du côté de la présence de Saasskas / Panzuriel.

### **Avatar : FP (22)**

L'avatar de Sashelas des Abîmes est un bel elfe mâle androgyne à la peau aigue-marine, aux yeux et cheveux bleu-verts. C'est un guerrier – mage – prêtre possédant une réduction aux dégâts de 20 / Magie et une immunité aux effets du registre *eau*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Sashelas des Abîmes ont de nombreuses responsabilités. Ils sont plus organisés que bien des clergés elfes en raison de leur rôle de médiateurs et de rencontre des races aquatiques non maléfiques. Ils doivent protéger les dauphins en danger en tout temps et doivent avoir un compagnon dauphin pour progresser au-delà du niveau 5. Ils doivent faire des efforts pour établir et garder le contact avec des elfes terrestres si possible. La plupart se doivent d'avoir au moins un talent artistique. Enfin, les prêtres sont responsables de la création et de l'entretien des cavernes aérées sous la mer et de la recherche d'endroits pouvant s'y prêter.



## Saturnius

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – CM – NB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Liberté, Combat contre l'esclavage, Indépendance, Aventuriers, Pirates
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi, Minrothad, Thyatis, Tanegioth, Skothar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Master and Immortal set
<b>Domaines</b>	Chaos, Libération, Mer, Richesse, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Bonnet phrygien
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Ixion
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Brissard

### Description du dieu :

Saturnius était un mage qui vivait au temps de l'empire Taymoran. Un jour son seigneur baigna un peu trop dans la nécromancie et Saturnius fut fait prisonnier, prêt à servir de nourriture ou d'esclave à son maître récemment passé à l'état de vampire. Heureusement pour lui, il fut sauvé juste à temps par une bande d'aventuriers, menée par le célèbre *Kron*. Avec eux, il mena une révolte contre les nobles qui s'étaient tournés vers la nécromancie et le vampirisme. Ils durent battre en retraite en fuyant sur les eaux de la Mer de la Terre. Là, Saturnius fut contacté par Ixion, qui commença à le guider sur le chemin de l'immortalité. Saturnius, fabriqua un puissant artefact, le *Pileus*, une sorte de bonnet phrygien (devenu son symbole) qui l'aida à constituer une puissante flotte. Avec celle-ci, Kron, Saturnius et leurs troupes, revinrent et vainquirent les vampires. La flotte devint la cité flottante de Kron, dont Saturnius devint le premier gouverneur. Elle servit de base à de très nombreux pirates. Elle fut plus tard détruite par les nithiens, alors que Saturnius était lui parti atteindre les sphères de l'immortalité, non sans avoir encore combattu quelques tyrans.

Saturnius est à présent le vrai champion de la liberté, de l'indépendance et de la piraterie.

**Avatar : FP (19)**

L'avatar de Saturnius est un humain au teint hâlé et souvent vêtu comme un pirate. C'est un mage – roublard ou mage – duelliste, voire un pirate flamboyant.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Saturnius sont assez libres. Les seules vraies actions qui leur sont interdites, sont de devenir des esclavagistes ou bien des tyrans oppressifs. A part cela, les prêtres d'alignement bon, vont chercher à apporter l'espoir et la liberté partout où ils le peuvent. Les prêtres plus maléfiques, vont eux devenir des pirates (non esclavagistes), plus ou moins sanguinaires, mais assez peu structurés.

**Une représentation très colorée de la déesse Kali, déesse ennemie du dieu Savitrî présenté à la page suivante et issus tout deux du panthéon indien. Kali est ici représentée avec sa terrible jupe faite de mains humaines**





## Savitrî

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB
<b>Alignement des prêtres</b>	NB
<b>Zone de contrôle</b>	Vie, Lumière
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bien, Feu, Justice, Restauration, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Plein soleil
<b>Arme de prédilection</b>	Epée longue
<b>Alliés</b>	Ixion, Agni, Mitra, Sûrya, Mitra, Simurgh (Varuna), Brishapati
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Shiva
<b>Ennemis</b>	Hel, Rudra, Indra, Kali

**Description du dieu :**

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s'y combattaient par l'intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l'intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon absent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors de l'introduire sur Mystara, grâce à une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu'à l'immortalité, qu'elle mérita par les assassinats qu'elle commit. De plus, sous l'impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Mais ce n'est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d'Energie plutôt qu'à celle d'Entropie, ce qui dans l'idée amusait Hel, c'était de « corrompre » la sphère d'Energie. C'est ainsi qu'un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l'âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l'autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous faits selon le même procédé, en menant sur le chemin de l'immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis en provoquant la fusion des essences avec le dieu considéré. Il y donc dix dieux du panthéon indien qui sont présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ». Selon d'autres

sources, Savitrî serait arrivé sur Mystara par l'intermédiaire d'un mortel déifié, nommé Infaust et dont on a perdu la trace. Un autre dieu pourrait aussi avoir donné son étincelle divine, il s'agit de Sûrya. Tout ceci ne reste que supposition.

Comme Sûrya et Mitra, Savitrî est l'une des multiples divinités solaires védiques. Savitrî est le dieu du soleil pendant la journée. Il fait bouger et travailler toutes choses, monter et descendre les marées. Comme son complément Sûrya, il voit tout ce qui se produit sous la lumière du soleil. Mais à la différence de Sûrya, ce n'est pas toujours un dieu gentil ; ce qu'il voit le met parfois en colère, le faisant alors briller avec une intensité sans pitié, ou dissimuler sa glorieuse face au monde. Il a le pouvoir d'accorder la vie à n'importe quel objet inanimé (y compris un corps mort), de chasser la pourriture et la décomposition et de faire se déplacer n'importe quel objet à volonté.

Savitrî est généralement un dieu bénéfique, mais il a mauvais caractère et il est prompt à punir les péchés par une chaleur oppressante. Comme Sûrya, il méprise les voleurs, les meurtriers et autres personnes du genre, qui profitent d'accomplir leurs basses œuvres, sous le couvert de la nuit. Il arrive qu'un fidèle de Savitrî au karma particulièrement « positif », soit directement ressuscité par le dieu (équivalent d'une *résurrection suprême*).

### **Avatar : FP (20)**

L'avatar de Savitrî est un jeune homme à la figure agréable avec des yeux, des mains et une langue dorés. C'est un guerrier – prêtre immunisé au feu, et dont son épée longue est elle-même une puissante arme du feu.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Savitrî doivent garder en permanence une lumière brillant dans leurs demeures. Ils doivent toujours aider ceux qui ont été victimes des voleurs, des meurtriers et des autres criminels.

### **Sehanine Archelune (Ordana)**

Sehanine Archelune est en fait le nom de la déesse Ordana dans le panthéon elfique. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Ordana ».

### **Seker (Minroth)**

Seker est en fait le nom du dieu Minroth dans le panthéon égyptien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Minroth ».

### **Sekolah (Crakkak)**

Sekolah est en fait l'autre nom du dieu Crakkak dans le panthéon « monstrueux ». La description de ce dieu est donc fournie au nom « Crakkak ».



## Seth

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – CN – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – CN – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Sécheresse, Tempêtes du désert, Assassins, Complots, Destruction, Maître de la foudre, Soleil
<b>Vénééré par</b>	Humains et diverses créatures
<b>Vénééré en</b>	Hule, île de l'Aube (Thotia), Hollow World (nithiens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , <i>Les dieux des monstres (2<sup>e</sup>éd.)</i> , <i>Dieux et Demi-dieux (2<sup>e</sup>éd.)</i> , Wikipedia
<b>Domaines</b>	Air, Destruction, Feu, Haine, Soleil, Tempêtes de vent, Tromperie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Cobra lové
<b>Arme de prédilection</b>	Lance ou demi-pique
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Rathanos (Râ)
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux du panthéon égyptien

**Description du dieu :**

Contrairement aux autres dieux du panthéon égyptien, Seth est arrivé sur Mystara par des voies détournées, à Hule. Personne ne sait exactement dans quelles circonstances, mais probablement en trompant un mortel sur le chemin de l'immortalité. Cela dit il est bien là maintenant, et cherche à présent à accroître son culte à Thotia sur l'île de l'Aube et dans le Hollow World, en Nithie.

Seth est une divinité guerrière. Par Seth grondent les orages, il s'oppose toujours à l'harmonie des choses et des arrangements, il est la force brûlante, capable de détruire toute forme de vie. C'est l'un des dieux les plus complexes et ambigus ; les mythes relatifs à Seth le dépeignent comme un dieu ambitieux, comploteur, manipulateur, quand il ne se résume pas tout simplement à un assassin. Bien peu de vertus sont donc à l'actif de ce personnage que Rathanos / Râ, le Maître de Monde, défendit contre l'avis de toute sa famille, la protection de Râ venant du fait que Seth est aussi le protecteur du Soleil.

De son père Geb, un des quatre éléments primordiaux, il a reçu la terre stérile, tandis que son frère Osiris bénéficiait des sols fertiles ; également par sa mère, Nout, un autre élément originel, il se rattache à la Grande Ennéade héliopolitaine. Sa naissance fut horrible en tout

## Les dieux de Mystara

point, car il déchira la matrice de sa mère, Nout, pour se libérer et surgir dans le monde tel une chose hideuse et infecte.

Sa figure animale n'a pas été formellement identifiée. On imagine qu'il s'agit plutôt de l'oryctérope du Cap, l'âne ou le chacal.

On l'appelle aussi le « dieu rouge », le dieu « grand de force », maître du tonnerre, de la foudre et du désordre, dieu du désert et de l'aridité, des pays étrangers : dans les pays où il est vénéré, on s'en méfie beaucoup. On le vénère tout en le redoutant.

Les personnes aux cheveux roux ou châains sont considérées de son obédience. Des vénérateurs lui vouent des cultes secrets qui exigent des sacrifices humains ; ces sectes sont toujours maudites et poursuivies par les pharaons de Thotia.

Seth est le frère d'Osiris, d'Isis et de Nephtys. Il fut d'ailleurs l'époux de cette dernière jusqu'à ce qu'il tue Noumena / Osiris (avant son arrivée sur Mystara). Ses relations avec Rathanos / Râ sont ambiguës car à la fois il vise le trône de ce dernier et en même temps, il protège la barque solaire.

Seth conserve soigneusement son pouvoir et ses secrets. Il est toujours à la recherche de moyens pour recruter de nouveaux fidèles et détruire les temples des autres dieux du panthéon égyptien (à l'exception éventuelle de ceux de Rathanos / Râ). En dépit de sa nature détestable, Seth prend soin de ses fidèles.

### **Avatar : FP (23)**

L'avatar de Seth ressemble au dieu en lui même. C'est un assassin / nécromancien, dont le contact avec la peau et la morsure sont venimeux.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Seth supervisent souvent les activités de voleur, assassins et autres activités maléfiques. Il n'est pas rare qu'il dirige l'un de ces ordres. D'autres disposent d'une place bien établie dans la société, qui leur sert de couverture. A Hule, ils sont plus libres de se montrer qu'à Thotia ou en Nithie. Il cherche également à recruter de nouveaux adeptes, mais le tout dans une ambiance de grand secret. Souvent les prêtres se tatouent le symbole de leur dieu, quelque part sur leur corps, à un endroit caché. De grands temples fortifiés sont parfois construits dans des régions reculées et désertiques. Les prêtres peuvent invoquer les créatures de leur dieu : les *mignons de Seth*.





## Sharpcrest (Eadro)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NA
<b>Zone de contrôle</b>	Commerce, Prospérité, Chasse sous-marine, Protecteur des locatahs (knas) et des hommes-poissons
<b>Vénééré par</b>	Locatahs (knas), Hommes-poissons (exclusivement)
<b>Vénééré en</b>	Océans
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Tous : Communauté, Eau, Océan Knas (locatahs) seulement : Commerce, Richesse Hommes-poissons seulement : Compétition, Mort aquatique
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Vague à double crêtes
<b>Arme de prédilection</b>	Trident
<b>Alliés</b>	Malafor, Calitha (Trishina)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Slizzark, Saasskas (Panzuriel), Crakkak (Sekolah)

### Description du dieu :

Lorsque les hommes-poissons et les locatahs ont commencé à coloniser le monde de Mystara, leur dieu tutélaire, Eadro, y a envoyé l'un de ses prêtres depuis un autre monde afin qu'il apporte la bonne parole d'Eadro. Le prêtre s'est alors informé des « règles » qui régissent le monde de Mystara sur la déification. Il commença à prêcher tout en menant sa vie. Cela l'amena à créer des routes commerciales entre les différentes communautés et il s'adonnait à son plaisir personnel, la chasse aux pieuvres et calmars. Il devint ainsi très riche et sa parole fut écoutée au sein des communautés knas / locatahs et des hommes poissons. Celui lui valut son nom de Sharpcrest, « crête acérée ». Il acquit son immortalité et fusionna avec sa divinité tutélaire, Eadro, afin de lui permettre d'être présent sur Mystara.

Sharpcrest / Eadro est un dieu assez distant, ne se préoccupant que des hommes-poissons et des knas ou locatahs qu'il a créés. Chacune des deux races, pense être celle la mieux réussie dans la création de Sharpcrest / Eadro, l'autre n'étant qu'une sorte d'expérience ratée. Sharpcrest / Eadro observe précautionneusement ces deux races, sachant qu'il peut leur arriver d'entrer en conflit pour un territoire. Ceci détermine sa participation à l'Asathalfinare, « la cour » des dieux non maléfiques des mers et des océans. Il est conscient du potentiel de destruction d'un conflit entre différentes races sous-marines. Sharpcrest /



## Les dieux de Mystara

Eadro vit sur le plan élémentaire de l'Eau et a un miroir d'eau magique qui peut lui montrer des scènes sous-marines de Mystara.

**Avatar :** FP (20)

L'avatar de Sharpcrest / Eadro est un grand kna (locatah) ou homme-poisson qui peut se transformer en une action simple en être « amibesque » amorphe avec huit pseudopodes. Il est prêtre et est immunisé aux attaques basées sur l'eau et le froid.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Sharpcrest / Eadro sont avant tout des prêtres communautaires, défendant des valeurs traditionnelles des sociétés d'hommes-poissons et de knas (locatahs), qui diffèrent fortement. Les hommes-poissons sont suspicieux, sévères, intolérants envers les étrangers, alors que les prêtres knas (locatahs) sont beaucoup plus matérialistes, apprécient le commerce, tout en étant prudents et réfléchis. On trouve également de nombreux chamans dans les deux races.

Sharpcrest / Eadro n'accepte pas de prêtres ou de chamans dans les autres races que « ses » deux races.



Le dieu Sharpcrest / Eadro



## Sheela Peryroyl

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	NA, NB
<b>Alignement des prêtres</b>	NA, NB
<b>Zone de contrôle</b>	Nature, Agriculture, Climat
<b>Vénééré par</b>	Hins
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Karameikos, Minrothad, Darokin, Alpathia, Norwold, Davanie
<b>Panthéon</b>	Hins
<b>Source</b>	GAZ8, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Climat, Flore, Halfelins, Nature
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Marguerite
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Tous les dieux hins, Xochiquetzal
<b>Amis</b>	Tous les dieux elfes, gnomes, nains et sylvestres non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bagni Gullymaw, Karaash, Yagraï, Wogar (Maglubiyet), Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul)

### Description de la déesse :

Sheela Peryroyl fait partie du groupe des héros hins avec Brindhorin et les autres qui ont gagné leur immortalité en fusionnant avec les essences divines des dieux tutélaires des petites-gens / Halflings / Hins dans le multivers. Pour lire cette histoire, se reporter au chapitre concernant Brindhorin (Arvoreen).

Sheela Peryroyl est la déesse hin de la nature et du climat, mais aussi de l'agriculture, des saisons et des récoltes. Elle est une déesse des festivités, festins et souvent de la romance. Sheela Peryroyl est parfois créditée de la création de nombreuses espèces de fleurs et possède un fort sens esthétique. Quand elle chante, les fleurs éclosent, les arbres bourgeonnent, les semences germent et enfin les plantes vivantes poussent et fleurissent sur son chemin.

Sheela Peryroyl enverra son avatar pour contrer toute menace importante pour les terres des hins (pas seulement le peuple et ses maisons, mais aussi ses terres). Elle est particulièrement fâchée par la destruction gratuite de la Nature, et son avatar poursuivra les coupables pour les punir. Ses présages sont gentiment révélés aux fidèles par une plante florissant soudain, de petits animaux des bois adoptant un comportement joueur et de

petits changements de climat (rayons de soleil dans les nuages, pluies extrêmement localisées,...).

### **Avatar : FP (17)**

L'avatar de Sheela Peryroyl est une jolie petite hin, vêtue de guirlandes de fleurs sauvages. C'est une druidesse, possédant une guérison accélérée de 3, si elle touche la terre de ses pieds et avance comme sous l'effet permanent d'un sort de *passage sans traces*. Elle possède un *bâton des grandes forêts +4*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Sheela Peryroyl se préoccupent de la nature et de l'agriculture ainsi que de l'équilibre qui doit être respecté entre les terres fertiles cultivées et les terres laissées en jachère. Ce sont les officiants majeurs aux festivités des semailles et des récoltes. Ils doivent veiller à l'intégrité du territoire des hins en tout temps

### **Shekinester (Ka)**

Shekinester est en fait l'autre nom du dieu Ka dans le panthéon « monstrueux ». La description de ce dieu est donc fournie au nom « Ka ».



## Shiva

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais (à tendances neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Destruction (dans un but de récréation)
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Brasier, Corruption, Destruction, Domination, Feu, Nature
<b>Registres interdits</b>	Bien, Eau
<b>Symbole</b>	Lingam (phallus) OU Tête de cobra
<b>Arme de prédilection</b>	Trident (trisula)
<b>Alliés</b>	Hel, Rudra, Indra, Kali
<b>Amis</b>	Simurgh (Varuna)
<b>Adversaires</b>	Brishapati, Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî
<b>Ennemis</b>	Ixion

### Description du dieu :

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s’y combattaient par l’intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l’intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon absent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors d’introduire le panthéon indien sur Mystara, par l’intermédiaire d’une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu’à l’immortalité, qu’elle mérita par les nombreux assassinats qu’elle commit. De surcroît, sous l’impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Néanmoins ce n’est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d’Energie plutôt qu’à celle d’Entropie, ce qui dans l’idée amusait Hel, c’était de « corrompre » la sphère d’Energie. C’est ainsi qu’un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l’âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l’autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous faits selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l’immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis en provoquant la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont à présent les dix

dieux du panthéon indien à être présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ».

Shiva est un dieu très lié à Rudra. Il est même possible que les deux dieux aient une origine commune et n'en faisaient qu'un il y a longtemps. Shiva est le pouvoir incarné, un ascète féroce qui emmène de façon répétée le monde au bord de l'annihilation en dansant dans le feu. Il est la force négative du cosmos. Tout ce que Shiva touche est complètement annihilé et ne peut en aucun cas être reconstruit, ressuscité ou réincarné. Mais le dieu est plus complexe que cela.

En effet, Shiva, en tant que destructeur, est surtout le dieu de la destruction des illusions et de l'ignorance. Il représente la destruction certes mais celle-ci a pour but la création d'un monde nouveau. L'emblème de Shiva est d'ailleurs le phallus ou lingam, symbole de la création. Il a les yeux mi-clos car il les ouvre lors de la création du monde et les ferme pour mettre fin à l'univers et amorcer un nouveau cycle. Des trois principaux dieux de la triade du panthéon hindouiste (Shiva, Brahma et Vishnou), Shiva est le seul à être présent sur Mystara.

Le moment de la création du cosmos est donc associé à sa destruction simultanée, symbolisée par les flammes qui bordent le cercle et la flamme unique que le Dieu tient dans sa main gauche supérieure. Cette flamme unique réduit tout à néant : elle fait écho au tambour créateur de la main droite supérieure. La main droite inférieure offre le réconfort aux fidèles en effectuant le rassurant abhaya moudrâ de bénédiction, bénédiction redoublée par le geste languissant (gadja hasta) de la main gauche inférieure — doigts ballants, dans une posture qui évoque la trompe d'un éléphant ; la main est ici pointée vers le pied gauche qui vient de quitter le dos du nain ou démon de l'ignorance. Cette posture symbolique permet au fidèle la libération des souffrances de la mâyâ, tandis que le pied droit écrase le dos du démon de tout le poids du danseur en action. Le démon tient un cobra venimeux, mais Shiva porte en ornement le même serpent mortel autour de son bras droit bienveillant.

Shiva est représenté avec un troisième œil au milieu du front, symbole de sagesse, et avec un cobra autour du cou. Il porte un trident (trisula) et tient un petit instrument de percussion (damaru). Il est assis sur une peau de tigre, symbole de l'énergie potentielle. Shiva représente en effet la source créatrice en sommeil.

Sous sa forme véritable, est un homme avec quatre bras et trois yeux, portant en général une peau de tigre et un collier en forme de serpent.

Parmi les attributs de Shiva, on trouve :

- son chignon — jatâmukuta — le siège de son pouvoir d'ascète,
- le croissant de lune accroché à sa chevelure,
- le troisième œil fermé car son regard détruit,
- le cobra Kundalinî, l'énergie primordiale divine, comme collier. En sanskrit Kundalini signifie celle qui est entourée sur elle-même, d'où le symbole du serpent. Elle représente le principe féminin divin, Shiva étant le principe masculin.
- une peau de tigre symbolisant sa maîtrise de la Nature.

**Avatar : FP (22)**

L'avatar de Shiva prend la forme du dieu lui-même. Au fur et à mesure qu'il marche, le sol disparaît sous ses pas, annihilé. Tout ce qui est touché par le cimenterre de Shiva doit réussir un jet de sauvegarde, comme sous l'effet d'un sort de *désintégration*. Tout ce qui est ainsi détruit, ne peut plus être reconstruit, ressuscité ou réincarné. Par une action simple, son troisième œil peut tirer à distance un rayon, ayant le même effet qu'un coup de son cimenterre.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Shiva sont remarquables par leur danse mensuelle dans le feu. Après avoir parcouru la région à la recherche de sacrifices (qui impliquent toutes choses depuis des meubles, jusqu'à des êtres vivants), les prêtres passent plusieurs heures à danser dans un gigantesque feu de joie. Ils achèvent cette cérémonie en jetant dans le feu tout ce qu'ils ont collecté.



**Sif (Vanya)**

Sif est en fait le nom de la déesse Vanya dans le panthéon nordique. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Vanya ».



## Simurgh (Varuna)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	LN – LB – LM – NA – NB
<b>Alignement des prêtres</b>	LN
<b>Zone de contrôle</b>	Ordre cosmique, Dharma, Cycle de vie, Gardien du flot du temps, Seigneur du ciel
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind, Divers
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Master and Immortal sets, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Air, Equilibre, Inquisition, Justice, Serments, Temps
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Nuages
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes (légère ou lourde)
<b>Alliés</b>	Khoronus (Chronos), Agni, Mitra, Sûrya, Savitrî, Brishapati, Remnis
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Rudra, Indra, Shiva
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Simurgh a des origines « mortelles » inconnues. Tout ce que l'on sait de lui à cette époque, c'est qu'il fabriqua un artefact, « la griffe du puissant Simurgh », à partir d'une serre donnée par le dieu des aigles géants, Remnis. En tout cas il est apparu sur Mystara il y a de cela fort longtemps. Ce n'est d'ailleurs pas lui qui a fait venir les autres dieux du panthéon indien, en commençant par Kali. Néanmoins il n'y est sans doute pas totalement étranger, car il était déjà vénéré dans le Grand Désert (sous le nom de Simurgh) et au Sind (sous le nom de Varuna) et avait imprimé sa « marque » culturelle dans ces peuples. C'est sans doute cela qui a fait penser à Hel, d'intégrer Kali sur Mystara, et d'autres dieux du panthéon ont ensuite suivis.

Simurgh / Varuna et Khoronus / Chronos sont deux dieux alliés, du fait de la proximité de leur sacerdoce. Certains suspectent Simurgh / Varuna d'être un « agent » des Anciens dieux, sur le monde de Mystara. En tout cas, il ne s'est jamais trop préoccupé de sa place dans la hiérarchie des dieux mystaréens, ce qui fait qu'il n'est toujours que de statut *Empyreal* malgré son ancienneté.

Simurgh / Varuna est le gardien de la Rita, l'ordre cosmique et le seigneur du ciel. En tant que défenseur de l'ordre physique et moral, il est le protecteur des serments et le juge

## Les dieux de Mystara

divin. Observateur constant des actions humaines, Simurgh / Varuna est si vigilant et sévère dans l'exécution de ses obligations que les êtres qui violent leur dharma sont sûrs de souffrir de leur imprudence, ce qui en fait le dieu le plus craint de tous le panthéon indien. Il a le pouvoir de voir ce que fait tout être, à n'importe quel moment. En regardant dans le cœur d'un être, Simurgh / Varuna sait toujours si celui-ci est parfaitement honnête et s'il viole ou non son dharma.

Voyant et entendant tout, il est par conséquent impossible de lui cacher quoi que ce soit. Il déteste particulièrement les personnages loyaux qui brisent leurs serments et il ne manque jamais de les punir pour avoir violé leur dharma, cela ne s'appliquant pas à ceux qui ne vénèrent pas les dieux du panthéon indien, les chaotiques et les neutres parjures. Les présages de Simurgh / Varuna prennent en général une forme céleste, comme l'apparition d'une comète, d'une boule de feu ou une éclipse.

### **Avatar : FP (22)**

L'avatar de Simurgh / Varuna est un homme au visage sévère portant une masse en ébène. Il est prêtre. Toute créature s'approchant de lui à moins de 3 mètres, doit réussir un jet de volonté DD20, ou s'enfuir terrorisée.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Simurgh / Varuna servent souvent de juges ou d'hommes de loi. Sous peine de perdre leur statut de prêtre, ils doivent toujours tenir leur parole. Ils ne peuvent en aucun cas participer ou fermer les yeux sur une quelconque forme de rébellion contre l'autorité établie.



**Le dieu Sinbad, décrit la page suivante**





## Sinbad

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Voyage, Exploration, Aventures, Marins, Audace
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi, Minrothad, Thyatis, Ylaruam, Bellissaria, Tanegioth, Davanie, Îles perlées, Îles Alatiennes, Skothar, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Master and Immortal sets, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Bien, Chance, Compétition, Mer, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Une voile blanche gonflée par le vent
<b>Arme de prédilection</b>	Cimeterre
<b>Alliés</b>	Khoronus (Chronos), Turmis (Hermès)
<b>Amis</b>	Ahto, Vellamo
<b>Adversaires</b>	Ka (Shekinester)
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Sinbad vient d'un autre lieu du Multivers, il n'est pas originaire de Mystara. Il était un marin durant sa vie et a réussi sa quête de l'immortalité en voyageant dans le Multivers. Il est apparu sur Mystara il y a fort longtemps, avant même l'apogée de la civilisation blackmoorienne. Il encourage les mortels à l'audace, à prendre des risques et à accomplir de très longs voyages. Certains prétendent que Sinbad est en fait l'un des Anciens Dieux venus voir ce qui se passe... rien n'est moins sûr.

Sinbad est charismatique et audacieux comme il se doit. Il aime vivre de nouvelles expériences et prendre des risques. Il a une personnalité très pittoresque, obtenant l'amitié de Turmis.

### Avatar : FP (20)

L'avatar de Sinbad est un marin humain barde.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Sinbad sont eux-mêmes d'infatigables voyageurs et nombre d'entre eux, sont également d'excellents marins. Ils ne peuvent rester plus d'un mois au même endroit et doivent chercher à vivre de nouvelles expériences.

## Skerrit (Chiron)

Skerrit est en fait l'autre nom du dieu Chiron dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Chiron ».

### Lokena / Athéna, une autre déesse du panthéon grec présente sur Mystara





## Skoraeus Os-de-Pierre

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NA
<b>Zone de contrôle</b>	Protecteur des géants de pierre
<b>Vénééré par</b>	Géants de pierre (exclusivement)
<b>Vénééré en</b>	Norwold, Tanegioth, Outreterre, Skothar, Davanie, Divers
<b>Panthéon</b>	Monstrueux
<b>Source</b>	AC10, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Cavernes, Force, Inquisition, Pierre, Terre
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Stalactite
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Gorrziok (Stronmaus), Zalaj
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Skoraeus Os-de-Pierre est un dieux extrêmement discret, tout comme « ses » géants de pierre. Tellement discret d'ailleurs, que personne ne sait ni quand, ni comment il est arrivé sur Mystara. Sans doute a-t-il été parrainé par Gorrziok / Stronmaus.

Skoraeus est le frère de Thrym et de Zugzul / Surtur, mais ne s'entend guère avec ses frères. Skoraeus a fui les schismes du panthéon géant en se retirant sous la terre, ne se préoccupant que des affaires des géants de pierre. C'est une divinité austère et non expressive, qui ne s'occupe d'aucune race autre que les géants de pierre, bien qu'il ait occasionnellement à faire avec d'autres dieux (gnomes ou nains principalement). Skoraeus est très savant au sujet des fléaux, de la magie et des merveilles enterrées dans les noyaux des mondes, mais il garde cette connaissance pour lui.

Skoraeus déploie ses avatars parcimonieusement, pour protéger les géants de pierre et les guider vers de nouvelles terres. Rarement, il les mènera vers, ou loin, des cavernes magiques secrètes enterrées, ou vers de très riches veines de pierre ou de minerai. Le plus souvent, il guide les prêtres par de subtils présages dans la couleur des roches, la croissance des stalactites et des mousses et lichens souterrains. Seuls les géants de pierre peuvent discerner de tels signes et changements.

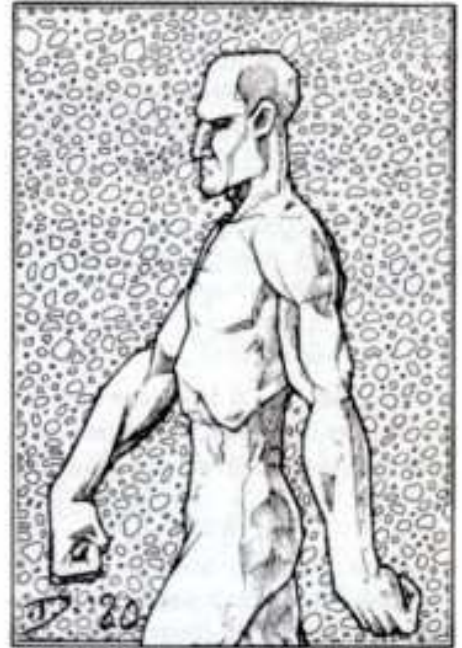
**Avatar : FP (19)**

L'avatar de Skoraeus est un immense géant de pierre à la peau granitée, aux avant-bras musclés avec des veines saillantes. Il est prêtre et peut invoquer 1f/j 1D4 d'élémentaux de terre, nobles.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Skoraeus dominent la société des géants de pierre et créent une étouffante et introvertie orthodoxie qui repousse les tentatives de contact avec les autres races, la plupart du temps. Ce sont des géants graves et sérieux qui évitent particulièrement le contact avec les autres races géantes.

Le dieu Skoraeus Os-de-Pierre



Une version fantasmée du dieu Ilsensine et de sa domination sur Mystara, car sa forme véritable est plutôt celle d'un immense cerveau. Ilsensine rentre en conflit avec Skoraeus Os-de-Pierre, présenté à la page précédente, pour les ressources de l'Outreterre



## Slizzark

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – NA – CM – CN - LM
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – NA – CM
<b>Zone de contrôle</b>	Domination des faibles, Pouvoir, Corruption, Protectrice des Kobrous (koprus)
<b>Vénééré par</b>	Kobrous
<b>Vénééré en</b>	Tanegioth, Océans
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	PC3, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Abysse maritimes, Corruption, Domination, Eau, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Un œil centré sur une spirale hypnotique
<b>Arme de prédilection</b>	Pique
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Calitha (Trishina), Sharpcrest (Eadro), Sashelas des Abysse

### Description de la déesse :

Slizzark est l'une des premières kobrous à avoir trouvé sa liberté et forgé son empire, à la suite de la disparition de l'empire des Serpents. C'est elle qui aida les kobrous à développer leurs capacités, en particulier leur capacité de domination et elle en a profité pour toujours s'entourer de nombreux esclaves. La création de son empire l'amena à réussir sa quête de l'immortalité. Après son départ, celui-ci ne lui résista pas, mais les kobrous sont toujours présents, prompts à tenter de le reformer et à profiter de leurs pouvoirs de domination sur toutes les autres races.

### Avatar : FP (19)

L'avatar de Slizzark est une kobrou évoluée, possédant de grands pouvoirs mentaux de domination.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres des Slizzark doivent mener les kobrous, tenter de recréer leur empire et faire preuve de leur grand pouvoir de domination. Il n'est pas rare qu'ils possèdent de nombreux esclaves. Certains sont également des psions télépathes.



Slizzark

### Solonor Thelandira (Mealiden)

Solonor Thelandira est en fait l'autre nom du dieu Mealiden dans le panthéon elfique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Mealiden ».



Une représentation des dieux du panthéon elfique : de gauche à droite, Hanali Celanil, Eiryndul / Erevan Ileserë, Fenmarel Mestarine, Ordana / Sehanine Archelune, Ilsundal / Corellon Larethian, Mealiden / Solonor Thelandira



## Soubrette

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Arts et talent
<b>Vénééré par</b>	Lupins, Kappas
<b>Vénééré en</b>	Divers (Renardie)
<b>Panthéon</b>	Lupin
<b>Source</b>	Savage Coast Sourcebook
<b>Domaines</b>	Duperie, Illusion, Joie, Mora
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Un éventail rouge ouvert
<b>Arme de prédilection</b>	Dague ou Dague coup-de-poing
<b>Alliés</b>	Korotiku
<b>Amis</b>	Mâtin, Ralon, Clébard, Malinois
<b>Adversaires</b>	Guidarezzo (Bragi) => rivalité
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Soubrette fait partie des quelques dieux de Mystara à faire partie d'un panthéon dédié à une race, les lupins, ces créatures humanoïdes bonnes, à face de canidé. Les lupins sont principalement présents en Renardie, sur la Côté sauvage, bien à l'ouest du Monde connu et au sud-ouest d'Hule (territoire marqué dans les « divers »), mais également en Glantri. Cela dit, on peut possiblement en trouver un petit peu partout sur Mystara. Ces dieux se sont donc faits uniquement à partir de ce monde de Mystara, dont ils sont issus.

Soubrette vivait en Renardie au début du 4<sup>e</sup> siècle APC, alors que la modernité menée par Clébard était encore fraîche. Elle était très curieuse, têtue et fière. Elle décida de ne plus vivre comme ses parents en servante et inventa un stratagème pour gagner son indépendance. Pour cela, elle fit croire qu'un noble voulait l'épouser. Elle joua ainsi longtemps de duperie autour d'elle, faisant croire qu'elle était la promise d'un noble qui n'existait pas. Elle inventait tout un tas d'histoires autour de ce noble, fort bien construites. Ce qui amena le roi à souhaiter rencontrer ce noble et sa femme... Elle briefa un de ses amis et utilisa son éventail magique (le seul objet magique qu'elle possédait) pour créer une illusion. Le couple fit sensation à la cour lors d'un concours de poèmes. Mais la magie fut dévoilée et Soubrette dut s'expliquer devant un parterre de nobles et le roi furieux. Elle expliqua qu'elle avait été inspirée par Saint Renard (Korotiku), aussi bien pour l'extravagance de son stratagème, que pour la beauté de ses poèmes. Le roi et la cour

furent attendris... ainsi que Korotiku qui décidé de parrainer Soubrette sur le chemin de l'immortalité. Elle acheva sa quête vers la fin du 4° siècle APC.

On se souvient de Soubrette comme la créatrice de l'art théâtral en Renardie.

Soubrette a un caractère rebelle et un incroyable sens de l'humour. Son goût pour l'ironie ne l'a pas quittée avec l'immortalité. Elle joue d'illusions pour jouer des tours aux autres immortels et espionner. Elle a trouvé en Korotiku un fervent admirateur et un puissant protecteur, surtout quand elle est en discussion avec Guidarezzo / Bragi avec qui une relation de forte rivalité existe. Elle pousse plutôt la comédie comme art principal, tandis que Guidarezzo / Bragi serait plus sur l'art dramatique.

**Avatar :** FP (15)

L'avatar de Soubrette est une barde loup qui sait aussi jouer la comédie.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Soubrette sont parfois des mécènes, mais plus souvent sont eux-mêmes prêtres / bardes ou également acteurs. Ils parcourent leur monde pour y exercer leur art et répandre la parole de leur déesse.





## Sqeulaiche

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre (à tendances chaotiques bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Tours, Illusions, Protecteur des farfadets
<b>Vénééré par</b>	Fées (farfadets), Gremlins, Certains elfes
<b>Vénééré en</b>	Alfheim, Denagoth, Serraine, Royaumes féériques (Divers), Alphatia (Shiye)
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Fées, Folie, Gloutonnerie, Illusion
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Feuille de trèfle et chapeau rouge pointu
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Les dieux féériques non maléfiques, Eiryndul (Erean Ileserë)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres

### Description du dieu :

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment ce dieu est arrivé sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

Sqeulaiche est le bouffon de la cour de Seelie, un farceur et blagueur qui se moque même impudemment de Kallala / Titania, en certaines occasions. Il est le patron des farfadets, et sur Mystara certains gremlins le vénèrent également. Il est en très bons termes avec Nathair Sgiathach et Eiryndul / Erean Ileserë des elfes. Toutefois, Sqeulaiche n'est pas toujours un bouffon aimant s'amuser. Il a un réel amour du petit peuple et ne permettra pas qu'il soit maltraité par des personnes plus puissantes. Il n'est pas stupide non plus, comme le disent certains sages, « c'est un fou, pas un idiot ». Son attrait pour ce qui brille et le bon vin sont toutefois définitivement des points faibles.

Son avatar cherche toujours une occasion de jouer un tour, de s'amuser, de se moquer des créatures loyales, de tordre le nez des méchants et de les envoyer promener, de trouver de l'or et du vin fort. Il est très, très chaotique et joueur, et son comportement, bien que bénin est imprévisible.

### Avatar : FP (15)

L'avatar de Squeulaiche est un séduisant farfadet mâle, avec une belle cape de soie et un chapeau rouge pointu. Il est barde – illusionniste et dispose à volonté du pouvoir d'*invisibilité suprême*.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Squeulaiche ont fort peu de devoirs et ils utilisent leurs pouvoirs pour faire de nombreuses blagues à leurs infortunées victimes. Comme pour la plupart des prêtres de divinités féériques, ils feront par contre bloc, pour combattre des forces hostiles au peuple féérique. Le clergé comprend aussi bien des prêtres, que des druides (moins nombreux) et que des chamans.



### Squerrik (Mrikitat)

Squerrik est en fait l'autre nom du dieu Mrikitat dans le panthéon « monstrueux ». La description de ce dieu est donc fournie au nom « Mrikitat ».



## Ssu-Ma (Thot & Brishapati & K'ung Fu-Tzu)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	N'existe pas
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	N'existe pas
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Mémoire, Histoire, Père de l'écriture, Scribes, Connaissance, Livres, Sagesse, Education, Sages, Médecine
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Bellissaria, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	IM3, Master and Immortal sets, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Connaissance, Esprit, Méditation, Mysticisme, Pensée, Runes
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Un livre ouvert
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légère
<b>Alliés</b>	N'existe pas
<b>Amis</b>	N'existe pas
<b>Adversaires</b>	N'existe pas
<b>Ennemis</b>	N'existe pas

### Description du dieu :

Ssu-Ma est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Thot (issu de la mythologie égyptienne), K'ung Fu-Tzu (issu de la mythologie chinoise) et Brishapati (issu de la mythologie indienne). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Brishapati (en particulier au Sind), soit Thot (à Thotia et en Nithie), soit K'ung Fu-Tzu (en particulier à Ochalea), soit Ssu-Ma (en particulier à Alphatia et Bellissaria). Dans le cas où les prières sont adressées à Ssu-Ma, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Ssu-Ma. Car les trois autres dieux pouvoient aux sortilèges, prières et autres. Mais le dieu en tant que tel, n'existe pas. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar), car Ssu-Ma n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une triade de dieux de panthéons divers.

Durant son existence mortelle, Ssu-Ma était un scribe vivant au Sind. Il voyagea beaucoup, en particulier au sein de l'empire nithien et à Ochalea. Il devint le principal conseiller du

## Les dieux de Mystara

monarque qui dirigeait alors le Sind. Il gagna son immortalité et personne ne sait exactement pourquoi cette immortalité déboucha sur 3 dieux différents.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Ssu-Ma sont des sages, qui enseignent leur savoir aux autres et servent de conseillers. Ils se doivent de constituer et de garder une bibliothèque. La très grande majorité des prêtres qui prient Ssu-Ma, ne savent pas qu'il ne s'agit pas d'un dieu, mais en fait du rassemblement de trois dieux. D'ailleurs, les prêtres des 3 dieux, Thot, Brishapati et K'ung Fu-Tzu, n'en ont pas non plus forcément conscience.



Le Ssu-Ma « mortel »



## Stodos (Laogzed & Kostchtchië & Ramenos)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	N'existe pas
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	N'existe pas
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Froid, Glace, Landes désolées glacées, Festin bestial
<b>Vénééré par</b>	Troglodytes, Batrasogs, Géants du froid, Divers
<b>Vénééré en</b>	Denagoth, Ghyr, Kaarjala, Régions glacées (divers)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	DA1, M1, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Chaos, Eau, Froid, Mal
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Crapaud de cristal ou de glace
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	N'existe pas
<b>Amis</b>	N'existe pas
<b>Adversaires</b>	N'existe pas
<b>Ennemis</b>	N'existe pas

### Description du dieu :

Stodos est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Laogzed, Ramenos et Kostchtchië. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Laogzed, Ramenos et Kostchtchië, soit Stodos. Dans le cas où les prières sont adressées à Stodos, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Stodos. Car les trois autres dieux pourvoient aux sortilèges, prières et autres. Mais le dieu en tant que tel, n'existe pas. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar), car Stodos n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une triade de dieux de panthéons divers.

Lors de l'ancien empire Blackmoor, un être venu « d'ailleurs » ayant forme humaine, Saint Stephen, amena ou créa les batrasogs, puis les troglodytes. Il créa un culte ainsi qu'une maladie afin de détruire l'humanité. Stodos faisait partie de ceux qui furent créés, probablement un être mutant entre le batrasog et le troglodyte. Il réussit à survivre à la fin du culte, qui fut détruit. Il s'enfuit dans les landes désolées et glacées. Poursuivi par des chasseurs de primes blackmooriens, complètement gelé, il invoqua une entité démoniaque des Abysses à son secours, ce fut Kostchtchië (possible puisque Kostchtchië n'est pas un

dieu, mais une quasi-divinité, un seigneur démon, invocable par un sort de *portail*). Il passa un pacte avec le seigneur démon. Celui-ci défit les poursuivants et Stodos put s'enfuir. Il commença alors à rejoindre des tribus de géants du froid, et muni de l'aura que lui avait laissée Kostchtchië lors de leur pacte, il commença à les convertir. Stodos, rameuta autour de lui des fidèles, des géants du froid, les batrasogs et troglodytes survivants. Il en emmena certains, les plus doués, sur la voie de l'immortalité. Et ce fut probablement Stodos et deux d'entre eux qui parvinrent à l'immortalité, fusionnant avec Laogzed, Ramenos et Kostchtchië, probablement la suite du pacte passé avec Kostchtchië. C'est ainsi que ces trois dieux sont à présent sur Mystara.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Stodos sont des êtres assez abjects. Ils sont désormais assez rares. Ils vivent dans les étendues glacées, cherchant à réveiller le dieu Stodos qui répond peu à leur prière. En effet, Laogzed, Ramenos et Kostchtchië ont plutôt tendance à répondre à ceux qui invoquent directement leurs noms. Les prêtres de Stodos, vivent une existence misérable dans les terres gelées, pillant, festoyant et dormant en attendant des jours meilleurs qui ne viendront probablement jamais. La très grande majorité des prêtres qui prient Stodos, ne savent pas qu'il ne s'agit pas d'un dieu, mais en fait du rassemblement de trois dieux. D'ailleurs, les prêtres des 3 dieux, Laogzed, Ramenos et Kostchtchië, n'en ont pas non plus forcément conscience.

### Stronmaus (Gorrziok)

Stronmaus est en fait l'autre nom du dieu Gorrziok dans le panthéon « monstrueux ». La description de ce dieu est donc fournie au nom « Gorrziok ».

### Sucellos (Zirchev - Sylvanus)

Sucellos est en fait l'autre nom du dieu Zirchev dans le panthéon celtique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Zirchev ».



## Surma

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – CM – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – CM – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Mort, Duels, meurtres
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Mal, Violence, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Bien
<b>Symbole</b>	Branche de chêne flétri
<b>Arme de prédilection</b>	Morgenstern
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Surma est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est au Kaarjala que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Il aime à voyager, provoquant en duel ceux qu'il rencontre. C'est un dieu du meurtre et de la tuerie (mais pas des massacres à grande échelle).

### Avatar : FP (11)

L'avatar de Surma est un guerrier ou un assassin, rôdant sur les routes en quête de duels. Il est habillé d'une armure de cuir et de bottes rouges (certains le confondent avec Loki parfois).

### Devoirs du clergé :

Les prêtres font tout comme leur dieu tutélaire...

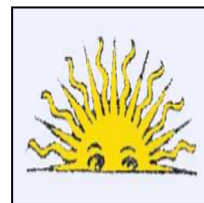
Surtur (Zugzul)

Surtur est en fait l'autre nom du dieu Zugzul dans le panthéon nordique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Zugzul ».



Le dieu Sûrya, voir page suivante





## Sûrya

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Matin et soir, Soleil
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Sind
<b>Panthéon</b>	Indien
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Chance, Communauté, Guérison, Repos, Restauration, Soleil
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal, Obscurité, Ténèbres
<b>Symbole</b>	Demi-soleil
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Ixion, Agni, Mitra, Savitrî, Mitra, Simurgh (Varuna), Brishapati
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Shiva
<b>Ennemis</b>	Hel, Rudra, Indra

### Description du dieu :

Hel et Ixion furent longtemps les deux seuls dieux vénérés au Sind. Ils s'y combattaient par l'intermédiaire de leurs fidèles. Hel était alors connue sous le nom de Kala. Néanmoins le Sind et sa population ne l'intéressaient guère et elle voyait une culture proche de celle dévolue à un panthéon non présent sur Mystara, le panthéon indien. Il décida alors d'introduire le panthéon indien sur Mystara, par l'intermédiaire d'une déesse à qui elle pourrait « confier » le Sind et ses habitants. Hel / Kala guida alors une de ses prêtresse du Sind jusqu'à l'immortalité, qu'elle mérita par les nombreux assassinats qu'elle commit. De surcroît, sous l'impulsion de Hel, cette prêtresse créa la confrérie des thugs, ces assassins tuant avec des cordes à nœuds au nom de Kala. Néanmoins ce n'est pas Hel qui sponsorisa directement sa prêtresse, car Kali préférait accéder à la sphère d'Energie plutôt qu'à celle d'Entropie, ce qui dans l'idée amusait Hel, c'était de « corrompre » la sphère d'Energie. C'est ainsi qu'un autre dieu, sponsorisa la prêtresse.

Une fois la déification acquise, Hel poussa l'âme de Kala vers la déesse Kali. Kala devint Kali, rejoignant ainsi Simurgh / Varuna. Plus tard, Ixion fit de même avec la triade des dieux du soleil, Mitra, Sûrya et Savitrî, ainsi que le dieu du feu, Agni. En réponse, Kali fit intégrer Mystara à Shiva et Hel fit intégrer Rudra, l'autre visage du dieu Shiva et Indra. Ces parrainages se sont tous faits selon le même procédé, en accompagnant sur le chemin de l'immortalité un de ses fidèles issus du Sind, puis en provoquant la fusion des essences avec le dieu considéré. Avec Simurgh / Varuna et Ssu-Ma / Brishapati, ce sont à présent les dix

dieux du panthéon indien à être présents sur Mystara. Mais il est probable que chacun cherchera à compléter « son camp ». Selon d'autres sources, Sûrya serait arrivé sur Mystara par l'intermédiaire d'un mortel déifié, nommé Infaust et dont on a perdu la trace. Un autre dieu pourrait aussi avoir donné son étincelle divine, il s'agit de Savitrî. Tout ceci ne reste que supposition.

Sûrya est le dieu du soleil levant et couchant. Il est chargé de réguler la fin du jour. On l'appelle souvent pour soigner les maladies et pour porter chance aux gens. Sûrya a le pouvoir de faire dormir un nombre quelconque d'êtres. Il peut aussi voir tout évènement se produisant à la lumière du soleil. On le voit souvent conduisant son chariot à une roue, qui est tiré par sept chevaux (chacun à l'une des couleurs de l'arc-en-ciel).

Sûrya est un dieu généralement bienfaisant, qui porte occasionnellement chance à un fidèle sous la forme de la possibilité de refaire un jet de dé important. Sûrya n'a que faire des voleurs, meurtriers et autres personnes de ce genre qui profitent de l'obscurité pour accomplir leurs méfaits. Les présages de Sûrya arrivent généralement à l'aurore sous la forme d'une illusion.

### **Avatar : FP (21)**

L'avatar de Sûrya est un jeune homme aux cheveux dorés avec un troisième œil au milieu du front. Il a 6 bras. Il garde souvent ses bras supplémentaires cachés sous ses robes. C'est un guerrier – magicien. Sa lance est de *lumière* et peut aveugler les créatures alentours.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Sûrya doivent se lever à l'aurore et ne peuvent se coucher avant le crépuscule. La plupart d'entre eux servent de guérisseurs à la communauté.

### **Sylvanus (Zirchev)**

Sylvanus est en fait l'autre nom du dieu Zirchev dans le panthéon celtique. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Zirchev ».

### **Syranita (Cochère)**

Syranita est en fait l'autre nom de la déesse Cochère dans le panthéon « monstrueux ». La description de cette déesse est donc fournie au nom « Cochère ».



## Tahkati le dompteur de tempêtes

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CM – CB – NA – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Chevaux, Cavaliers, Combat, Vengeance, Férocité, Protecteur du clan du Cheval
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin (clan du cheval)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ14, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Courroux, Faune, Guerre, Orgueil, Violence
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Un couteau en os de bison
<b>Arme de prédilection</b>	Dague d'os
<b>Alliés</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Ixion, Ka (Shekinester), Hattani griffes de pierre
<b>Amis</b>	Ahmanni chevaucheuse de tortue, Mahmatti caribou galopant
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli), Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du dieu :

Tahkati vivait parmi les oltecs qui devinrent plus tard les enfants d'Atruaghin. L'excellence militaire de Tahkati vient de son plus grand talent : la domestication et le dressage des chevaux. Il conduisit sa tribu, renommée le clan du Cheval, contre les autres clans, les vainquit et les força à l'obéissance sous sa bannière. Tahkati devint le plus grand guerrier des prairies et gagna ainsi son immortalité en -1620. Lorsqu'il apprit la venue d'un nouveau leader qui avait réuni les peuples des prairies, il fut intéressé mais fut déçu d'apprendre qu'Atruaghin avait réussi ce tour de force par de belles paroles et la diplomatie. Sans l'intervention d'Ixion et de Ka qui le calmèrent, il aurait bien éliminé ce jeune présomptueux au verbe pompeux. Il décida finalement de le laisser faire et s'allia de son côté à Atzanteotl. Il lâcha alors les tribus humanoïdes sur les enfants d'Atruaghin et les mit en esclavage après avoir eu la promesse que son clan, serait sauvé. Bien sûr Atzanteotl ne respecta pas sa promesse et Tahkati en fut très mécontent. Il l'attaqua et fut presque détruit par lui. Quand Atruaghin retourna auprès de son peuple, Tahkati s'allia alors à lui et avec l'aide d'Ixion et de Ka, ils permirent la montée du grand plateau de l'Atruaghin.

Tahkati et Atruaghin se respectent fortement, mais ne sont pas des alliés inséparables. Une grande estime réciproque les unit. Mais à cause de sa grande fierté et de ses tendances hautaines, il ne peut s'empêcher de trouver Atruaghin trop timoré dans ses actes et

## Les dieux de Mystara

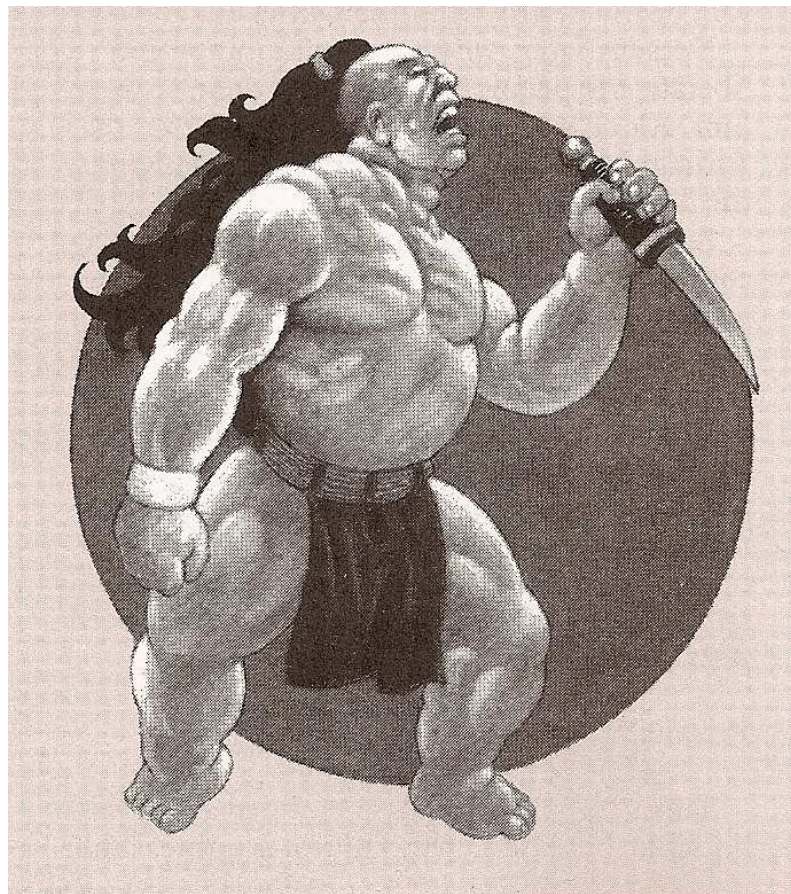
décisions... en particulier lorsqu'il s'agit de lancer des croisades contre des suppôts de l'Entropie.

### **Avatar : FP (20)**

L'avatar de Tahkati est un guerrier qui excelle dans son art et un cavalier hors pair. Il combat avec sa dague, taillée dans de l'os de buffle.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tahkati doivent être des guerriers sans peur. Ils se doivent de protéger leurs clans, si possible en déclenchant les hostilités en premier. Ce sont de féroces guerriers. De plus, ils se doivent d'être d'excellents cavaliers et dresseurs de chevaux.





## Talitha (Eris)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais (à tendances chaotique)
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – NA – CM – LM – CN – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – CM – LM – NA - CN
<b>Zone de contrôle</b>	Discorde, Egoïsme, Envie, Avidité, Immoralité, Triche, Vol, Meurtre
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Norwold, Hule, Îles de l'Aube, Ochalea, Bellissaria, Esterhold, Îles alatiennes, Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Cupidité, Duperie, Envie, Mal, Passion, Richesse, Souffrance (alternatif)
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Une pomme d'or (la pomme de la Discorde)
<b>Arme de prédilection</b>	Hache d'arme
<b>Alliés</b>	Masauwu, Orcus, Nyx, Bemarris (Arès), Brissard
<b>Amis</b>	Thanatos
<b>Adversaires</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon grec
<b>Ennemis</b>	Alphatia, Razud, Koryis, Astérius (Hermod), Patura (Hera)

### Description de la déesse :

Talitha a été durant sa vie mortelle, une voleuse alphatienne dans l'ancienne Alphatia, avant la migration. Bien qu'elle ne soit qu'une citoyenne de seconde zone, n'ayant pas de pouvoirs magiques, elle n'en mena pas moins une vie d'opulence grâce à la maîtrise de la conduite de ses activités illicites. En particulier, elle adorait espionner les mages alphatiens, leurs dérober des objets et retournait tout ceci contre eux au « meilleur » moment possible, causant leur ruine, ou leur mort. Elle finit par atteindre l'immortalité.

Lorsque la discorde éclata entre les deux factions alphatiennes, elle aida à mettre le feu aux poudres, déclenchant la destruction de son propre monde. Lorsque les survivants migrèrent sur Mystara, son culte y survit. Thanatos repéra ses « talents » et l'intégra à la sphère d'Entropie dès qu'elle arriva sur Mystara en la fusionnant avec la déesse Eris du panthéon grec. Eris est la déesse de la Discorde, la fille de Nyx.

Depuis son culte est celui de l'avarice, de la malice, de la triche et du vol.

Talitha n'existe et ne vit que pour elle-même. Elle adore humilier les autres et provoquer le plus de peines et de douleurs. Elle adore causer la souffrance et est extrêmement vindicative. C'est l'une des divinités les plus actives de la sphère d'Entropie, s'associant de

## Les dieux de Mystara

temps à autre avec une autre divinité, pour mieux la trahir peu après. Elle hait les autres divinités alphatiennes avec passion.

**Avatar :** FP (24)

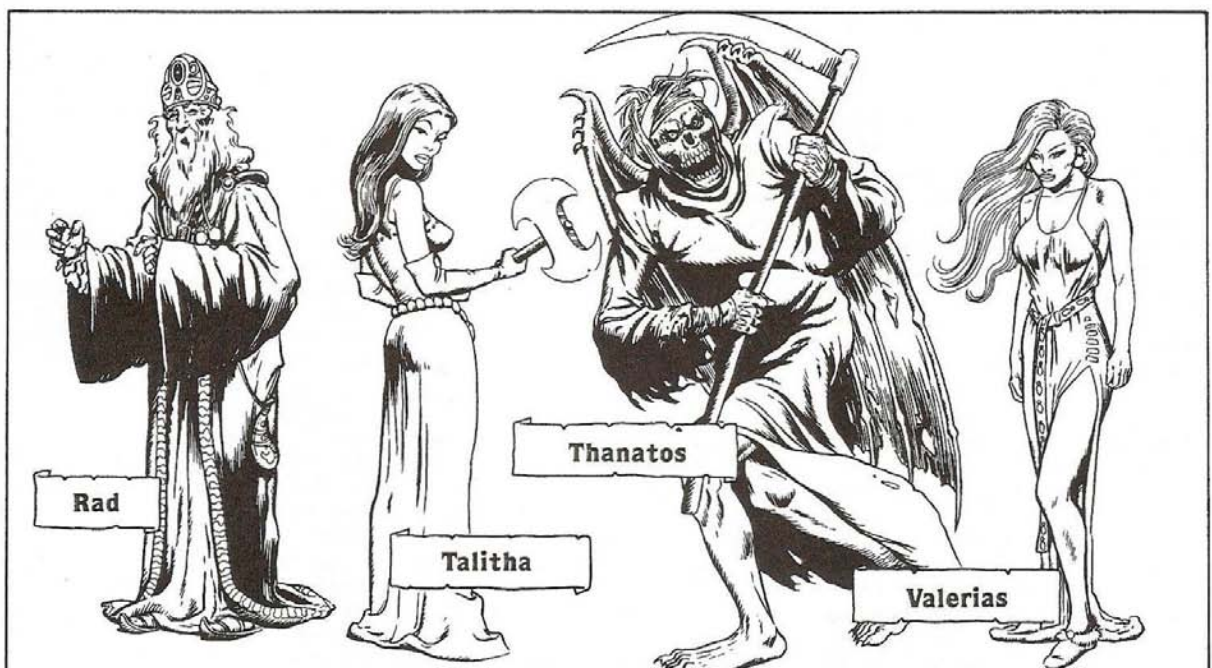
L'avatar de Talitha est une roublarde brune expérimentée, possédant une résistance à la magie de 30 et une immunité à la magie de *divination*.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Talitha ont peu de devoirs mis à part de semer la Discorde... ils vivent pour eux même et rendront des comptes après leur mort. Ils doivent juste lui sacrifier une part de leurs richesses une fois par an et chercher à causer le malheur et la souffrance, en particulier, aux fidèles, prêtres et temples des autres divinités alphatiennes. Il n'est pas rare qu'ils s'associent à des guildes de malfaiteurs, type voleurs ou assassins, mais il est tout aussi fréquent qu'ils s'en fassent chasser pour trahison.



Deux représentations de la déesse Talitha / Eris ci-dessus et différents dieux ci-dessous





## Tapio

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon (à tendances NB)
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Forêt, Chasse
<b>Vénééré par</b>	Humains et créatures sylvestres
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Défenseurs, Bois, Flore, Nature
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Une barbe en lichen
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	Emmantiensien, Terra (Gaïa)
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Tapio est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Dieu-esprit de la forêt, Tapio apparaît avec une barbe de lichen et des sourcils en mousse. Les chasseurs lui adressent des prières avant la chasse pour qu'elle soit fructueuse. Il vit au cœur de la forêt en compagnie de la déesse de la forêt, Mielikki, qui lui est apparentée.

### Avatar : FP (17)

Son avatar est un vieil homme druide, avec une barbe de lichen et des sourcils de mousse.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Tapio s'allient à ceux de Mielikki pour protéger la forêt.

Les dieux de Mystara



Le dieu Tapiu,  
voir page précédente



La déesse Tarastia (Frigga),  
voir page suivante





## Tarastia (Frigga)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB – LM
<b>Zone de contrôle</b>	Loi, Ordre, Justice, Vérité, Juste vengeance, Ciel, Vie domestique
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karamaikos, Darokin, Royaumes du nord, Davanie, Skothar, Hollow World (miléniens, jennites)
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	DDA2, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Air, Duperie, Famille, Justice, Libération, Renouveau, Tempêtes de vent
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Chat noir OU Rouet
<b>Arme de prédilection</b>	Hache d'arme
<b>Alliés</b>	Diulanna (Artémis), Les dieux du panthéon nordique
<b>Amis</b>	Ilmatar
<b>Adversaires</b>	Rathanos (Râ)
<b>Ennemis</b>	Jammudaru (Vaprak)

### Description de la déesse :

Tarastia était une prêtresse des tribus jennites au Skothar, en -2500. Après avoir été humiliée et abusée par le chef de son clan, elle le tua et choisit le bannissement pour sa punition. Elle erra dans les steppes. Elle pria, et ses prières parvinrent aux oreilles de la déesse Frigga, du panthéon nordique. Sans doute Odin n'est-il pas étranger à ce que la prière ait atteint Frigga, vu qu'elle est son épouse. Frigga étant toujours très concernée par les femmes abusées, elle s'intéressa de près à Tarastia. Elle répondit donc à ses prières et lui promit de l'aide et la vengeance en échange de sa venue sur Mystara. C'est ainsi que Tarastia reprit du poil de la bête et commença à rassembler des disciples autour d'elle, en particulier des guerrières amazones. Après avoir constitué une horde de guerrières, elle écrasa des mages fous, des barbares ogres vénérateurs de Jammudaru / Vaprak et divers dangereux prédateurs. Elle construisit divers sites sacrés dédiés à Frigga, qui n'était pourtant pas encore présente sur Mystara. Ixion décida alors de la guider sur la voie de l'immortalité, qu'elle atteignit. Elle fusionna alors avec Frigga. Tarastia / Frigga devint une légende, mais cela lui amena un nouvel adversaire, Rathanos / Râ, agacé de cette mortelle qui reniait l'autorité masculine. Il influença les jennites, ce qui entraîna une guerre civile, qui détruisit leur civilisation. Tarastia / Frigga ne lui pardonnèrent jamais cet accès d'orgueil

mal placé. Heureusement, Tarastia / Frigga réussit à sauver ses plus fidèles disciples et les envoya sur le Hollow World.

Tarastia / Frigga est devenue la déesse des nuages et du ciel, elle qui regarde de haut ce que deviennent les peuples sous sa protection. C'est aussi la déesse de l'amour conjugal (avec un mari respectueux), des femmes et de leur liberté. Dans son rôle de déesse des femmes, elle est souvent priée pour apporter la fertilité. Frigga est la deuxième, mais principale épouse d'Odin. Tarastia / Frigga peut prédire le futur et a le pouvoir de contrôler toutes les formes de temps et de voir toute région dans laquelle souffle une brise. Elle peut également prendre la forme de n'importe quel animal volant, changer le lin en or et faire qu'un mari tombe fol amoureux de sa femme.

Bien qu'elle ait la permission de partager le trône avec Odin, Tarastia / Frigga passe la plupart de son temps dans son domaine, Fensalir, filant des brins d'or et tissant des nuages multicolores. Elle envoie souvent son avatar pour s'occuper du bien-être des femmes mortelles, soit pour se venger de maris cruels, soit pour assurer ses fidèles d'un mariage heureux. Ses souhaits entrent souvent en conflit avec ceux de son divin mari guerrier, et elle n'hésite pas à faire appel à la tricherie pour arriver à ses fins.

### **Avatar : FP (24)**

L'avatar de Tarastia / Frigga est une femme magnifique, aux légères allures de matrone. Elle est mage – barge et possède un collier d'opales noires, qui provoque un *charme-monstres* à toute créature le voyant. Tout ceux qui sont touchés par la dague de l'avatar, risque d'être emporté au loin jusqu'à plus de 3 kilomètres, par un vent puissant.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tarastia / Frigga doivent être des femmes mariées, ou éventuellement, uniquement sur Mystara, des guerrières amazones. Si elles sont mariées, elles doivent surveiller leur maison, et montrer le bon exemple aux autres femmes en ne laissant pas leur mari s'écarter trop loin du foyer marital. Si le mari d'une prêtresse de Tarastia / Frigga pratique la coutume courante du Nord, de prendre une seconde épouse, la prêtresse doit immédiatement divorcer. Elles doivent aussi jouer le rôle de sage-femme. Les prêtresses amazones, sont elles des guerrières, qui apportent la libération des femmes opprimées, du tranchant de leur hache d'arme.



## Taroyas (Zeus)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Noblesse, Autorité, Pouvoir, Gouvernement, Cieux, Ordre
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karameikos, Serraine, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Domination, Gloire, Organisation, Tempête, Tempêtes de vent, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Poing plein d'éclairs
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon grec
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Le panthéon grec a commencé à se développer sur le monde de Mystara depuis fort longtemps, avec les premiers à être arrivés, Thanatos, Gaïa (Terra) et Ouranos. Depuis nombre d'autres dieux ont intégré ce monde : Nyx, Poséidon (Protius), Hadès (par l'intermédiaire de Masauwu), Artémis (Diulanna), Rhéa (Djaea), Chronos (Khoronus), Pan (Faunus), Chiron, Niké (Liena), Tyche et Héphaïstos (par l'intermédiaire de Wayland) ; et malgré cela toujours pas le maître du panthéon grec, Zeus. Ce dernier ne pouvait supporter cette situation, mais au vu des règles qui régissent le monde de Mystara, il ne pouvait directement intégrer celui-ci. Il lui fallait passer par une forme mortelle qui devait gagner sa déification. Avec l'aide de Chronos / Khoronus, il inspira donc un mortel, un dénommé Taroyas. Zeus visait l'empire milénien du Hollow World, car celui-ci est le plus proche des sociétés humaines qu'affectionne le panthéon grec. Zeus fit en sorte que d'autres dieux du panthéon, suivent le même chemin en même temps que lui (Athéna, Héra sa femme, Arès, Aphrodite et Hermès).

Taroyas reçut donc une étincelle divine de la part de Zeus. En tant que mortel, il fut choisi pour son fort caractère (ce qui posa quelques problèmes inattendus à Zeus lors de la fusion des essences, après la déification...) de leader. Il devint l'un des grands nobles des miléniens et sut mener le peuple. Sous le parrainage de Chronos / Khoronus, il gagna son immortalité, fusionnant ainsi avec Zeus, ou presque...

Néanmoins comme les quelques dieux initiés qui fusionnèrent avec des dieux grecs à la même période, la fusion ne fut pas totale tout de suite et ces nouveaux dieux, encore quelque peu indépendants de leur divinité extérieure, tentèrent de garder le contrôle de leur volonté et en profitèrent ce qui conduisit à la quasi catastrophe qui s'ensuivit.

Il s'agit des événements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus ». Taroyas / Zeus forma avec les autres dieux du panthéon grec, nouvellement arrivés sur Mystara (Héra sous le nom de Patura, Apollon sous le nom de Palson, Athéna sous le nom de Lokena, Arès sous le nom de Bemarris, Hermès sous le nom de Turmis et Aphrodite sous le nom de Kythria), un nouvel Olympe. Bemarris / Arès fut celui qui poussa ses camarades divins à châtier terriblement les mortels darokinien qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde et la fusion n'était pas achevée entre Taroyas et Zeus et pareillement pour tous les autres dieux du groupe. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi les autres dieux grecs présents, Gaïa (Terra), Chronos (Khoronus), Djaea (Rhéa), Artémis (Diulanna), Liena (Niké), Protius (Poséidon), Faunus (Pan), Nyx, Chiron, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World et munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite car ils progressent rapidement. C'est ainsi que tous, ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe.

Zeus a rapidement repris le dessus sur la volonté de Taroyas. En tant que dieu supérieur et maître du panthéon grec, il peut récupérer une partie de la puissance des prières qui sont adressées à tous les autres dieux du panthéon. C'est ainsi qu'alors qu'il n'était que de statut *initié* lors des événements décrits dans le scénario IM2, il gagna rapidement en influence au sein du monde de Mystara et est à présent un *empyreal* depuis peu. Les deux dernières marches à franchir seront plus longues, mais il n'y a pas de doute que Taroyas / Zeus deviennent un *hierarch* car il en a la volonté absolue.

Le nom de Taroyas a tendance à s'effacer. Il n'est encore connu que chez les miléniens (où le nom de Zeus est également connu) et à Darokin (où il n'est pas vénéré). A Karameikos et à Thyatis, mais aussi chez les miléniens, le nom de Zeus est plus connu.

Taroyas / Zeus est le fils des titans Chronos (Khoronus sur Mystara) et Rhéa (Djaea sur Mystara). Les mythes divergent sur la façon dont le père a géré sa progéniture (la différence entre la vision Cronos versus Chronos). Celle qui sera retenue dans cet ouvrage pour Mystara, sera celle dédiée à Chronos, père du Temps.

Taroyas / Zeus est le roi des dieux et bien que son autorité soit loin d'être absolue et que ses décisions sont souvent contestées. Taroyas / Zeus est le dieu du ciel, le maître de la foudre et de toutes les choses élevées, y compris les nuages, la pluie, le vent, le tonnerre et

les sommets des montagnes. Il est le protecteur des lois, l'ami du faible et le dispensateur de justice. Bien qu'il puisse prendre toutes les formes qu'il désire, prenant celle d'un homme barbu puissant au port majestueux, il est sous véritable forme une boule de lumière ardente si intense qu'aucun mortel ne peut la regarder sans partir en flammes.

Taroyas / Zeus est un chef efficace, mais il a tendance à être despotique. Il est mû par la colère plus souvent que par la pitié, prenant ses décisions plus sur des bases politiques que judiciaires. Débauché invétéré, il ira jusqu'au bout pour séduire une belle femme (même une mortelle) en dépit de la jalouse colère de sa femme Patera / Héra. Taroyas / Zeus n'a pas de scrupule à jouer avec la vie des mortels juste pour s'amuser et amuser les autres dieux. Les présages de Taroyas / Zeus prennent de nombreuses formes, comprenant la foudre, des animaux agissant de façon étrange, et des événements célestes inhabituels.

### **Avatar : FP (21)**

L'avatar de Taroyas / Zeus apparaît sous la forme d'un homme robuste ayant une barbe blanche et un port majestueux. L'avatar peut aussi prendre la forme d'un cygne, d'un taureau, d'un nuage ou beaucoup d'autres. C'est un guerrier combattant à la lance. Il peut lancer 1f/j un *éclair* au 20° niveau. Chacune des gouttes de son sang qui tombent à terre donnent naissance à un monstre (FP 2 à 6) sous le contrôle de l'avatar (max 1f/round).

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Taroyas / Zeus doivent tenir un temple de la grandeur adéquate et ils ont la responsabilité d'organiser les Jeux Olympiques qui se tiennent tous les quatre ans pour honorer leur dieu. Au moins une fois dans sa vie, chaque prêtre doit rendre visite au chêne sacré de Dodone, sur les plans extérieurs, au pied du mont Olympe, où Taroyas / Zeus parle à ses oracles dans les feuilles bruissantes.





## Terra (Gaïa)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Déesse supérieure
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB - LN – CN – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Création et protection de toutes les formes de vie, Equilibre naturel, Cycle de la vie, Naissance, Fertilité, Prospérité, Nature, Terre, fermiers, Bergers, Santé, Prophétie
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ethengar, Thyatis, Karameikos, Alphatia, Bellissaria, Davanie, Skothar, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	GAZ12, Wrath of the immortals, Immortal set, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Création, Equilibre, Faune, Flore, Nature, Oracles, Restauration, Terre
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Corbeille de fruits
<b>Arme de prédilection</b>	Serpe
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon grec (sauf Thanatos), Diamant (Bahamut), Utnapishtim (Ixtililton), Ninsun (Metzli)
<b>Amis</b>	Mielikki, Tapio
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Dieux de l'Entropie (sauf Nyx)

### Description de la déesse :

Terra est arrivée sur Mystara il y a fort longtemps. Elle avait « investi » un élémental de terre, au moment où celui-ci intégrait le monde de Mystara. Néanmoins elle ne fut pas « parrainée » pour devenir immortelle sur Mystara, car en fait, cette loi n'existait pas encore. Elle devint immortelle tout simplement et Gaïa, put fusionner son essence avec cet élémental de terre. Elle a toujours été fascinée par le pouvoir de la Terre, et ce fut sa mission sur Mystara. C'est ce qui lui a valu aussi son nom de Terra. Mais en fonction des contrées, elle est vénérée sous plusieurs noms : Yamuga dans les Khanates d'Ethengar, Gaïa à Karameikos, Thyatis et chez les miléniens, divers noms chez les tribus et peuples de Davanie et du Skothar, et sous le nom de Terra un peu partout (ailleurs).

Terra / Gaïa est la mère et le soutien de toute vie. C'est l'épouse d'Ouranos et elle donna naissance à deux portées de monstres terribles, les Cyclopes et les Hécatonchires. Même après l'accession à la suprématie de son petit-fils Zeus, elle continue à être largement adorée. Elle préside aux mariages, aux soins des malades et elle est au premier rang des oracles (avant que Palson / Apollon ne le prenne en charge).

Bien qu'elle soit largement adorée, Terra / Gaïa est une des divinités du panthéon grec, les plus distantes. Ce qui ne veut pas dire qu'elle ne se mêle pas des affaires des mortels. Cependant si on lui fait des sacrifices de fruits et d'animaux appropriés, Terra / Gaïa est connue pour envoyer son aide à ceux qui en ont un extrême besoin. Elle a pourtant une affinité très forte avec les monstres hideux et elle n'aide jamais ceux qui les combattent. Elle peut même aider le monstre, si ce combat est porté à son attention.

Les présages de Terra / Gaïa peuvent prendre n'importe quelle forme associée à la Nature, comme un temps infect, des fléaux, des moissons abondantes,... Elle est vénérée sous le nom de Gaïa à Thyatis, à Karamaikos et chez les miléniens du Hollow World, sous le nom de Jamuga aux Khanates d'Ethengar et sous le nom de Terra partout ailleurs.

**Avatar :** FP (28)

L'avatar de Terra / Gaïa prend la forme d'une beauté mûre et plantureuse. C'est une puissante druidesse épique dont la faucille, cause une *exécution* à qui est touché par elle. De plus toute créature regardant l'avatar sans y avoir été invité, doit réussir un jet de vigueur DD30, sous peine d'être aveuglé pour 1 jour par point de marge d'échec.

**Devoirs du clergé :**

L'obligation principale des prêtres de Terra / Gaïa est de surveiller la culture des plantes et l'élevage des animaux. Ils doivent aussi pourvoir aux besoins des malades et souvent servir d'oracles à leur communauté. La majeure partie est en fait composée de druides.

### Tezcatlipoca (Atzanteotl)

Tezcatlipoca est en fait l'autre nom du dieu Atzanteotl dans le panthéon aztèque. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Atzanteotl ».





## Thanatos

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Fin de toute forme de vie, Entropie, Destruction, Décadence, Obsolescence, Corruption
<b>Vénééré par</b>	Varié
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Thyatis, Karamaikos, Royaumes du nord, Ylaruam, Hule, Sind, Davanie, Îles de l'Aube, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	X13, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Chaos, Corruption, Destruction, Haine, Mal, Mort, Pestilence, Sépulcre
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Faux noire
<b>Arme de prédilection</b>	Faux
<b>Alliés</b>	Personne de bien stable
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	A peu près tout le monde

### Description du dieu :

Thanatos est l'un des plus puissants et des plus anciens immortels de Mystara. Comme pour Odin, Valérias et Ixion, personne ne sait comment il est arrivé sur Mystara car il fut l'un des tout premiers. Thanatos incarne la Mort, dans tout ce qu'elle peut représenter comme « fin finale ». Il est complètement lié à la sphère d'Entropie, qu'il incarne parfaitement, en cherchant la fin de toute chose.

Il est présent dans un grand nombre des désastres majeurs qui ont secoué le monde de Mystara. Depuis que ses manigances pour détruire le Hollow World et tuer nombre d'immortels, a été déjoué, il a perdu son statut de Principal Hierarch de la sphère d'Entropie. La place est à présent libre, et Hel et Thanatos se la disputent ardemment.

Thanatos hait toute forme de vie et il considère la mort comme le meilleur remède à la pestilence de la vie. Pour cette raison, il essaie de semer la mort, la destruction et le Chaos partout où cela est possible. Il utilise tous les moyens pour ce faire. Thanatos n'a pas d'allié, mais il n'hésite pas à en utiliser, ainsi que des mortels, dans ses plans. En particulier, il utilise les immortels qu'il a lui-même parrainés, car ils ne peuvent lui refuser une requête. Thanatos a toujours réussi à survivre malgré son crédo ; rien ne semble pouvoir l'atteindre.



Il réside au Tartare.

**Avatar :** FP (29)

L'avatar de Thanatos peut prendre la forme soit d'un enfant noir avec des pieds tordus, soit celui d'un squelette décharné dans une toge noire, tenant une grande faux à la main.

Il s'agit d'une « mort majeure », un être de pure destruction.

**Devoirs du clergé :**

Thanatos a assez peu de prêtres. Il ne compte guère sur eux pour étendre son culte. Car Thanatos n'est que destruction, y compris de ses propres fidèles. Néanmoins certains lui rendent hommage et il leur attribue les sortilèges. Ces prêtres se doivent d'être les plus dépravés et destructeurs possibles. On trouve des prêtres de Thanatos dans toutes les races possibles.



© Anne Stokes 2007 - www.annestokes.com



## Thor

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – CN – NB – LB – NA – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB – LB – NA – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Guerriers, Batailles, Honneur, Tonnerre, Climat, Ciel, Moisson
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Heldann, Thyatis, Darokin, Wendar, Norwold, Qeodhar, Îles de l'Aube, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ7, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Climat, Compétition, Courage, Flore, Force, Gloutonnerie, Tempête
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Marteau de guerre
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon nordique, Bemarris (Arès), Madarua (Ishtar), Bartziluth (Hruggek)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Kostchtchië
<b>Ennemis</b>	Zugzul (Surtur), Thrym, Hel, Loki

### Description du dieu :

Thor est né sur Mystara sous l'identité de Donar, un antalien qui vivait au Norwold bien avant le cataclysme à Glantri. Il est probable que sa naissance, ait été placée sous l'œil de Thor, à qui il était « dédié ». Très vite, Donar devint un grand guerrier qui mena de grandes tribus à se répandre dans les terres désolées du Norwold. Il suivit les préceptes de vie d'Odin (qui aida certainement Thor à donner son « étincelle » à Donar, souhaitant intégrer Thor au panthéon mystaréen) et Ixion. Après avoir défait de nombreux clans de géants et des douzaines de sorciers maléfiques, il amena son peuple à migrer vers les territoires du Vestland et de l'Ostland, ainsi qu'au nord des îles de l'Aube. Pour achever sa quête de l'immortalité, il partit dans les plans extérieurs, construire une forteresse à Trudheim. Cette forteresse fut considérée comme l'artefact à fabriquer pour sa quête de l'immortalité.

Thor est l'un des dieux nordiques les plus populaires. C'est le dieu du tonnerre, du temps et des récoltes qui sont habituellement vulnérables au climat. Il est également très célèbre en tant que combattant, possédant une force hors du commun, et ayant battu nombre de monstres peuplant Asgard. Il contrôle complètement le climat, et nombre de marchands le prient, espérant avoir des conditions de voyage avantageuses et sûres. Il contrôle

## Les dieux de Mystara

également les éclairs. Il voyage dans le ciel dans un chariot tiré par deux chèvres magiques, Tanngrisner et Tannjost. Il porte le marteau Mjolnir, qui peut tout casser d'un coup.

Thor est direct sans état d'âme, fort et orgueilleux. Il possède un appétit étonnant en ce qui concerne la boisson et la nourriture. Il envoie parfois son avatar aider l'un de ses prêtres en situation critique. Les présages de Thor, sont généralement associés au climat, et en particulier au tonnerre, à la foudre et aux tempêtes.

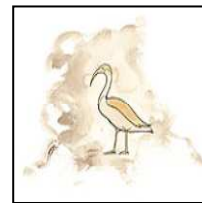
### Avatar : FP (24)

L'avatar de Thor est un colosse à la barbe rousse. Il porte un marteau de guerre (avec science de la destruction,...) et possède à chaque round en *pouvoir rapide*, le lancement d'un *éclair* à 10D6 de dégâts d'électricité. L'avatar est guerrier – prêtre combattant.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Thor doivent être braves, amicaux et honnêtes. Ils ne peuvent jamais reculer devant un défi à moins que ce dernier ne les condamne à une mort certaine.





## Thot (Ssu-Ma)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Science, Histoire, Père de l'écriture, Scribes, Connaissance, Livres, Sagesse, Sages, Médecine
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Thotia, Hollow World (nithiens)
<b>Panthéon</b>	Egyptien
<b>Source</b>	IM3, Master and Immortal sets, Wrath of the immortals, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Connaissance, Esprit, Guérison, Pensée, Restauration, Runes
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Ibis
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Brishapati, K'ung Fu-Tzu, Les dieux du panthéon égyptien
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Korotiku
<b>Ennemis</b>	Bachraeus (Apophis), Seth

### Description du dieu :

Ssu-Ma est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Wayland et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait trois divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Thot (issu de la mythologie égyptienne), K'ung Fu-Tzu (issu de la mythologie chinoise) et Brishapati (issu de la mythologie indienne). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces trois dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Brishapati (en particulier au Sind), soit Thot (à Thotia et en Nithie), soit Brishapati (en particulier à Ochalea), soit Ssu-Ma (en particulier à Alphatia et Bellissaria). Dans le cas où les prières sont adressées à Ssu-Ma, c'est potentiellement n'importe lequel des trois dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Ssu-Ma, car Ssu-Ma n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une triade de dieux de panthéons divers. Et chacun des dieux de cette triade peut être vénéré séparément. Pour Thot, c'est ce qui se passe à Thotia et au Hollow World, dans l'empire nithien. Voici donc les données qui concernent les prières directement envoyées à Thot.

Durant son existence mortelle, Ssu-Ma était un scribe vivant au Sind. Il voyagea beaucoup, en particulier au sein de l'empire nithien et à Ochalea. Il devint le principal conseiller du

monarque qui dirigeait alors le Sind. Il gagna son immortalité et personne ne sait exactement pourquoi cette immortalité déboucha sur 3 dieux différents.

En tant que dieu de la science, de la connaissance et de la médecine, Thot est une figure importante du panthéon égyptien. Thot n'est apparenté à aucun des autres dieux du panthéon, situation qui fait de lui, une sorte d'exclu. Mais, d'un autre côté, il y a ceux qui croient que c'est lui, et non Rathanos / Râ, qui fut la source de toute la création. Thot est très proche des dieux Isis, Noumena / Osiris et Razud / Horus.

On dit qu'il garde une série de trois livres dans lesquels toute la connaissance est inscrite. Ces livres sont gardés à l'abri au cœur d'une grande crypte.

Thot ne dispense pas généreusement son savoir, mais il n'en est pas moins avare non plus. Pour ceux qui travaillent longtemps et durement dans la recherche et la science, il est une source d'information fidèle. Thot est véritablement omniscient.

### **Avatar : FP (21)**

L'avatar de Thot est un homme à tête d'ibis. C'est un mage. Thot envoie son avatar pour aider ceux qui cherchent à éclaircir les mystères du cosmos. L'avatar possède un très puissant bâton magique, que seul lui peut utiliser.

### **Devoirs du clergé :**

On attend des prêtres de Thot qu'ils apprennent tout ce qu'ils peuvent et qu'ils aident à répandre la sagesse et le savoir à travers le monde.





## Thrym

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – LM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Froid, Glace, Protecteur des géants du froid
<b>Vénééré par</b>	Géants du froid
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Heldann, Wendar, Denagoth, Karamaikos, Ylaruam, Rockologis, Thyatis, Hule, Ghyr, Kaarjala, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Chaos, Force, Froid, Mal
<b>Registres interdits</b>	Bien, Feu, Loi
<b>Symbole</b>	Hache blanche à double tranchant
<b>Arme de prédilection</b>	Hache (tous types)
<b>Alliés</b>	Hel
<b>Amis</b>	Loki
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux du panthéon nordique, Kostchtchië

### Description du dieu :

Thrym est arrivé il y a relativement peu de temps sur Mystara. La déesse Hel souhaitait sa venue afin qu'il puisse prendre en main les géants du froid dont il est le dieu tutélaire. En effet, avant lui, le seigneur démon Kostchtchië a intégré le monde de Mystara et a commencé à prendre sous sa coupe les géants du froid, comme il le fait ailleurs, sauf que sur Mystara il avait véritablement le champ libre. Hel a donc « poussé » un de ses puissants chamans géants du froid, vers Thrym. Elle l'a parrainé sur le chemin de l'immortalité, ce qui lui a permis de fusionner avec Thrym. On ne sait pas exactement ce qu'avait fait ce chaman, mis à part qu'il avait combattu les géants du froid qui se ralliaient à Kostchtchië.

Depuis son arrivée sur Mystara, Thrym remplit son rôle habituel : diriger les géants du froid, excepté qu'il doit partager avec Kostchtchië, beaucoup plus qu'il n'a à le faire dans d'autres mondes, d'autant que c'est lui qui est en « minorité » sur Mystara, par rapport à son rival. De plus, son inimitié avec Zugzul / Surtur, se poursuit sur ce monde comme sur les autres. Enfin, il combat les autres dieux du panthéon nordique (sauf Loki et Hel bien sûr).

Dans les zones où il est vénéré, il peut plonger Mystara dans un état de froid extrême. Il cherche perpétuellement à sélectionner ses géants du froid les plus intelligents, pour en faire des magiciens.

**Avatar : FP (18)**

L'avatar de Thrym est un solide géant des glaces, guerrier – mage. Il peut souffler un *cône de froid* 1f/ 1D4 rounds en action simple au 15°N et est immunisé aux attaques de froid.

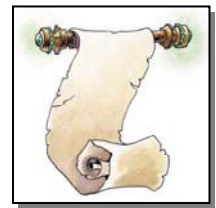
**Devoirs du clergé :**

Ses prêtres, sont le plus souvent des chamans. Ils doivent apporter la « bonne » parole de Thrym, combattre les fidèles des autres dieux du panthéon nordique, sauf Hel et Loki, mais en visant plus particulièrement Zugzul / Surtur et Odin. Enfin ils doivent empêcher les conversions des géants du froid à Kostchtchië et cherchent à éliminer les géants qui se sont tournés vers lui. Enfin, ils doivent se préparer et préparer l'arrivée du Ragnarok.



**Tiamat (Perle)**

Tiamat est en fait l'autre nom de la déesse Perle dans le panthéon draconique. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Perle ».



## Tirésias (Oghma)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Rêves, Révélations prophétiques, Poésie et musique, Astrologie, Légendes, Parole, Ecriture
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Thyatis, Yavdlom, Îles de l'Aube, Davanie, Hollow World (miléniens et traldars)
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	IM3, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Mora, Oracles, Rêves, Runes
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Parchemin OU Calice celte
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Les dieux celtes, Guidarezzo (Bragi), Palson (Apollon), Taroyas (Zeus), Odin
<b>Amis</b>	Tyche
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thanatos, Ranivorus (Yeenoghu)

### Description du dieu :

Tirésias était un bon ami d'Halav et de Petra du temps qu'ils passèrent chez les miléniens. De ce passage chez les miléniens, Tirésias en a d'ailleurs gardé aussi un bon contact avec Taroyas / Zeus, et de même avec Odin lorsqu'il est revenu à la surface.

Tirésias était un barde talentueux de l'époque glorieuse des traldars. Il est probable qu'il ait rapidement reçu « l'étincelle » d'Oghma, peut être avant même sa naissance. C'était un barde extrêmement doué, qui prophétisa l'attaque des gnolls de Ranivorus / Yeenoghu. Il essaya de rallier les hutaakiens avant qu'ils ne s'enferment dans leur vallée, mais ce fut sans succès et il en fut expulsé.

Tirésias a toujours rêvé d'une terre fertile par delà les mers, et c'est lui qui inspira l'exploration puis la colonisation de la Davanie. Il prit ensuite le chemin de sa quête de l'immortalité, découvrant pour ce faire, sur les îles de l'Aube, la célèbre Harpe de Turlock. Plus tard, il détruisit un artefact de l'Entropie, fabriqué par Hel et gagna son immortalité, et fusionna alors avec Oghma.



## Les dieux de Mystara

Tirésias / Oghma a un nom celte qui signifie « d'une contenance digne du soleil ». Il est le dieu de l'éloquence et du langage. Ses paroles et ses mots ont un grand poids auprès de ses auditeurs et il est souvent dépeint avec des chaînes d'or reliant sa langue aux oreilles de ses auditeurs. Les traldars tiennent en haute considération le pouvoir de la persuasion par la parole, que personnifie Oghma. Il a le pouvoir de communiquer ses idées précisément et rapidement, gagnant à sa cause tous ceux qui l'écoutent. Tirésias / Oghma inventa la très belle écriture oghamique, qui peut être facilement gravée sur de la pierre ou du bois, en particulier dans les lieux consacrés à son culte. Tirésias / Oghma est connu aussi pour être un champion tant comme guerrier que comme patron des idées.

### Avatar : FP (18)

L'avatar de Tirésias / Oghma est un vieil homme, ayant une chevelure grise, et une peau sombre et ridée. Il porte un arc et un gourdin, ainsi qu'une peau de lion. Il est guerrier – barde et quand il parle, il peut à volonté produire l'effet d'un *charme-monstre*.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Tirésias / Oghma doivent tenir en ordre leurs congrégations. Tirésias / Oghma ne tolère pas de perdre des fidèles au profit d'autres dieux du panthéon ou pas, et inflige des punitions strictes aux prêtres qui laissent errer leurs ouailles. Les prêtres de Tirésias / Oghma sont souvent d'excellents orateurs.



### Titania (Kallala des 7 voiles)

Titania est en fait l'autre nom de la déesse Kallala des 7 voiles dans le panthéon « monstrueux ». La description de cette déesse est donc fournie au nom « Kallala des 7 voiles ».



## Tlaloc

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LM – LN – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Pluie, Humidité, Pluie, Foudre, Noyade, Maladies de peau, Paradis de l'eau, Agriculture
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Climat, Eau, Mort aquatique, Pestilence, Tempêtes de vent
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos
<b>Symbole</b>	Un serpent mordant sa queue
<b>Arme de prédilection</b>	Hache
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Tlaloc fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Tlaloc fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Tlaloc, appelé aussi Tlalocantecuhli (« celui qui fait ruisseler les choses », « celui qui sème », en nahuatl) est un dieu aztèque de l'eau, qui tient un rôle prépondérant dans la mythologie aztèque.

Tlaloc est le dieu de l'eau, principalement, et par conséquent de la pluie, de la foudre et de l'agriculture. On lui attribue les morts liées à l'eau (noyades) ou la foudre ainsi que de nombreuses maladies, comme la goutte, l'hydropisie, les ulcères, la lèpre et les maladies de peau. Les personnes décédées dans de telles conditions sont censées être accueillies sur son territoire, le Tlalocan, pour y jouir d'une bienheureuse vie éternelle.

Les quatre points cardinaux lui sont aussi attribués. Il est censé y demeurer, ainsi qu'au sommet des montagnes, entouré de nombreux dieux mineurs, les Tlaloques, ainsi que de ses compagnes, Chalchiuhtlicue, la déesse des eaux douces et des torrents, et

## Les dieux de Mystara

Huixtocihuatl, la déesse des eaux salées et de la mer. De ces déesses, seule Chalchiuhtlicue est présente sur Mystara.

Tlaloc est représenté généralement avec un masque pourvu de long crocs et de grands yeux ronds entourés de cercles qui sont souvent des serpents. Il est aussi souvent représenté avec un chapeau et des instruments rappelant ses attributs (la hache, qui représente l'éclair, et des outils aratoires).

Tlaloc est un dieu redouté, car la sécheresse et les cyclones tropicaux y sont des risques naturels majeurs pour les populations.

Quand Tlaloc est satisfait, il utilise une de ses cruches d'eau pour déverser sur le monde de l'eau bienfaitrice. Quand ses prêtres ne l'ont pas satisfait, il déverse de l'eau putride ou dévastatrice, lance des éclairs ou provoque des cyclones.

### Avatar : FP (18)

L'avatar de Tlaloc apparaît comme un homme à la tête ophidienne, portant une épée d'obsidienne pure, aiguisée comme un rasoir. C'est un guerrier druide, utilisant la magie de l'eau, du vent et des éclairs.

### Devoirs du clergé :

Pour éviter les colères de ce dieu redoutable, de nombreuses cérémonies doivent lui être consacrées tout au long de l'année, mais on lui dédie en particulier le premier mois de l'année rituelle (Atl caualo, qui signifie « arrêt de l'eau » en nahuatl) ainsi que le seizième (Atemoztli, « descente de l'eau »). Lors de ces cérémonies, et en particulier lors des mois qui lui étaient consacrés, les prêtres lui dédient, ainsi qu'à ses compagnons les Tlaloques, des sacrifices humains, généralement des enfants qui sont noyés.

Les personnes décédées à cause des éléments attribués à Tlaloc (foudre et eau), ainsi que les femmes mortes en couches, ne sont pas incinérées mais enterrées avec un bâton en bois sec qui devait les repousser vers le Tlalocan, le paradis créé par Tlaloc et Chalchiuhtlicue. Les prêtres doivent présider cette cérémonie.

Lors du mois d'« Etzalqualiztli », ses prêtres se baignent dans la lagune en imitant les cris et les gestes des oiseaux aquatiques et en agitant des cloches à brouillard.

Les prêtres lui fabriquent de petites idoles d'amarante qu'on tue symboliquement avant de les manger.

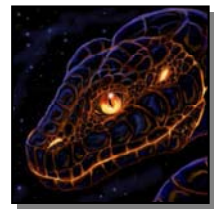


Le dieu Tlaloc à gauche

Et

Son avatar à droite





## Tlazolteotl

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais (à tendances chaotiques neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – CM – NA – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Plaisirs charnels, Vice, Pardon, Immondices
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Mythes et Légendes (2 <sup>éd.</sup> ), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Amour, Illusion, Luxure, Terre
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Tête de serpent rouge
<b>Arme de prédilection</b>	Dague (si possible empoisonnée)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Tlazolteotl fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Tlazolteotl fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Tlazolteotl est une déesse associée à la terre, au sexe, aux accouchements et aux mères. On l'appelle aussi "la mangeuse d'immondices" car selon une légende, lorsqu'une personne est mourante et qu'elle confesse tous ses péchés à Tlazolteotl, celle-ci dévore toutes les impuretés accumulées sur l'âme du mourant avant qu'il ne trépassé. Son fils est Centeotl.

Cette déesse représente aussi les régions profondes de notre être qui nous font peur en raison de leurs forces, de leur absurdité ou de leur étrangeté. Tlazolteotl constitue une sorte de preuve que ce qui nous fait le plus peur et nous détruit en tant qu'humain possède la force et la puissance de devenir aussi, le pardon, la compréhension et la guérison. Ce qui est donc mal en nous, peut devenir bénéfique.

Mais c'est aussi la déesse des amours coupables qui aiment à attirer les hommes dans des amours interdites. Elle est assez vile et débauchée, mais ne tolère pas que ce soit aussi le

## Les dieux de Mystara

cas des hommes. Ceux qui le sont, risquent d'être pris en défaut par son avatar. L'avatar les mènera à leur perte en ruinant leur réputation ou bien en les assassinant avec sa dague, une fois qu'ils auront succombé à ses charmes.

Les présages de Tlazolteotl comprennent des averses d'immondices, des désirs inexplicables et des plaisirs physiques inappropriés aux circonstances.

### Avatar : FP (16)

L'avatar de Tlazolteotl est une femme magnifique qui tout en étant habillée de la manière la plus appropriée à l'occasion, révèle le plus possible de ses charmes. L'avatar est une illusionniste dont la dague *impie* est éternellement invisible aux yeux de tout autre que l'avatar. Elle peut former une image illusoire d'elle-même, sous la forme d'un monstre répugnant avec des crocs dégoûtants, de longues serres au bout de ses doigts et une peau noire grasseuse couverte de verrues. Tout ceux qui voient l'avatar sous cette forme, doivent réussir un jet de volonté DD25 ou être *paniqués*.

### Devoirs du clergé :

Seules les femmes peuvent être prêtresses de Tlazolteotl. Elles ont pour tâche de dévoiler ceux qui ont un caractère vil et immoral en les poussant à commettre des actes honteux. Elles doivent parvenir à attirer un homme dans un amour coupable au moins une fois tous les trois mois.



L'avatar ci-dessus Et  
La déesse en bas selon  
deux artistes différents



## Tomia

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon (à tendances chaotiques neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB – NA – CM
<b>Zone de contrôle</b>	Duperie, Enrichissement, Magie bénigne
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi, Minrothad
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ4
<b>Domaines</b>	Duperie, Richesse, Sorts
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Pierre gravée au-dessus d'une épée courte
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Astérius (Hermod)
<b>Amis</b>	Culte druidique makai
<b>Adversaires</b>	L'éternelle vérité, Al Kalim, Saturnius
<b>Ennemis</b>	

**Description du dieu :**

Tomia est originaire de Minrothad. C'était un mage utilisant ses pouvoirs pour charmer et embrouiller les autres. Il a toujours été intéressé par une vie matérielle confortable. Ne réussissant pas à le faire à Minrothad, il migra vers Ierendi. Là, il fonda le culte du Temple du Peuple (Cf. chapitre 4), un peu comme une secte. Il s'était aperçu qu'avec un peu de magie, combinée à des aspects religieux locaux, il parvenait à gagner une certaine influence et quelques dons substantiels. Il utilisa ses dons et eut beaucoup de succès, ce qui lui permit de fonder le premier temple. Il écrivit les quelques principes qui dirigent le Temple du Peuple sur des pierres enchantées. On dit qu'elles auraient depuis été détruites, mais il est possible qu'elles soient bien cachées au fin fond d'un des principaux temples et que ses prêtres ne souhaiteraient pas qu'elles soient ressorties car la religion a évolué et elle n'est plus en phase avec ce qui est gravé sur les pierres... mais où est donc la vérité dans tout cela... ?

Récemment, Tomia, après avoir disparu de très longues années, a réussi sa quête de l'immortalité, probablement parrainé par Astérius / Hermod. De fait, il a été obligé de laisser derrière lui nombre de ses richesses qui sont cachées. Cela comporte aussi bien des richesses monétaires, que probablement un artefact puissant. C'est ainsi que le Temple du Peuple, promeut l'idée auprès des aventuriers confirmés, de se lancer dans la recherche de ce trésor, voire de se lancer dans la quête de l'immortalité car retrouver l'artefact de Tomia, pourrait faire partie d'une telle quête... et permettrait probablement au Temple du Peuple

## Les dieux de Mystara

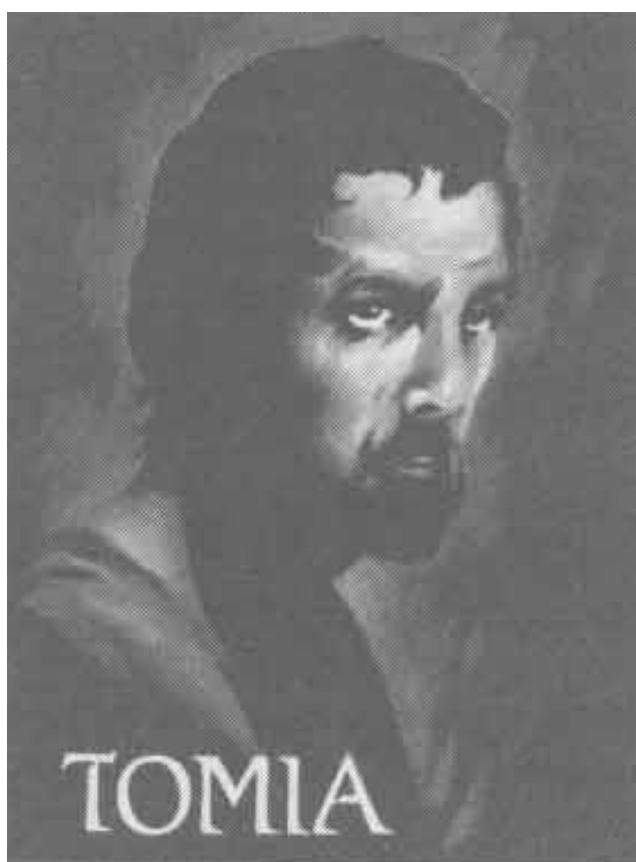
de récupérer la partie monétaire du trésor... ou une bonne part de celle-ci. Le trésor attire en tout cas nombre d'aventuriers en quête de richesse.

**Avatar :** FP (11)

L'avatar de Tomia est à l'image du dieu et c'est un mage.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tomia sont encore fort peu nombreux. Ils ont très peu d'obligations. Ils font quelques sacrifices monétaires à leur dieu, mais espère surtout gagner ses faveurs dans leur quête pour retrouver le trésor de leur divinité... peut être plus par intérêt personnel que par foi religieuse ! Ce sont donc souvent des aventuriers, voyageurs. Certains s'intéressent également à la maîtrise de la magie de Tomia.





## Tonatiuh

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Soleil, Sacrifices
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Wikipedia
<b>Domaines</b>	Destin, Equilibre, Feu, Soleil
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Poignard d'obsidienne (parfois devant un soleil)
<b>Arme de prédilection</b>	Poignard d'obsidienne (dague)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Tonatiuh fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Tonatiuh fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Tonatiuh (en Nahuatl Tonatiuh signifie "Mouvement du Soleil") désigne le dieu soleil. Ses vénérateurs le considèrent comme le chef de Tollan, le principal paradis selon ce panthéon. Il est aussi connu comme le cinquième soleil, ayant pris selon les croyances du panthéon, la relève du quatrième soleil après que celui-ci fut expulsé du ciel. D'après cette cosmogonie, chaque ère cosmique a son propre dieu Soleil, et nous sommes dans la cinquième, celle de Tonatiuh. Le dieu demande des sacrifices humains comme tribut, sinon il refuserait de se mouvoir à travers le ciel. C'est ainsi que des milliers de sacrifiés connaissent le tranchant de la lame d'obsidienne des prêtres, entre autres celle de Tonatiuh.

### Avatar : FP (17)

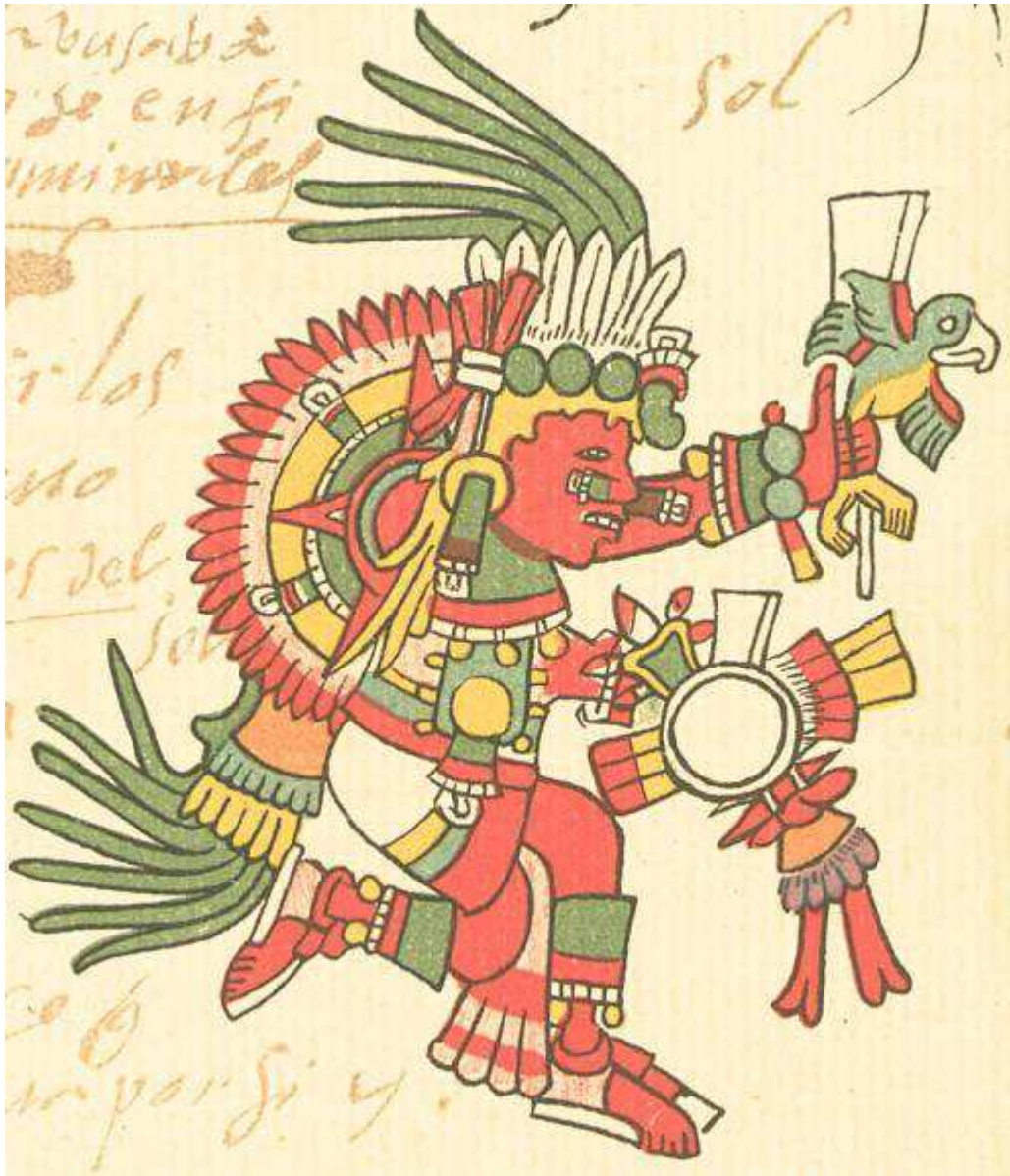
L'avatar de Tonatiuh est un prêtre aimant utiliser la magie brûlante. Il porte toujours un poignard d'obsidienne.



**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tonatiuh ont pour principal tâche... d'effectuer les sacrifices humains. Avec les prêtres d'Atzanteotl / Tezcatlipoca et de Danel / Huitzilopochtli, ce sont ceux qui en ont le plus à effectuer avec le poignard d'obsidienne.

Ils doivent aussi donner de leur sang pour nourrir les dieux, ce qu'ils font régulièrement en se transperçant la langue, les oreilles, le nez ou le sexe avec des épines d'agave.



**Trishina (Calitha)**

Trishina est en fait l'autre nom de la déesse Calitha dans le panthéon elfique. La description de cette déesse est donc fournie au nom « Calitha ».



## Tuonetar

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	CM
<b>Zone de contrôle</b>	Morts, Maléfices, Tromperie
<b>Vénééré par</b>	Humains et diverses créatures
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Outreterre
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Chaos, Mal, Mort, Tromperie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Tête décapitée
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Tuoni, Kipu-Tytto, Loviatar
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Tuonetar est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est au Kaarjala que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais son culte s'est répandu de-ci de-là, dans l'Outreterre.

Tuonetar est la femme du dieu Tuoni, le dieu des morts. Avec lui elle vit au Tuonela, le sombre pays des morts et elle est la mère des déesses de la souffrance et des maladies, Kipu-Tytto et Loviatar.

Tuonetar prend l'apparence d'une très vieille et abominable sorcière.

### Avatar : FP (17)

L'avatar de Tuonetar est une sorcière d'une laideur repoussante, férue de nécromancie.

### Devoirs du clergé :

Tous les prêtres de Tuonetar sont de vils personnages, souvent des nécromants.





## Tuoni

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre (à tendances mauvaises)
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – CM – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CM
<b>Zone de contrôle</b>	Morts, Royaumes des morts
<b>Vénééré par</b>	Humains et diverses créatures
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Outreterre
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Brumes, Cavernes, Destin, Mort, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Morgenstern (parfois tenue dans un poing serré)
<b>Arme de prédilection</b>	Morgenstern
<b>Alliés</b>	Tuoni, Kipu-Tytto, Loviatar
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Tuoni est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est au Kaarjala que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais son culte s'est répandu de-ci de-là, dans l'Outreterre.

Tuoni est le dieu des morts dans la mythologie finlandaise. Il habite avec son épouse Tuonetar le sombre pays de Tuonela, dont peu de voyageurs reviennent. Ils ont plusieurs filles qui sont les divinités de la souffrance et de la maladie, notamment Kipu-Tytto, déesse des maladies ou Loviatar, « la plus méprisable des filles de Tuoni ».

Väinämöinen fut l'un des rares héros à s'échapper de Tuonela. Après avoir traversé la rivière qui en marquait la frontière, Väinämöinen fut accueilli par Tuonetar, qui lui offrit de la bière où grouillaient grenouilles et vers. Mais pendant que le visiteur dormait, le fils de Tuoni installa un immense filet métallique dans la rivière afin d'empêcher le héros de repartir. A son réveil cependant, Väinämöinen se changea en loutre et passa facilement les rets qui devaient le retenir prisonnier.

**Avatar : FP (19)**

L'avatar de Tuoni est un sorcier ou quelque chose d'approchant, maîtrisant la magie des morts et des voyages. L'avatar est immunisé contre tous les effets de mort et d'enchantement.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tuoni aiment à tourner autour des champs de bataille afin d'aider les mourants à passer de l'autre côté, jusqu'au royaume des morts. Ils doivent avoir l'accord de leur dieu pour espérer ressusciter quelqu'un.



**Une vision du Tuonela, le sombre pays des morts  
(Situé au Pandémonium)**



## Turmis (Hermès)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	CB – NB – CN – NA – LB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – NB – CN – NA – LB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Voyage, Commerce, Vol, Jeu, Course, Intrépidité
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karamaikos, Darokin, Ierendi, Îles perlées, Hollow World (miléniens)
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	IM2, Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Célérité, Chance, Commerce, Endurance, Héraut
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Caducée OU Paire de sandales ailées
<b>Arme de prédilection</b>	Rapière
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon grec non maléfiques, Korotiku, Sinbad
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Astérius (Hermod) (rivalités)
<b>Ennemis</b>	Talitha (Eris)

### Description du dieu :

Turmis fait partie du groupe de dieux issus du panthéon grec, qui ont acquis leur immortalité plus ou moins ensemble et qui sont au centre des événements explicités dans le scénario IM2 – « Wrath of Olympus ».

Turmis était de son vivant – mais probablement avec déjà « l'étincelle » d'Hermès en lui, un orphelin qui a grandi dans les rues de Thyatis. C'était l'un des voleurs les plus habiles, les plus dextres et rapides, un sacré filou. Il était plus intéressé par la gloire, que par le gain, et devint célèbre. Il intégra une compagnie d'aventuriers et parcourut le monde, lors d'une série d'aventures rocambolesques. Sa réputation grandit et il se retrouva parfois emmêlé dans des histoires pas possibles. Il finit par trouver un artefact ancien et gagna son immortalité, fusionnant alors avec Hermès – sans doute comme prévu... ou presque...

Néanmoins comme les quelques dieux initiés qui fusionnèrent avec des dieux grecs à la même période, la fusion ne fut pas totale tout de suite et ces nouveaux dieux, encore quelque peu indépendants de leur divinité extérieure, tentèrent de garder le contrôle de leur volonté et en profitèrent, ce qui conduisit à la quasi catastrophe qui s'ensuivit.

Il s'agit des événements décrits dans le scénario IM2 – « The Wrath of Olympus ». Turmis / Hermès forma avec les autres dieux du panthéon grec, nouvellement arrivés sur Mystara (Héra sous le nom de Patura, Apollon sous le nom de Palson, Athéna sous le nom de

Lokena, Arès sous le nom de Bemarris, Zeus sous le nom de Taroyas et Aphrodite sous le nom de Kythria), un nouvel Olympe. Bemarris / Arès fut celui qui poussa ses camarades divins à châtier cruellement les mortels darokinien qui osèrent prendre d'assaut leur nouvel « Olympe ». Néanmoins, ces dieux, si puissants à l'extérieur de Mystara, avaient beaucoup moins d'influence sur ce monde et la fusion n'était pas achevée entre Taroyas et Zeus et pareillement pour tous les autres dieux du groupe. De plus, poussés par Bemarris / Arès, ils avaient enfreint les lois du monde dans lequel ils venaient d'arriver enfin (rejoignant ainsi les autres dieux grecs présents, Gaïa (Terra), Chronos (Khoronus), Djaea (Rhéa), Artémis (Diulanna), Liena (Niké), Protius (Poséidon), Faunus (Pan), Nyx, Chiron, Thanatos et Tyche). Les dieux de la sphère d'entropie n'en attendaient pas moins. C'est ce qui leur valut leur quasi destruction. Heureusement pour eux, Lokena (Athéna) échappa au piège. Ils purent ainsi regagner leur liberté et reprendre leur place au sein du monde Mystara. A présent, ces dieux cherchent à gagner en influence, en particulier au sein des cultures qu'ils trouvent être les plus proches de ce qu'ils sont eux-mêmes, à savoir Thyatis et les miléniens du Hollow World et munis de la force de leur panthéon, ils y parviennent vite, grâce à de rapides progrès. C'est ainsi que tous ont pris au moins un rang divin depuis la fin de cet épisode du faux Olympe.

Turmis / Hermès est le dieu des voyageurs, des marchands, des voleurs, des joueurs, des athlètes et de l'éloquence. Il sert aussi de messenger des dieux et d'arbitre des disputes. Il accomplit son premier larcin à seulement un an, en volant un troupeau de bœufs à Apollon.

Bien que voleur accompli quasiment depuis sa naissance, Turmis / Hermès possède aussi bien d'autres aspects. Il a un sens aigu de l'équité ; si bien que les autres dieux font souvent appel à lui pour apaiser leurs disputes. Il utilise volontiers sa grande vitesse pour servir de messenger aux dieux (envoyant un avatar pour transmettre un message à un mortel). Les présages de Turmis / Hermès comprennent des périodes inhabituelles de chance ou de malchance, ou un soudain coup de vent lorsque lui ou son avatar passe à toute vitesse.

**Avatar :** FP (19)

L'avatar de Turmis / Hermès est un jeune homme à la figure agréable, portant un caducée blanc qu'il utilise comme arme. C'est un barde – roublard.

**Devoirs du clergé :**

Tous les prêtres de Turmis / Hermès doivent conserver une bonne forme physique, devant être capables de courir sur de grandes distances. Ils servent souvent d'arbitres professionnels, car il est bien connu que Turmis / Hermès envoie son avatar pour punir tout prêtre qu'il surprend en train d'accepter un quelconque pot-de-vin.





## Tyche

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Pensée
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CB – CM – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Chance, Destin
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Thyatis, Karamaikos, Darokin, Sind, Bellissaria, Ochalea, Îles de l'Aube, Îles alatiennes, Hule, Davanie, Hollow World (miléniens, traldars), Divers
<b>Panthéon</b>	Grec
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Chance, Chaos, Communauté, Compétition, Destin, Forces, Limbes
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Pentagramme OU Une médaille avec un visage souriant d'un côté et un visage pleurant de l'autre côté
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes légères
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description de la déesse :

Tyche est l'une des très anciennes déesses de Mystara, au même titre qu'Ixion ou Thanatos. Comme pour ces derniers personne ne se souvient donc de la façon dont elle est devenue déesse sur Mystara. Elle fait partie du groupe des « premiers ».

Tyche est la divinité tutélaire de la fortune, de la prospérité et de la destinée d'une cité ou d'un État. Tyche décide du destin des mortels, comme jouant avec une balle, rebondissant, de bas en haut, symbolisant le côté aléatoire des conséquences de leurs décisions. Nul ne doit donc se vanter de sa bonne fortune ou négliger d'en remercier les dieux. C'est une déesse distante et lunatique, y compris avec les autres dieux de son propre panthéon, mais qui n'a pas non plus d'ennemis. Elle est appréciée des aventuriers, qui la prient avant de partir dans une quête difficile, afin d'accroître leurs chances de succès, et aussi des cités qui cherchent à se forger une destinée particulière.

### Avatar : FP (23)

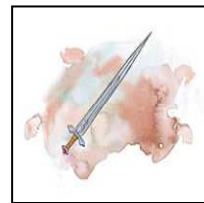
L'avatar de Tyche est une belle magicienne, maîtresse du Destin, aux cheveux de jais.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tyche sont assez libres de leurs actes. Ils utilisent donc leurs pouvoirs comme bon leur semblent. Certains prient leur déesse pour qu'elle protège leur ville, d'autres se font payer pour amener la bonne fortune sur ceux qui les paient pour (et une bonne moitié d'entre eux ne sont d'ailleurs que des charlatans, n'utilisant pas leur magie pour y parvenir), d'autres le font par bonté d'âme, d'autres s'associent à des entreprises maléfiques pour leur apporter prospérité, d'autres font des recherches sur les mystères du Destin, d'autres enfin partent à l'aventure... Un grand nombre de possibilités sont offertes aux membres de ce culte.







## Tyr

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Escrime, Courage, Loi
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Royaumes du nord, Norwold, Heldann, Îles de l'Aube, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Mythes et légendes (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bien, Courage, Courroux sacré, Héros, Inquisition, Justice, Loi
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Epée
<b>Arme de prédilection</b>	Epée (tous types)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon nordique non maléfiques, Ixion
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Loki, Hel, Zugzul (Surtur), Thrym, Thanatos

**Description du dieu :**

Tyr est un dieu très lié à Ixion sur le monde de Mystara. Il est ainsi probable que ce soit ce dernier, qui a parrainé un mortel ayant reçu « l'étincelle » du dieu Tyr. D'autres suggèrent même que ce lien soit plus profond et qu'Ixion ne soit peut être qu'une manifestation de Tyr particulière à Mystara. Nul ne sait. En tout cas les deux dieux sont alliés et l'histoire de l'arrivée du dieu Tyr sur Mystara n'est pas connue. Cela n'empêche pas Tyr de faire partie du panthéon nordique et d'être ainsi sous l'autorité d'Odin.

Tyr est le dieu de l'épée et du courage, surveillant les batailles avec autant d'intérêt qu'Odin lui-même. Il est également l'exécuteur divin de la loi, utilisant son impressionnant talent à l'épée pour maintenir l'ordre.

Tyr n'a qu'une main, ayant perdu l'autre au service de ses compagnons divins. Le puissant loup Fenrir étant en train de mettre à sac une grande partie d'Asgard et les dieux étant incapables de l'arrêter, les nains forgèrent une corde en or capable de retenir la bête. Les dieux parièrent avec le loup qu'il ne pourrait casser la corde. Le loup suspicieux n'accepta le défi que si un des dieux mettait sa main dans sa gueule pour garantir sa liberté si la corde ne pouvait être rompue. Tyr, le sans peur, se soumit sans hésitation et perdit sa main quand le loup réalisa qu'il avait été piégé.

## Les dieux de Mystara

En tant que dieu des épées, Tyr surveille les Valkyries et s'assure qu'elles ne ramènent au Valhalla que les plus vaillants des héros mortels. Il est aussi la patron des guerriers courageux. Il envoie parfois son avatar pour punir des crimes extraordinaires, comme le meurtre d'un roi ou le vol d'un des trésors les plus précieux d'un royaume. Les criminels survivant à une telle rencontre ne doivent plus jamais avoir peur d'une nouvelle vengeance de Tyr, car il admire le courage et le talent plus encore qu'il ne fait la loi.

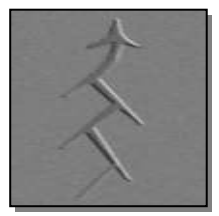
### **Avatar : FP (24)**

L'avatar de Tyr est un robuste guerrier à qui il manque une main. Il porte une épée +3 acérée, qui lui permet de voir les objets invisibles et de lancer l'ensemble des détections du Bien, Mal, Chaos et Loi, à volonté.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Tyr servent en général comme officiers exécutants de la Loi du royaume. Ils sont souvent des prêtres – guerriers.





## Ukko (« Celui qui regarde »)

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – LN – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Création du monde, Ciel, Air, Créatures aériennes, Orage, Guerre, Chasse, Chance, Protection contre le Mal, Tempêtes
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Denagoth
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Air, Chance, Courroux (sacré), Création, Guerre, Protection, Tempêtes
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Serpent-éclair
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon
<b>Amis</b>	Cochère (Syranita), Koriel, Aerdrië Faenrya
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi, Idris

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Ukko est présent majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est au Kaarjala que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais son culte s'est répandu au-delà, au Denagoth où il est vénéré par les barbares.

Ukko est le dieu suprême du panthéon finnois. Avec Ilmarinen, c'est le premier dieu à avoir intégré Mystara. Il est grandement vénéré par les barbares qui vivent au nord du Denagoth et combattent la déesse Idris.

Ukko (« vieil homme ») est le dieu du ciel, de l'orage et de la guerre. Il est aussi censé être le dieu des chasseurs, puisqu'il apporte la chance à ceux-ci lorsqu'ils partent chasser. Il a créé la déesse Ilmatar qui a créé le monde ensuite.

Ukko porte un marteau nommé Ukonvasara. Dans les cavernes, on trouve une figuration du tonnerre qui se trouve être un serpent-éclair, le symbole d'Ukko.

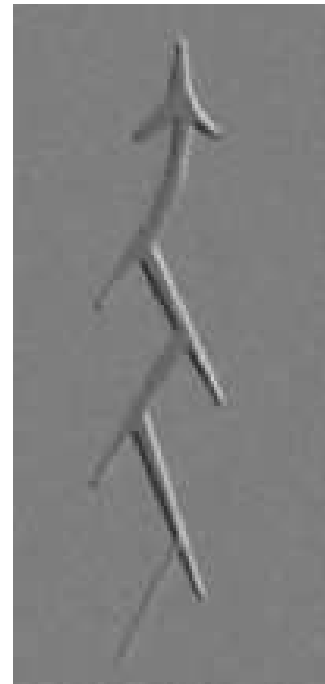
Il est surnommé « celui qui regarde » par les barbares du nord Denagoth qui le vénèrent.

**Avatar : FP (22)**

L'avatar d'Ukko est un puissant barbare, portant un marteau de guerre (ou parfois une épée ou une hache) qui possède le pouvoir de *foudre intense*.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Ukko sont des leaders et souvent de courageux combattants qui n'hésitent pas à combattre le Mal quand cela est nécessaire. Les barbares vénérant Ukko, ont le droit d'être d'alignement *loyal bon*.



Le dieu Ukko à gauche, et son symbole, le « serpent-éclair » à droite

**Urogalan (Usamigaras)**

Urogalan est en fait l'autre nom du dieu Usamigaras dans le panthéon hin. La description de ce dieu est donc fournie, juste ci-dessous, au nom « Usamigaras ».



## Usamigaras (Urogalan)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Demi-dieu
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Terre, Mort, Recueil des âmes, Voyage, Messagers, Voleurs
<b>Vénééré par</b>	Hins
<b>Vénééré en</b>	Cynidicée, Norwold, Les 5 Comtés, Karamaikos, Davanie
<b>Panthéon</b>	Hin
<b>Source</b>	B4, Wrath of the immortals, Les dieux des monstres (2 <sup>o</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Halfelins, Mort, Repos, Terre, Voyage
<b>Registres interdits</b>	Chaos
<b>Symbole</b>	Silhouette de tête de chien noir OU Etoile d'argent à 5 pointes
<b>Arme de prédilection</b>	Fléau d'armes (léger et lourd)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon hin, Gorm (Marduk), Madarua (Ishtar)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Arik (Grand Ancien Élémentaire)

### Description du dieu :

Usamigaras était de son vivant un hin assez aventureux mais au caractère et à la mine sombres. Il est probable que le demi-dieu hin, Urogalan, qui n'était alors pas présent sur Mystara, fut averti des événements qui allaient se dérouler par une quelconque puissante prédiction des Nornes. Il instilla son essence divine dans le cœur d'Usamigaras mais laissa agir celui-ci comme il l'entendait. C'est ainsi Usamigaras mena un petit groupe de hin aventureux et désireux de découvrir le monde, au travers des contrées. Ils finirent par s'établir en Cynidicée, à l'époque où celle-ci était dirigée par Gorm / Marduk et par Madarua / Ishtar. Usamigaras les aida fortement à protéger la cité. Et quelques temps après Gorm / Marduk et Madarua / Ishtar, il suivit également la voie de l'immortalité. Pour ce faire, il voyagea, retournant sur les terres des hins mais également au Norwold où il se fit connaître par ses exploits.

Usamigaras finit par réussir sa quête de l'immortalité, fusionnant avec Urogalan, et c'est ainsi que ces trois dieux s'allièrent pour veiller sur Cynidicée... jusqu'à sa chute et son déclin sous terre. Cette chute sous terre avait été prévue par les Nornes, mais seul Urogalan le savait.

Usamigaras / Urogalan est le demi-dieu de la terre et de la mort chez les hins. C'est un dieu du sous-sol. Son aspect mortuaire est celui d'un protecteur des âmes des morts, et celui

d'un conseiller-juge pour Yondalla. Peu de hins l'adorent, mais il est vénéré comme un protecteur. Pour ces raisons la vue de son symbole donne la chair de poule aux hins.

Usamigaras / Urogalan est connu sous son nom d'Usamigaras en Cynidicée (quoique son deuxième nom y soit connu aussi) et au Norwold. Les autres communautés hins ne le connaissent que sous le nom d'Urogalan.

Usamigaras / Urogalan envoie des présages et manifestations sous forme de chiens noirs, hurlements y compris, comme prémonitions de morts, et pour recueillir les âmes. Il a un avatar, qui est envoyé pour récolter l'âme de grands sages ou d'exceptionnels hins. Il peut aussi envoyer son avatar dans les profondeurs pour surveiller sur les périls qui peuvent en provenir.

### **Avatar : FP (21)**

L'avatar d'Usamigaras / Urogalan apparaît comme un hin mince à la peau mordorée, vêtu d'une robe d'un blanc pur (aspect de mort) ou brune (aspect de la terre). Il est prêtre – mage et peut voir dans le noir et dans toutes les ténèbres, même magiques. Il porte un fléau d'armes à deux têtes +3. Il est accompagné d'un chien noir silencieux et de nature magique.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres d'Usamigaras / Urogalan sont très rares. Ils célèbrent les funérailles, enterrements et commémorations. Le culte des ancêtres et la généalogie sont importants à leurs yeux. Les pierres tombales hins, incluent souvent une statuette d'Usamigaras / Urogalan. Ils ont aussi un rôle dans la consécration des premiers coups de pelles lors de la fondation de nouveaux bâtiments et de nouveaux complexes souterrains.



**Le symbole du dieu Usamigaras / Urogalan**

**Pour son aspect, se reporter à l'image sous le descriptif global du panthéon hin**



## Utnapishtim (Ixtililton)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Survie, Santé, Soins, Protection des espèces vivantes
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Bellissaria, Shattenalfen, Skothar, Hollow World (azcans, oltecs)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	IM3, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Endurance, Guérison, Renouveau, Repos, Restauration, Salut
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Branche de sumac
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque, Terra (Gaïa), Ka (Shekinester)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Thanatos

### Description du dieu :

Ixtililton a transmis son étincelle divine à un mortel nommé Utnapishtim, qui était né au sein du peuple oltec. Il souhaitait ardemment pouvoir apporter ses soins aux peuples qui étaient sous la « protection » d'autres dieux du panthéon aztèque comme Atruaghin / Quetzalcoatl, Atzanteotl / Tezcatlipoca et d'autres. Mais c'est Ka / Shekinester qui parraina Utnapishtim pour sa quête de l'immortalité qu'il remplit en accomplissant de nombreuses quêtes dont la dernière fut la construction d'une ziggourat sur le « Bras des Immortels » et qui cachait un artefact de grande puissance. Il acquit alors son immortalité et fusionna avec Ixtililton.

Utnapishtim / Ixtililton, surnommé le « Petit visage noir », est le dieu des soins, de la médecine et de manière globale de la survie des espèces. Il s'oppose ainsi à Thanatos. C'est la divinité qui garde les humains en bonne santé et à l'écart des maladies. Divinité malicieuse, à la complexion sombre, son toucher guérit toute maladie, quelle qu'en soit la gravité.

Utnapishtim / Ixtililton est consacré à la délivrance des humains de la maladie, mais personne ne semble savoir exactement pourquoi, peut-être parce qu'il n'a jamais pris la peine d'expliquer ses motivations. Il s'assure aussi de manière plus globale de la survie des espèces. Pour recevoir son aide, il faut être malade et le prier. Une personne assez

chanceuse pour recevoir sa visite, le réalise rarement ; elle va simplement mieux. Utnapishtim / Ixtlilton est trop occupé pour envoyer des présages ou des augures à ses fidèles.

Le dieu est connu sous son nom Utnapishtim à Bellissaria, au Skothar et chez les oltecs. Il est connu sous le nom d'Ixtlilton dans les clans de l'Atruaghin et chez les azcans.

**Avatar :** FP (21)

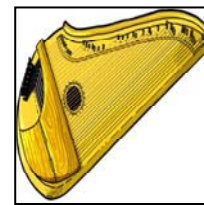
L'avatar d'Utnapishtim / Ixtlilton est un homme malicieux à la peau sombre. C'est un prêtre guérisseur. Il possède également l'imposition des mains au même niveau qu'un paladin du 20° niveau.

**Devoirs du clergé :**

Comme leur dieu, les prêtres d'Utnapishtim / Ixtlilton se consacrent aux soins des maladies et autres, et passent leur temps à visiter ceux qui souffrent. Ils vivent dans des temples remplis de récipients d'eau bénite noire. Si celui qui souffre ne boit rien d'autre que cette eau noire, il récupère en sus 1D4 de points de vie par jour et cette eau empêche quelles que soient les circonstances, la constitution de tomber en dessous de 1. Seuls les prêtres d'Utnapishtim / Ixtlilton peuvent cependant survivre à ce régime pendant de longues périodes.







## Väinämöinen

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal bon
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – NA – CB
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – LN
<b>Zone de contrôle</b>	Barde, Chant, Magie, Sagesse
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Libération, Magie, Méditation, Mora
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un kantele (instrument de musique à corde finlandais)
<b>Arme de prédilection</b>	Hache
<b>Alliés</b>	Les autres dieux non maléfiques du panthéon finnois
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi, Louhi

### Description du dieu :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Väinämöinen est présent dans un pays des contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Kaarjala. C'est là que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon.

Väinämöinen est l'un des grands héros de cette mythologie. Il est souvent désigné par l'expression « le barde sans âge ». Il est le fils de la vierge Ilmatar, de laquelle il naquit par sa propre volonté alors qu'elle était enceinte de lui depuis 730 ans. En effet comme il commençait à s'y ennuyer, il décida de venir au monde par lui-même et rampa en dehors du ventre maternel. Cette longue gestation lui avait permis d'acquérir la sagesse que confèrent les années. On le décrit comme un homme d'âge mûr sage et sensible et il possédait d'extraordinaires pouvoirs magiques. Il est considéré comme le plus grand barde et l'un des meilleurs magiciens (la parole étant magie). Il inventa une sorte de harpe horizontale faite avec les arêtes d'un brochet gigantesque et les cheveux d'une demoiselle. Cet instrument, appelé kantele devint l'instrument favori des habitants du Kaarjala.

Il est le premier habitant de la terre et c'est lui qui enseme la terre et fait pousser les plantes sur le sol du Kaarjala, aidé en cela par Pellervo, et par Ukko, le dieu des dieux.

## Les dieux de Mystara

Le problème principal de Väinämöinen était les femmes. Lorsqu'il essaya d'épouser la charmante fille de Louhi, la sorcière des glaces, ce fut un véritable désastre. Lemminkäinen et Ilmarinen furent ses compagnons d'aventure et les trois s'appréciant, même s'ils perdirent le Sampo. C'est Väinämöinen qui récupéra et répara le Sampo après cet épisode. On ne sait pas si toutes ces aventures se sont déroulées sur Mystara ou bien dans un autre monde auparavant et qu'ensuite ces dieux sont venus sur Mystara, après avoir fusionné leur essence avec des héros mortels. Mais cela importe peu.

**Avatar :** FP (16)

L'avatar de Väinämöinen est un barde / mage de grand talent.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Väinämöinen sont souvent des scaldes (des bardes du nord), des mages et/ou des sages. Ils sont souvent très appréciés dans leur communauté pour leurs actions.





## Valérias

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Amour, Passion, Désir, Sensualité, Beauté, Arts, Fertilité, Protection, Charité
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Darokin, Ierendi, Royaumes du nord, Thyatis, Karameikos, Norwold, Hule, Davanie, Ochalea, Skothar, Yavdlom, Îles perlées, Îles de l'Aube, Bellissaria, Hollow World, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World
<b>Domaines</b>	Amour, Charme, Gloire, Luxure, Orgueil, Passion, Plaisir, Protection
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Une rose délicate avec des épines
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Ixion
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les dieux de la sphère d'Entropie, Eiryndul (Erevan Ilsère), Kythria (Aphrodite), Khoronus (Chronos)

### Description de la déesse :

Valérias fait partie de ces premiers dieux du monde de Mystara, qui ne se souviennent même pas de leur arrivée sur le monde. Elle a commencé à s'intéresser à Mystara à partir du moment où les premiers humains ont commencé à s'y implanter. Elle était fascinée par leur vitalité, leur passion de la vie et leurs coutumes. C'est ainsi qu'elle est devenue la déesse de l'Amour et de la passion. Son culte est populaire un peu partout sur Mystara, prenant en fonction la forme d'une vénération de l'amour sentimental, de l'amour physique, de la fertilité, de la sensualité, de la féminité et de la charité.

Elle est la femme d'un autre dieu aux émotions débordantes, Ixion, même si elle ne s'interdit pas de nombreuses autres amourettes, mais elle revient toujours près de lui à un moment ou à un autre. Elle est en cela assez proche des dieux Olympiens du panthéon grec. Valérias est vraiment une déesse passionnée et passionnelle, au fort tempérament, fière et sanguine. Elle aime à se mêler des affaires des mortels et y intervient régulièrement. Ses emportements sont soudains mais souvent assez brefs.

## Les dieux de Mystara

Sur le plan de la beauté, elle a trouvé il y a peu une sérieuse rivale en Kythria qui n'est autre qu'Aphrodite, la déesse de l'amour du panthéon grec. Elles cherchent la même position et régulièrement pour les mêmes peuples humains. La concurrence se fait donc féroce entre les deux déesses. Etant donné que c'est Eiryndul / Erevan Ilsère qui a parrainé la mortelle Kythria, elle ne l'apprécie plus du tout non plus et déteste de surcroît son arrogance. Elle n'aime pas non plus le pédantisme de Khoronus / Chronos qui veut toujours avoir le dernier mot quand il discute avec elle... insupportable !

**Avatar :** FP (28)

L'avatar de Valérias est une femme magnifique, courtisane hors pair, au charme séducteur. Elle envoie régulièrement son avatar régler telle ou telle affaire.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres et prêtresses de Valérias sont assez libres. Ils doivent toujours favoriser l'amour, protéger les intérêts de leur déesse. Ils ne manquent pas l'occasion de faire du tort – par des moyens subtils tels que la calomnie, mais jamais le meurtre ou équivalent – aux temples de Kythria / Aphrodite, Eiryndul / Erevan Ilsère et Khoronus / Chronos. Ils doivent aussi activement combattre les dieux de la sphère d'Entropie, si possible par des moyens subtils mais néanmoins plus directs que pour les trois dieux susmentionnés.



Page d'après : Vanya / Sif



## Vanya (Sif)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	NB – LB – CB – NA – LN – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Excellence, Guerre, Conquête, Protectrice des Heldanniques
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Heldann, Thyatis, Royaumes du nord, Wendar, Norwold, Davanie, Îles de l'Aube, Hollow World
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	M1, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Champions of Mystara, Hollow World, Mythes et légendes (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Bien, Courage, Courroux sacré, Gloire, Guerre, Libération
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Épée longue brandie OU un Lion noir sur fond blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Épée (longue, courte ou à deux mains)
<b>Alliés</b>	Thor, Khoronus (Chronos)
<b>Amis</b>	Les dieux du panthéon nordique non maléfiques
<b>Adversaires</b>	Chao Kung Ming (rivalité)
<b>Ennemis</b>	Rathanos (Râ), Halav (Lug), Petra (Brigantia)

### Description de la déesse :

Vanya était une brave guerrière des tribus kerendiennes qui vivaient en Davanie 7 siècles avant le couronnement du premier empereur de Thyatis. Fuyant avant que les terres ne soient envahies par les miléniens, elle mena son peuple au nord, avec les ancêtres de ce qui allait devenir les thyatiens et les hattiens. Avec un bataillon de courageux soldats, elle avait retenu les soldats miléniens jusqu'à ce que le peuple puisse embarquer. Ce sacrifice lui coûta sa liberté. Après des années d'esclavage au service des miléniens, elle pria et ses prières atteignirent une déesse, Sif, déesse du panthéon nordique, déesse de l'excellence, qui se retrouvait bien dans cette courageuse mortelle. Elle lui insuffla son étincelle divine. Munie de cette nouvelle force au plus profond d'elle, elle fut remarquée d'un prêtre milénien de Khoronus / Chronos, alors qu'elle avait été envoyée dans des zones frontalières. Il fut impressionné par l'indomptabilité de la guerrière et tomba amoureux d'elle. Lorsque son maître essaya d'abuser d'elle et qu'il voulut la tuer pour avoir essuyé un cuisant échec, le prêtre organisa son évasion. Elle rejoignit les tribus neathar, et les mena à la révolte contre les miléniens. En l'espace d'une décennie, elle devint la chef de puissants clans et finalement la chef incontestée de la coalition. Elle stoppa net l'expansion des miléniens sur la frontière sud de leur empire. Elle fut proclamée reine. C'est alors que Khoronus / Chronos lui apparut et lui indiqua la voie pour gagner son immortalité. Elle finit

par l'atteindre, abandonnant sa dépouille mortelle, dans sa forteresse qu'elle s'était construite chez les néathars. Elle fusionna alors avec la déesse Sif qui l'avait tant aidée.

Elle est ainsi devenue la patronne de la guerre, de la victoire et de l'excellence. Elle est devenue l'une des protectrices des thyatiens, mais elle surtout devenue la divinité tutélaire en Heldann, et la maîtresse des chevaliers heldanniques. C'est ainsi qu'une puissante théocratie dédiée à Vanya / Sif y a été fondée.

Vanya / Sif n'apprécie pas les dieux qui protègent les miléniens, à cause de son historique, en particulier Halav (Lug) et Petra (Brigantia). Le paradoxe, c'est que l'ensemble des dieux du panthéon grec (ou presque) sont à la fois les protecteurs des thyatiens (et donc ses alliés) et ceux des miléniens (qu'elle abhorre). Elle a donc décidé de les ignorer. Elle n'apprécie pas non plus Rathanos / Râ pour ses penchants misogynes.

Vanya / Sif est aussi bien la déesse du talent et de l'excellence, qu'une superbe femme guerrière. Elle est la femme de Thor et la personnification de la fidélité conjugale. Loki lui joua un tour en lui coupant ses magnifiques cheveux dorés. Quand Thor en colère voulut prendre sa revanche, Loki fut forcé de remplacer les cheveux avec des boucles en or véritable, qui poussent comme de vrais cheveux. Ces cheveux avaient été fabriqués par une paire de nains rusés qui, grisés par leur succès, créèrent de nombreux autres objets merveilleux, comme Mjolnir, le marteau de Thor, Gungnir la lance d'Odin et son anneau Draupnir.

Vanya / Sif cherche les jeunes guerriers et tous ceux qui sont attachés à l'excellence afin d'en faire de parfaits chevaliers heldanniques, l'élite des combattants. Parfois, elle laisse son épée à l'un de ses champions heldanniques.

### **Avatar : FP (22)**

L'avatar de Vanya / Sif est une magnifique femme guerrière aux cheveux dorés. Elle est une barde – guerrière. Quiconque porte son épée est immunisé à toute magie de l'école d'*illusion*. Mais pour porter cette épée +3, il faut avoir au moins 20 en force. Tout sort de l'école d'*enchantement* rebondit de l'avatar vers le lanceur comme avec un *renvoi de sorts*.

### **Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Vanya / Sif doivent se vouer à l'excellence en toutes choses. S'ils sont mariés, ils doivent toujours se conduire dans les limites des relations conjugales. La majorité d'entre eux sont des prêtresses, qui se teignent souvent une mèche de couleur or. Les temples de Vanya / Sif sont souvent de solides forteresses. Les étrangers qui viennent frapper à la porte sont dédaignés, sauf s'ils portent une arme. Ils participent alors fréquemment à un duel au premier sang. S'ils se comportent bien au combat, ils sont ensuite très bien reçus et traités, sinon ils sont juste dédaignés.

### Vaprak (Jammudaru)

Vaprak est en fait l'autre nom du dieu Jammudaru dans le panthéon monstrueux. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Jammudaru ».

### Varuna (Simurgh)

Varuna est en fait l'autre nom du dieu Simurgh dans le panthéon indien. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Simurgh ».





## Vellamo

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – CN – LN – NM – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Mer, Lacs, Tempêtes
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures marines
<b>Vénééré en</b>	Kaarjala, Ghyr, Océans
<b>Panthéon</b>	Finnois
<b>Source</b>	GAZF10, Wikipedia
<b>Domaines</b>	Eau, Mer, Tempêtes
<b>Registres interdits</b>	Feu
<b>Symbole</b>	Un château sous l'eau
<b>Arme de prédilection</b>	Lance
<b>Alliés</b>	Les autres dieux du panthéon finnois sauf Hiisi
<b>Amis</b>	Protius (Poséidon), Sinbad
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Hiisi

### Description de la déesse :

Comme les autres dieux du panthéon finnois, Vellamo est présente majoritairement dans deux contrées de l'extrême nord-est du continent Brun : le Ghyr et surtout le Kaarjala. C'est dans ce dernier pays que le panthéon s'est constitué à partir de différents héros mortels des siècles passés qui ont atteint l'immortalité et ont fusionné avec les dieux du panthéon. Mais son culte – comme celui de son mari Ahto – s'est répandu dans les océans.

Vellamo est la déesse des mers, des lacs et des tempêtes. Elle vit avec son époux Ahto et leurs filles, dans le château d'Ahtola, perché sur une falaise noyée dans la brume et battue par les flots. Le château s'étendrait aussi sous la mer. Vellamo est d'un caractère lunatique.

### Avatar : FP (13)

L'avatar de Vellamo est une femme prêtresse aussi sur terre que dans l'eau.

### Devoirs du clergé :

Le clergé de Vellamo préside aux rituels avant que les marins n'embarquent et s'occupe des femmes de marin restées à terre (en tout bien, tout honneur).





## Verenestra

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Déesse mineure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu (à tendances chaotiques bonnes)
<b>Alignement des fidèles</b>	NA – NB – CB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB – CB – CN
<b>Zone de contrôle</b>	Fées femelles, Charme, Beauté
<b>Vénééré par</b>	Dryades, Nymphes, Sylphes
<b>Vénééré en</b>	Alphatia, Wendar, Alpheïm, Denagoth, Tanegioth, Davanie, Divers (royaumes féériques)
<b>Panthéon</b>	Féérique
<b>Source</b>	Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Amour, Charme, Orgueil, Plaisir
<b>Registres interdits</b>	Feu, Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Miroir d'argent aux côtés ornés de filigranes
<b>Arme de prédilection</b>	Dague
<b>Alliés</b>	Emmantiensien
<b>Amis</b>	Les autres dieux féériques non maléfiques
<b>Adversaires</b>	Kythria (Aphrodite), Madarua (Ishtar), Valérias : (rivalités)
<b>Ennemis</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres

### Description de la déesse :

Comme pour la plupart des dieux féériques, personne ne se souvient comment cette déesse est arrivée sur Mystara. Les êtres féériques aiment à conserver leurs secrets.

Verenestra est la déesse des dryades, nymphes et sylphes. Légère et vaniteuse, cette belle déesse a toutefois la sagesse de savoir que la sécurité de ses adoratrices ne fait qu'un avec celle du peuple féérique et de son royaume, et est absolument loyale à la cour de Seelie (la cour des fées de lumière) malgré sa nature par ailleurs inconstante. Verenestra a son propre boudoir à la cour de Seelie, resplendissant avec des bouleaux d'argent, des mélèzes et des peupliers avec une bordure de saule ; les arbres sont décorés de filigranes de vif-argent et de bijoux avec à l'intérieur de nombreux miroirs où la déesse pratique son art du narcissisme. Elle est jalouse et évite le contact avec d'autres déesses de la beauté, de l'amour ou de la romance.

Verenestra envoie rarement des avatars sur Mystara. Elle peut le faire éventuellement pour enlever un mâle exceptionnellement charismatique et jouer avec l'affection de la pauvre créature, le récompensant de quelque objet magique mineur. Autrement, son avatar n'accompagnera ceux des autres dieux féériques que lorsqu'un problème commun est particulièrement important.

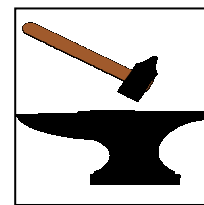
**Avatar : FP (16)**

L'avatar de Verenestra est une mince femelle réservée (sylphe, dryade ou nymphe) parfaite et belle. Elle est toujours nu-pieds, et ne porte généralement qu'un ou deux ornements de la taille d'un mouchoir spécialement conçus pour ne pas cacher ses charmes féminins. Elle est mage – druide et n'utilise pas la magie du feu.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtresses, druidesses ou chamanes de Verenestra (seules les femelles sont possibles) n'ont aucun devoir spécifique. Par contre, comme tous les autres membres des clergés féériques, elles participeront activement à la déesse de leur communauté si le besoin s'en faire fait ardemment sentir.





## Wayland (Héphaïstos &amp; Goïbniu &amp; Ptah &amp; Flandal Peudacier)

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	N'existe pas
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	N'existe pas
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Métallurgie, Constructions, Forgerons & Armuriers, Ingénieurs & Architectes, Créations magiques
<b>Vénééré par</b>	Humains, Gnomes, Divers
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Rockologis, Royaumes du nord, Darokin, Thyatis, Norwold, Heldann, Hule, Thotia, Davanie, Serraine, Hollow World (nithiens, miléniens, traldars)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Wrath of the immortals, Master and Immortal set
<b>Domaines</b>	Artisanat, Création, Forge, Magie, Métal, Runes
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	Un marteau flottant au-dessus d'une enclume
<b>Arme de prédilection</b>	Marteau de guerre
<b>Alliés</b>	N'existe pas
<b>Amis</b>	N'existe pas
<b>Adversaires</b>	N'existe pas
<b>Ennemis</b>	N'existe pas

**Description du dieu :**

Wayland est l'un des quatre cas de figure (avec Yagraï, Ssu-Ma et Stodos), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait plusieurs divinités distinctes, en l'occurrence quatre, bien que celles-ci soient tout de même similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Goïbniu (issu de la mythologie celte), Héphaïstos (issu de la mythologie grecque), Ptah (issu de la mythologie égyptienne) et Flandal Peudacier (un dieu gnome). Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces quatre dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Goïbniu (en particulier à Karameikos et chez les traldars du Hollow World), soit Héphaïstos (à Karameikos, Thyatis, Heldann, les Royaumes du nord, le Norwold et chez les miléniens du Hollow World), soit Ptah (en particulier à Thotia et chez les nithiens du Hollow World), soit Flandal Peudacier dans les diverses communautés gnomes, soit Wayland (en particulier à Darokin et aux îles de l'Aube). Dans le cas où les prières sont adressées à Wayland, c'est potentiellement n'importe lequel des quatre dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar) Wayland, car Wayland n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'une quadrature de dieux de panthéons divers. Et chacun de ces dieux peut être vénéré séparément.

## Les dieux de Mystara

Durant son existence mortelle, Wayland (qui a existé) était un antalien vivant dans les royaumes du Nord. Il excellait véritablement dans les arts de la forge, de la création d'objets et dans l'ingénierie en général. Il gagna son immortalité en réalisant sa quête du Polymath, en s'étant entre autres, incarné dans un gnome. Lors de sa déification, on ne sait pas comment cela s'est passé, mais quatre dieux sont apparus sur Mystara. Cela remonte à il y a fort longtemps. Il est très possible que certains de ses apprentis aient acquis leur immortalité avec leur maître, ou avec des compagnons d'aventure.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Wayland sont souvent des créateurs dans le domaine des technologies « lourdes » (forge, métallurgie, architecture, ingénieurs,...) ou d'objets magiques. Nombre d'entre eux sont de grands créateurs d'objets magiques. A part cela, ils ont peu de devoirs, d'autant que « leur » dieu est un groupe de quatre dieux, ce que très peu de prêtres savent.



Héphaïstos, un des dieux  
« constitutifs » de la divinité Wayland



## Wogar (Maglubiyet)

<b>Statut</b>	Initié
<b>Rang divin</b>	Dieu supérieur
<b>Sphère</b>	Matière
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – LM – CM – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	NM
<b>Zone de contrôle</b>	Guerre, Commandement, Conquêtes, Cruauté, Protecteur des gobelinoïdes
<b>Vénééré par</b>	Gobelins (principalement), Hobgobelins, Orques
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Rockologis, Darokin, Terres brisées, Alphatia, Davanie, Ghyr, Kaarjala, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Gobelinoïde
<b>Source</b>	GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow world, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Domination, Guerre, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Lumière
<b>Symbole</b>	Hache sanglante avec tête de loup noir en fond
<b>Arme de prédilection</b>	Hache (tous types)
<b>Alliés</b>	Nomog Geaya
<b>Amis</b>	Karaash (Illneval) : respect réciproque
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Yurtrus, Halav (Lug), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Les dieux des panthéons nains et gnomes, Mâtin

### Description du dieu :

Maglubiyet a longtemps vu ses « enfants » gobelins présents sur Mystara, sans que lui ne puisse directement intervenir, n’y étant lui-même pas présent. Il transmet son étincelle divine à plusieurs gobelins talentueux, mais il fallut plusieurs tentatives avant qu’il y en ait un qui réussisse sa quête de l’immortalité. Il s’agissait de Wogar.

Durant son existence, c’était un grand goblin, chef de guerre, à qui les prophéties des chamans avaient promis de grandes victoires. C’est ainsi qu’il rassembla la grande horde, partant à la recherche d’un artefact, le couteau Bleu. Il mena ainsi sa horde au travers du continent Brun en 1310 avant le couronnement du premier empereur de Thyatis, semant mort et destruction sur son passage. Une fois Hule atteint, les ogres choisirent de se séparer de la Horde. Cela n’empêcha pas Wogar et sa Horde d’annihiler Hule, pillant, tuant à souhait et prenant en esclavage les survivants. Ce règne de terreur prit fin quand Hosadus, un jeune homme saint, convainquit les leaders de la Horde d’utiliser leur magie pour aller chercher le couteau Bleu par delà les montagnes Noires et le Grand désert. C’est ainsi qu’ils partirent, croyant au mensonge d’Hosadus. Durant le voyage, Wogar réussit sa quête de l’immortalité, fusionnant ainsi avec Maglubiyet. Il quitta le monde physique de

Mystara, non sans avoir laissé son « enseignement » à ses principaux lieutenants. Un premier groupe ravagea les terres des Clans de l'Atruaghin (les orques rouges en 1257 avant le couronnement), un deuxième groupe conquiert les 5 Comtés en 1255 avant le couronnement, tandis qu'une troisième découvrit le couteau Bleu dans les Terres Brisées.

Wogar / Maglubiyet est à la fois le dieu tutélaire des gobelins et des hobgobelins. Il souhaite voir la guerre se propager pour la plus grande gloire de son peuple, et il le pousse éternellement au conflit et à la lutte.

Ses cibles de prédilection sont les peuples « de la surface », mais plus pour le plaisir du carnage que pour récupérer leurs territoires (bien que les orques qui vénèrent Wogar / Maglubiyet, apprécient aussi la conquête de ces terres). Les premiers concurrents des gobelinoïdes, sont en fait les gnomes et les nains et Wogar / Maglubiyet pousse ses séides à les détruire.

Wogar / Maglubiyet encourage une hiérarchie assez rigide au sein des peuples gobelins et hobgobelins. Sur ce point, les hobgobelins donnent toute satisfaction, tandis que les gobelins privilégient une hiérarchie basée sur la force. Le clergé et les chamans sont d'une importance majeure pour le culte de Wogar / Maglubiyet. Ce dernier est forcé de passer beaucoup de temps pour la « guerre des esprits » sur l'Achéron, avec les dieux orques (dont la grande majorité n'est pas présente sur Mystara). C'est pour cela que Wogar / Maglubiyet n'a guère évolué en termes de statut sur Mystara et qu'il a besoin de son clergé pour diriger ses ouailles. Il n'est pas rare d'ailleurs, que les chefs de tribu, soient aussi chamans. Néanmoins, dans la majorité des cas, ils constituent le bras droit du chef de tribu.

Wogar / Maglubiyet demande des sacrifices à son clergé. Ils sont toujours effectués par décapitation à la hache et le clergé enseigne que ces sacrifices alimentent l'énergie que Wogar / Maglubiyet consomme dans sa guerre sacrée contre les dieux orques sur l'Achéron.

Wogar / Maglubiyet envoie rarement ses avatars sur Mystara. Il appréhende d'étendre sa force ailleurs que dans sa base des plans inférieurs. Les avatars sont surtout envoyés pour tirer les nains et les gnomes de chez eux. Une bataille n'est pas suffisante ; elle doit avoir le potentiel de décimer une grande zone pour qu'un avatar soit dépêché. Wogar / Maglubiyet communique assez fréquemment avec son clergé par présages et communication directe, car il en a besoin pour ses projets importants. Les présages prennent la forme de sang coulant de la lame d'une hache, de comportement inhabituel parmi les worgs et les loups de guerre, et par chuchotements directs à des chamans en transe.

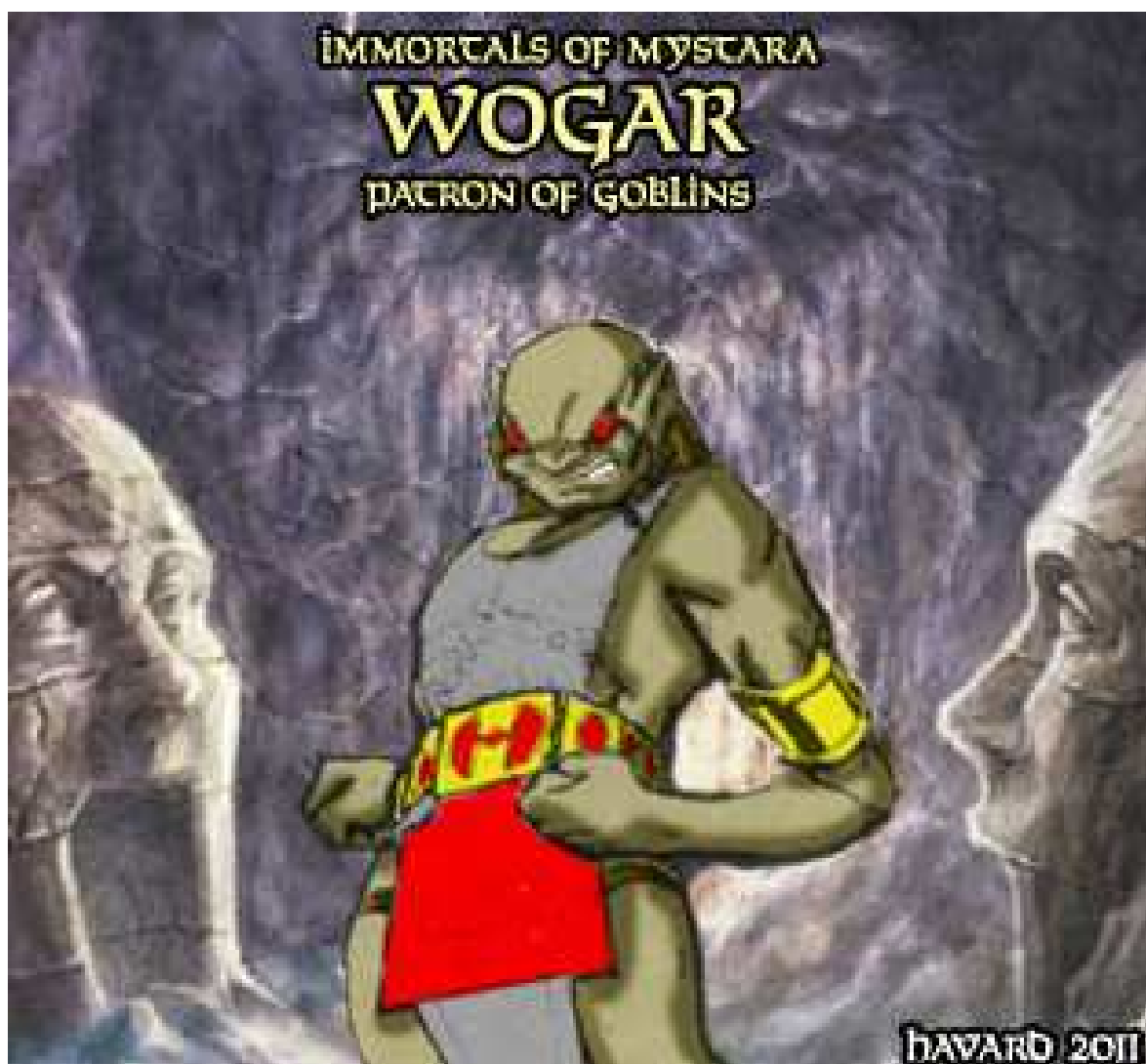
Sur Mystara, Wogar / Maglubiyet est particulièrement heureux malgré sa faible influence, car en plus de régner sur les gobelins et hobgobelins, il règne sur nombre des orques (les autres vénérant principalement Karaash / Illneval). Gruumsh, le dieu tutélaire des orques, n'est absolument pas présent sur Mystara, et cela comble Wogar / Maglubiyet de la plus grande joie. Il est certainement responsable de la mort, de quelques uns des orques qui avaient reçu l'étincelle divine de Gruumsh, et essayé d'intégrer Mystara.

**Avatar : FP (14)**

L'avatar de Wogar / Maglubiyet est un terrifiant et immense goblin à la peau d'ébène et aux yeux rouges brillants autour desquels des flammes lèchent et pétillent. Il a des crocs acérés, et des mains griffues terminent ses puissants bras musclés. C'est un guerrier. Il porte une hache +4 acérée, noire comme du charbon et ensanglantée.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Wogar / Maglubiyet sont agressifs. Ce sont des créatures provocatrices qui doivent constamment lutter pour le commandement et l'influence. Ce sont des chefs de guerre dès le départ, et ils entretiennent le désir de guerre chez les gobelins et hobgobelins. Ils font des sacrifices réguliers à Wogar / Maglubiyet, au moins une fois par mois. Idéalement des nains ou gnomes capturés, sont offerts ; ensuite tout humain ou demi-humain ; et à défaut d'autres gobelinoïdes, voire d'infortunés jeunes membres du culte.





## Xipe-Totec

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal bon (à tendances neutres)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN – LM – NB
<b>Zone de contrôle</b>	Renouveau, Sacrifices, Nature, Pluies nocturnes, Orfèvrerie
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Wikipedia
<b>Domaines</b>	Artisanat, Communauté, Nature, Renouvellement, Salut
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Enveloppe de peau écorchée
<b>Arme de prédilection</b>	Poignard d'obsidienne (dague)
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Xipe-Totec fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Xipe-Totec fait partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre.

Xipe-Totec (« notre seigneur l'écorché » en nahuatl) est un dieu du renouveau de la nature, de l'agriculture et de la pluie nocturne bienfaisante. Il s'écorche lui-même pour nourrir l'humanité, symbolisant ainsi le grain de maïs perdant son enveloppe avant de germer. Il est également le patron des orfèvres.

Au sein du panthéon aztèque, c'est le frère de trois autres dieux majeurs du panthéon, à savoir Tezcatlipoca (Atzanteotl dans les clans de l'Atruaghin) surnommé le Tezcatlipoca noir ; Quetzalcoatl (Atruaghin dans les clans de l'Atruaghin) surnommé le Tezcatlipoca blanc et Huitzilopochtli (Danel le tigré dans les clans de l'Atruaghin) surnommé le Tezcatlipoca bleu. C'est la couleur rouge qui est associée à Xipe-Totec surnommé le Tezcatlipoca rouge.



Son culte se déroule pendant le deuxième mois du calendrier aztèque, Tlacaxipehualiztli (littéralement « écorchement des hommes »). Il implique des sacrifices humains assez sanglants (comme souvent dans le panthéon aztèque, même pour les dieux bons), l'un de masse avec arrachage du cœur et l'autre réservé à l'élite des guerriers : il oppose un prisonnier volontaire de haut rang à des chevaliers aigles et des chevaliers jaguars. Le sacrifice consiste à arracher le cœur du sacrifié (qui a vécu comme un prince pendant l'année qui précède le sacrifice), drogué aux champignons hallucinogènes pour ne pas se rendre compte de ce qui lui arrive, puis à retirer sa peau. Le prêtre la portera sur lui pendant un mois.

Ses représentations suivent deux types : l'écorché dont la peau pend au bout des bras, et le Tezcatlipoca rouge, entièrement maculé de cette couleur, exception faite des bandes jaunes de son visage.

### Avatar : FP (20)

L'avatar de Xipe-Totec est un prêtre ou un druide, qui appelle la pluie bienfaisante et soigne les maux.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Xipe-Totec ont les mêmes tâches qu'effectue l'avatar de leur divinité. Mais ils ont en plus la très lourde tâche d'effectuer les sacrifices indispensables à la survie du panthéon et de leur dieu. Les prêtres de haut rang se chargent du sacrifice suprême, avec dépeçage du sacrifié. Cela n'est guère plaisant, mais c'est indispensable.

Certains prêtres sont aussi de bons orfèvres.



Deux représentations différentes du dieu Xipe Totec.

A gauche une représentation d'un artiste darokinien

A droite, celle d'un artiste de l'Atruaghin



## Xochipilli

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Chaotique bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Beauté, Joie, Amour, Jeux, Danse, Poésie, Musique, Bonne et mauvaise chance, Homosexualité
<b>Vénééré par</b>	Shattenalfen, Humains
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Shattenalfen, Hollow World (azcan, oltec)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	<i>Vault of Pandius</i> , Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Amour, Chance, Mora, Plaisir
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Fleur
<b>Arme de prédilection</b>	Hache à lame d'obsidienne
<b>Alliés</b>	Les dieux du panthéon aztèque
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

### Description du dieu :

Xochipilli fait partie d'un groupe de dieux du panthéon aztèque qui sont arrivés assez récemment sur Mystara à partir des elfes Shattenalfen qui ne suivent pas uniquement les préceptes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ces dieux sont principalement présents chez Les Shattenalfens, mais Atruaghin / Quetzalcoatl les aide à se développer au sein des clans de l'Atruaghin même si leur influence y est encore assez faible. Xochipilli ne fait pas partie des dieux tolérés par Atzanteotl / Tezcatlipoca chez les Shattenalfen et au sein du clan du Tigre. Ses vénérateurs sont donc pourchassés et éliminés sauvagement.

Xochipilli contient les mots nahuatl xochitl (fleur) et pilli (prince, noble ou enfant), il signifie donc le « prince des fleurs ».

Avec sa sœur jumelle et femme, Xochiquetzal, il est responsable d'une grande partie de ce que les êtres vivants trouvent agréables dans la vie. C'est un dieu bienfaisant mais capricieux, qui n'accorde que très rarement sa bénédiction à un fidèle. Sous sa forme véritable, il a le corps d'un beau jeune homme mais un visage putréfié.

Xochipilli a un caractère inconstant. Parfois il prend grand plaisir à aider ses fidèles et d'autres fois il leur inflige de grandes épreuves pour des raisons sans importance. Il aime le hasard et le changement.

## Les dieux de Mystara

Ses présages comprennent une musique inexplicable, une période de chance ou de malchance ou un besoin soudain de chanter.

### Avatar : FP (15)

L'avatar de Xochipilli est un jeune homme bien proportionné avec une tête de cadavre. Il porte une grande hache avec une lame d'obsidienne qui ne se ternit, ni ne s'ébrèche jamais. C'est un barde de talent qui peut ré-effectuer sur le champ, tout jet d'attaque ou de sauvegarde échoué. De même pour les jets opposés (compétences par exemple), il peut effectuer deux lancers et prendre celui qui lui convient.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Xochipilli doivent être extrêmement beaux, toujours désirables et accepter de compter sur la chance. Ils doivent parier tout ce qu'ils possèdent au moins une fois par an, sur un quelconque évènement.





## Xochiquetzal

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Déesse intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre bon
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NB – LB – CB
<b>Zone de contrôle</b>	Amours, Fleurs, Fertilité, Danse, Jeux, Cérémonies
<b>Vénééré par</b>	Humains, Etres féériques, Divers
<b>Vénééré en</b>	Clans de l'Atruaghin, Alfheim, Wendar, Outreterre, Shattenalfen, Hollow World (azcans), Davanie, Divers (royaumes féériques)
<b>Panthéon</b>	Aztèque
<b>Source</b>	GAZ14, Hollow World, Mythes et Légendes (2 <sup>e</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Compétition, Famille, Fées, Flore, Joie, Plaisir, Renouvellement
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Une rose
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Les dieux non maléfiques du panthéon aztèque, Les dieux féériques
<b>Amis</b>	Danel le Tigré (Huitzilopochtli), Les dieux non maléfiques du panthéon elfiques, Rafiel, Callarduran Maindouce
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), La Reine de l'Air et des Ténèbres, Arachne Prime (Loth), Diirinka, Laduguer, Arik (Grand ancien élémentaire), Illensine

### Description de la déesse :

Xochiquetzal est arrivée il y a fort longtemps sur le monde de Mystara, probablement à partir d'une fée des fleurs, qui avait reçu l'étincelle divine de Xochiquetzal. C'est ainsi que même si c'est une déesse du panthéon aztèque, sur Mystara elle appartient également au groupe des dieux féériques et protègent le petit peuple avec eux.

Elle est ainsi la déesse des fleurs parmi les dieux féériques, mais s'est aussi fait une spécialité de protéger les êtres féériques non maléfiques vivant dans l'Outreterre. C'est d'ailleurs en ces lieux, qu'elle aida Atruaghin alors qu'il n'était encore que mortel, et qu'il cherchait à échapper aux griffes d'Atzanteotl / Tezcatlipoca et de ses sbires. Dans les plans extérieurs, elle est d'ailleurs la mère de Quetzalcoatl... normal qu'elle ait aidé le mortel qui allait permettre à son fils d'intégrer Mystara. C'est aussi la femme de Xochipilli.

Xochiquetzal, dont le nom signifie « fleur-plume » est la déesse des fleurs, des jeux, de la fertilité, de l'agriculture, de l'amour sain et de la danse. Elle est responsable d'une grande partie de ce que les hommes et les femmes trouvent d'agréable dans la vie. Elle est vénérée

## Les dieux de Mystara

par tous ceux qui se retrouvent dans sa « zone de contrôle », mais également par des artisans, des prostituées et les femmes enceintes.

Bien qu'elle ne soit pas impliquée de très près dans les affaires humaines, Xochiquetzal répond occasionnellement à la supplique présentée conjointement par un homme et une femme amoureux l'un de l'autre, bien que leur relation puisse être secrète ou illicite.

Ses présages comprennent l'apparition inexplicable de fleurs épanouies, la flétrissure soudaine d'une fleur déjà éclose, ou l'envie incontrôlable de danser.

### **Avatar : FP (23)**

L'avatar de Xochiquetzal est une femme au doux visage et à la beauté incomparable. N'importe quel homme, elfe ou fée mâle qui la voit, doit réussir un jet de volonté DD30 ou se retrouver prêt à la défendre contre tout danger.

### **Devoirs du clergé :**

Seuls les hommes et les femmes amoureux peuvent être des prêtres de Xochiquetzal, les deux membres du couple devant le devenir. Leur tâche première consiste à garder leur amour vivant. Par-dessus tout, ils ne doivent jamais décevoir leur époux ou être infidèle. Les couples de prêtres doivent entretenir des jardins fleuris somptueux dans leur maison.





## Yagraï (Nomog Geaya & Yurtrus)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	N'existe pas
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	N'existe pas
<b>Alignement des fidèles</b>	NM – LM – CM
<b>Alignement des prêtres</b>	NM – LM – CM
<b>Zone de contrôle</b>	Autorité, Guerre, Obstination, Ténacité, Maladie, Mort et Nécromancie, Protecteur des orques jaunes et des hobgobelins
<b>Vénééré par</b>	Hobgobelins, Orques (principalement tribu des orques jaunes)
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Terres brisées, Ethengar, Davanie, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow world, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Domination, Mort, Orques, Sépulcre
<b>Registres interdits</b>	Bien, Lumière
<b>Symbole</b>	Un crâne noir sur fond blanc
<b>Arme de prédilection</b>	Epée bâtarde
<b>Alliés</b>	N'existe pas
<b>Amis</b>	N'existe pas
<b>Adversaires</b>	N'existe pas
<b>Ennemis</b>	N'existe pas

### Description du dieu :

Yagraï est l'un des quatre cas de figure (avec Wayland, Stodos et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait deux divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Nomog-Geaya et Yurtrus. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces deux dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Nomog-Geaya ou Yurtrus, soit Yagraï. Dans le cas où les prières sont adressées à Yagraï, c'est potentiellement n'importe lequel des deux dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Yagraï. Car les deux autres dieux pourvoient aux sortilèges, prières et autres. Mais le dieu en tant que tel, n'existe pas. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar), car Yagraï n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'un binôme de dieux de panthéons divers.

Yagraï était de son vivant un humanoïde, soit un hobgobelin, soit un orque jaune, personne de s'en souvient exactement. Il était surnommé l'Akkila-Khan et faisait partie de la Grande Horde en 1720 avant le couronnement du premier empereur de Thyatis. Cette horde envahit les khanates d'Ethengar, les conquérant grâce à sa ténacité et à la supériorité de ses

armes. Plus tard, une insurrection éclata, et la Horde fut battue à la bataille de Chongor. Yagraï partit alors avec quelques troupes, construire une forteresse dans les terres au nord de ce qui est aujourd'hui les Terres Brisées. De là, il mena de nombreux raids contre les habitants des khanates d'Ethengar. Il devint légendaire pour avoir été ressuscité après de nombreuses morts au combat... desquelles il s'est ensuite vengé. Plus tard, en 1688 avant le couronnement, il disparut sans laisser de traces. En fait, il était en train d'accomplir sa quête de l'immortalité, probablement sous le sponsor d'Hel. Il finit par y réussir et intégra la sphère d'Entropie. Il est principalement vénéré par les hobgobelins et les orques.

### Devoirs du clergé :

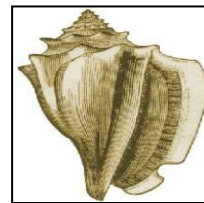
Les prêtres et chamans de Yagraï sont des leaders parmi les tribus, des chefs de guerre, ou le sombre chaman dans sa caverne. L'ensemble de la tribu le craint pour ses pouvoirs et ses malédictions. Ce sont souvent des êtres assez ignobles – même selon les critères des hobgobelins et des orques, et de surcroît abjects.



Le symbole du dieu orque Yurtrus,  
Un des deux dieux qui « composent » Yagraï

Page d'après : Yav, au centre de l'image, conduisant une fête





## Yav

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Zone de contrôle</b>	Prophéties, Voyants, Divinations, Protecteur de Yavdlom
<b>Vénééré par</b>	Humains, Elfes
<b>Vénééré en</b>	Yavdlom, Divers
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	Champion of Mystara, Wrath of the immortals
<b>Domaines</b>	Communauté, Destin, Equilibre, Mysticisme, Oracles
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos, Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Une conque de coquillage
<b>Arme de prédilection</b>	Bâton
<b>Alliés</b>	Calitha (Trishina), Tirésias (Oghma), Koryis (Kuan-Ti)
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	

**Description du dieu :**

Yav est né en 556 avant le premier couronnement thyatien, d'une mère elfe et d'un père humain tanogoro de la péninsule du Serpent. Très vite durant son enfance, il a montré des dons divinatoires et est rapidement devenu un prophète réputé. D'ailleurs, dans cette région, l'ensemble des demi-elfes possédaient des pouvoirs divinatoires, et s'étaient forgé une « caste », mais les pouvoirs de Yav était « au-dessus » de ceux des autres. Il a parcouru sa région, sauvant des centaines de vies, prévoyant divers désastres naturels et autres problèmes. Quand il eut atteint l'âge adulte, il rejoignit le clergé et commença à prêcher contre les faux devins, qui abusent de leurs pouvoirs pour s'enrichir. Mais son prosélytisme n'eut guère de succès. En 529 avant le premier couronnement thyatien, après plusieurs abus majeurs de la part des prophètes et de leur classe dirigeante, plusieurs factions d'elfes « puristes », massacrèrent tous les demi-sang qu'ils purent trouver. Durant ce mouvement, les Tanogoros de la péninsule du Serpent essayèrent de stopper les elfes, ce qui déboucha sur une guerre civile faisant des milliers de morts. Durant cette période, Yav avait disparu, laissant courir la rumeur qu'il avait été tué par les elfes. Il s'était en fait retiré, sentant une influence maléfique dans les pensées des voyants et des gens du peuple.

Il voyagea alors, mais se rendit compte que plus il s'éloignait de la péninsule, et plus ses pouvoirs divinatoires décroissaient. Il revint alors. Ses suivants, avaient fait de lui, un « dieu », omnipotent et infallible. Son culte attirait surtout les gens modestes qui attendaient que leur « dieu » leur rende justice.



Yav choisit de rester caché, sous une identité secrète, sous le nom de Mulogo. Il chercha à acquérir de l'influence et en -500, il se proclama Héraut de Yav, prédisant un terrible tremblement de terre, qu'il était seul à avoir pu prédire. Il convainquit les tanogoros de quitter la péninsule en masse. Il fit construire une grande flotte et tous partirent vers l'ouest, sur le « Bras des Immortels », où tous les voyants perdirent leurs pouvoirs.

En -480, Yav / Mulogo revint dans la péninsule et trouva la cause de ce qui occasionnait tout ce désordre. Dans une cave sous-marine, un artefact de la sphère du Temps octroyait à tous les demi-sang des pouvoirs divinatoires, mais en même temps, corrompait leurs pensée, en y instillant avidité, égoïsme et soif de pouvoir. Tentant de réparer l'artefact, il fut projeté dans le temps, jusqu'en +400. Quand il navigua de nouveau vers l'ouest, il retrouva son peuple, sans plus aucun prophète pour les mener, et assailli par des bandes humanoïdes. Toujours avec son identité de Mulogo, il ramena ses descendants dans leur terre natale.

Il prêcha alors les préceptes de Yav (donc les siens...), promouvant une vie paisible et une coexistence entre la classe dirigeante des prophètes et celle de ceux qui sont dépourvus de ce don. Après avoir laissé les rênes du pouvoir à des suivants de confiance, il retourna dans la cave sous-marine, et chercha à maîtriser l'artefact.

Il découvrit que l'artefact avait été endommagé par un tremblement de terre dans le passé et après plusieurs tentatives infructueuses, il réussit à le réparer et fut catapulté dans le temps une nouvelle fois, jusqu'en +750. Il localisa ses descendants et les aida à unifier leurs tribus, créant ainsi la Très Sérénissime Divinarchie de Yavdlom. A ce stade, il fut contacté par un immortel, qui le parraina pour sa déification au sein de la sphère de Temps.

Yav est exceptionnellement droit et pieux. Il prêche que le pouvoir doit toujours être utilisé pour assurer le bien de la communauté et non à des fins personnelles. Il est très sage et prêche la paix. Il tient souvent le rôle de conseiller au sein des immortels et a toujours réussi à éviter de se faire des ennemis. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'il envoie son avatar conseiller quelque mortel dirigeant une communauté.

### **Avatar : FP (20)**

L'avatar de Yav est un homme âgé, voyageant en se tenant sur son bâton de marche. C'est un devin et un sage conseiller.

### **Devoirs du clergé :**

Ses prêtres et chamans doivent utiliser leurs pouvoirs de divination avec sagesse afin d'aider leur communauté. Certains d'entre eux, deviennent des dirigeants, mais doivent gouverner avec sagesse. Ils font aussi d'excellents conseillers.

## Yeenoghu

Yeenoghu est en fait l'autre nom du dieu Ranivorus chez les fiélons. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Ranivorus ».



Des adorateurs célébrant une messe noire dédiée à un autre seigneur des Abysses, Orcus



## Yondalla

<b>Statut</b>	Eternel
<b>Rang divin</b>	Déesse supérieure
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Loyal bonne
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – NB – LN – NA – CB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB
<b>Zone de contrôle</b>	Protection, Fertilité, Protectrice des hins
<b>Vénééré par</b>	Hins
<b>Vénééré en</b>	Les 5 Comtés, Karameikos, Minrothad, Darokin, Alpathia, Norwold, Davanie
<b>Panthéon</b>	Hins
<b>Source</b>	GAZ8, Les dieux des monstres (2° éd.)
<b>Domaines</b>	Communauté, Esprit, Flore, Halfelins, Renouvellement, Repos, Salut
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Corne d'abondance (parfois sur un bouclier)
<b>Arme de prédilection</b>	Epée courte
<b>Alliés</b>	Tous les dieux hins, Xochiquetzal
<b>Amis</b>	Tous les dieux elfes, gnomes, nains et sylvestres non maléfiques
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Bagni Gullymaw, Karaash (Illneval), Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul)

### Description de la déesse :

Yondalla fait partie du groupe des héros hins avec Brindhorin et les autres qui ont gagné leur immortalité, munis des essences divines des dieux tutélaires des petites-gens / Halflings / Hins dans le multivers. Pour lire cette histoire, se reporter au chapitre concernant Brindhorin (Arvoreen). En tant que divinité tutélaire du panthéon des hins dans le multivers, elle a tout logiquement réussi à bien s'implanter dans les communautés hins une fois sa déification acquise, grâce à Brindhorin / Arvoreen. Elle est à présent la déesse principale des hins, et les protège avec l'aide des autres divinités du panthéon hin.

Yondalla est une forte et fière déesse, chef du panthéon hin. Dans les Sept Cieux, elle partage sa maison avec la plupart des autres divinités des hins, une étendue de vallées et de prairies connue comme les *Vertes Prairies*. Yondalla est physiquement petite, et sa persuasion et son charme sont des qualités qu'elle a toujours utilisées en premier lors des discussions au sujet de son peuple avec les autres dieux.

Néanmoins, une fois irritée, Yondalla est une déesse redoutable malgré son apparente gentillesse et sa petite stature. Elle est une déesse de la fertilité, mais d'un geste de la main elle peut prendre la vie, la santé et la jeunesse d'une créature, et elle possède un puissant

bouclier (son symbole) ainsi qu'une épée courte. Les hins n'ont pas vraiment de dieu de la guerre, mais Yondalla est une guerrière que les autres dieux se gardent bien de défier. Ils savent que les hins dans leurs foyers, ou acculés contre un mur, combattront avec plus de sauvagerie qu'on ne puisse l'imaginer. Leur foyer étant la vie de bien des hins, ceci n'est pas surprenant.

Les deux rôles majeurs de Yondalla en tant que déesse sont la protection et l'abondance. En tant que déesse protectrice, Yondalla éloigne les influences et les intrusions du Mal dans les foyers des hins. Cette protection est sûrement aussi dans l'âme de ses créations, car de toutes les races demi-humaines, les hins sont celle qui succomba le moins au mal. Yondalla donna à son peuple une force de caractère et une détermination suffisantes pour qu'ils se défendent eux-mêmes. En tant que pourvoyeuse d'abondance, Yondalla est une déesse de la fertilité et de tout ce qui pousse et grandit, de la naissance et de la jeunesse. Elle peut rendre des endroits fertiles, augmenter le taux de croissance des plantes et des animaux, presque à son bon gré, bien qu'elle n'use de tels pouvoirs que parcimonieusement. Elle ne conféra pratiquement jamais de tels bénéfices à d'autres demi-humains ou humains de peur d'offenser leurs dieux.

Yondalla est une déesse gentille et clémente pour son peuple. Bien qu'elle ne tolère aucun mal, elle ne méprise aucune part de sa création et cherche toujours à guider les hins qui ont perdu leur voie sur le monde physiquement ou spirituellement, vers leurs foyers et amis. Elle tolère les voleurs parmi son peuple ; elle ne les approuve pas, et essaye d'utiliser ses prêtres pour pousser ces hins à utiliser leurs talents à meilleur escient, mais se faire un petit « extra » chez les « grandes-gens » n'est pas un grand péché si aucun dégât physique n'est causé.

Yondalla partage ses zones de contrôle avec les autres divinités hins. Ainsi Sheela Peryroyl s'occupe de la nature et de l'agriculture avec Yondalla ; et Cyrrollalée s'occupe des foyers et de la protection avec elle. La majorité des autres dieux hins, ont un aspect protecteur.

Si une communauté de hins est confrontée à l'extermination, Yondalla enverra probablement un avatar pour éviter ceci. Elle n'en enverra par un pour attaquer des ennemis sur leur terrain, mais défendra les siens avec une extrême détermination. Ceci est généralement un dernier recours, car elle utilise des présages (changements dans la nature) et des révélations directes. Elle permet généralement à Brindhorin / Arvoreen d'agir en premier, avant d'envoyer son propre avatar. Si elle le fait, elle combattra dans la zone des foyers et des villes hins, plutôt que d'envoyer son avatar s'aventurer hors de celles-ci.

### **Avatar : FP (24)**

L'avatar de Yondalla est une forte hin, fière et au port de tête déterminé. Elle est habillée en vert, jaune et brun, et portant toujours un bouclier. Elle est paladine – prêtresse. Elle est immunisée contre les sorts et effets de *blessures*, *absorptions d'énergie*, *immobilisations*, *attaques par regard*, *aveuglement*, *surdité* et *maladies*. D'un geste de la main (action simple), elle peut faire vieillir une créature de 10% de sa durée de vie naturelle (JS vigueur, DD30 pour annuler l'effet). Elle peut utiliser à volonté des pouvoirs magiques reproduisant les sorts de *croissance animale* et *croissance végétale*, au 20° niveau. Elle irradie en

permanence une aura de *protection contre le mal* autour d'elle, comme le sort, au 20° niveau également. Son bouclier est +3 réfléchissant et lui octroie une résistance à l'électricité suprême. Son épée courte, est +4 vorpale et émet une lueur argentée lorsqu'elle touche une cible.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres de Yondalla se préoccupent de toutes les sphères de la vie des hins, sauf le vol. Ils sont des protecteurs, veillent sur les foyers et les champs, et les chefs des communautés. Ils officient aux mariages et funérailles (ces dernières en collaboration avec les prêtres d'Usamigaras / Urogalan). Certains utilisent leurs compétences et les sorts pour protéger l'agriculture, avec les prêtres de Sheela Peryroyl. Moins formellement, ils organisent la grande fête du nouvel an hin et la plupart sont d'excellents cuisiniers.





## Yurtrus (Yagraï)

<b>Statut</b>	Temporel
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Entropie
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	CM – NM
<b>Alignement des prêtres</b>	CM - NM
<b>Zone de contrôle</b>	Mort, Maladies
<b>Vénééré par</b>	Orques
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Terres brisées, Ethengar, Davanie, Ghyr, Outreterre, Divers
<b>Panthéon</b>	Orque
<b>Source</b>	GAZ10, Wrath of the immortals, Hollow world, Les dieux des monstres (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Mort, Orques, Pestilence, Sépulcre
<b>Registres interdits</b>	Bien, Loi
<b>Symbole</b>	Mains blanches griffues sur fond grisâtre
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes (légère ou lourde)
<b>Alliés</b>	Nomog-Geaya, Hel
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Halav (Lug), Wogar (Maglubiyet)

### Description du dieu :

Yagraï est l'un des quatre cas de figure (avec Wayland, Stodos et Ssu-Ma), où sous le nom de ce dieu se cachent en fait deux divinités distinctes, bien que similaires. Il s'agit en l'occurrence des dieux Nomog-Geaya et Yurtrus. Il est probable que ce ne soit pas le même mortel qui ait donné ces deux dieux lors de sa déification, on ne sait pas exactement. Toujours est-il que nombre de fidèles vont prier soit directement Nomog-Geaya ou Yurtrus, soit Yagraï. Dans le cas où les prières sont adressées à Yagraï, c'est potentiellement n'importe lequel des deux dieux qui y répond ou vers qui se dirigera l'âme du défunt après sa mort. Les indications qui sont données ci-dessous, ne concernent donc que les prêtres qui prient Yagraï. Car les deux autres dieux pouvoient aux sortilèges, prières et autres. Mais le dieu en tant que tel, n'existe pas. Ainsi il n'y a pas de description du dieu (et encore moins de l'avatar), car Yagraï n'existe pas en tant que tel. Il s'agit d'un binôme de dieux de panthéons divers.

Yurtrus est le terrifiant dieu orque de la mort et des maladies, redouté de tous les orques ou presque ; ils le craignent et cherchent à s'attirer ses faveurs. Le dieu en lui-même ne parle, ni ne communique. Il est simplement une incarnation de principes mortifères.

## Les dieux de Mystara

L'avatar de Yurtrus n'est envoyé que pour répandre des épidémies et le chaos, suivant les lubies du dieu. Ses présages prennent généralement la forme de poussées de fièvre.

**Avatar :** FP (18)

L'avatar de Yurtrus est un immense orque aux traits incertains. Il est couvert de chair verte pelée, purulente et pourrissante. Ses mains sont normales, sauf leur couleur blanc craie. IL n'a pas de bouche et ne communique jamais (les orques disent « quand mains blanches parlera » pour dire « jamais »). Il est prêtre et est immunisé à toutes les maladies et poisons. Tout coup qu'il porte inflige une maladie à moins de réussir un jet de vigueur DD25. Son avatar est entouré en permanence d'un *nuage nauséabond* sur un rayon de 6 mètres.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres de Yurtrus ne sont pas chefs de clan, mais se trouvent dans tous les clans. Ils portent des gants d'un blanc pâle faits de peau de créatures humaines, demi-humaines ou gobelinoïdes, qu'ils ont tuées et dépecées. Ils portent une mince armure faite dans le même matériau (équivalent d'une armure matelassée). Ils prient leur divinité quand un clan est affecté par une maladie ou une épidémie.



Les dieux du panthéon orque, dont seuls deux sont présents sur Mystara :

- Yurtrus, tout à fait à droite
- Illneval, le deuxième en partant de la gauche, ne portant pas sa cotte de maille



## Zalaj

<b>Statut</b>	Empyreal
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Temps
<b>Alignement</b>	Chaotique neutre
<b>Alignement des fidèles</b>	CN – CM – CB – NA
<b>Alignement des prêtres</b>	CN – CM – CB – NA
<b>Zone de contrôle</b>	Caprices, Jeux, Protecteur des géants des montagnes
<b>Vénééré par</b>	Géants des montagnes
<b>Vénééré en</b>	Skothar, Davanie, Royaumes du nord, Ghyr, Kaarjala, Divers (toutes montagnes)
<b>Panthéon</b>	Mystara
<b>Source</b>	AC10, Manuel des monstres II, Les dieux des monstres (2 <sup>e</sup> éd.)
<b>Domaines</b>	Chaos, Compétition, Convocation, Force, Paresse, Terre
<b>Registres interdits</b>	Loi
<b>Symbole</b>	Rocher en haut d'une montagne
<b>Arme de prédilection</b>	Gourdin
<b>Alliés</b>	Gorrziok (Stronmaus)
<b>Amis</b>	Memnor, Skoraesus Os-de-Pierre
<b>Adversaires</b>	Thrym (animosité)
<b>Ennemis</b>	Zugzul (Surtur), Hel

**Description du dieu :**

Zalaj est apparu avant même l'apparition de l'empire de Blackmoor. C'est un dieu très ancien, mais tout comme ceux de sa race, il est reclus et discret, n'ayant que très lentement grimpé les marches de la hiérarchie divine.

De son vivant, Zalaj était le chef d'une tribu de géants des montagnes qui se retrouva en conflit avec Zugzul. Il perdit la bataille, et amena ses géants à se réfugier sur les plus hautes montagnes, où ils sont toujours depuis. Il fit construire la première et peut-être la seule cité des géants des montagnes au sommet d'une montagne et peut être à cheval sur les nuages permanents qui y sont accrochés. Personne ne sait exactement où se situe cette fameuse cité. Peut être seuls les géants des nuages alliés savent où elle se trouve. Zalaj s'embarqua alors dans sa quête de l'immortalité, qu'il finit par réussir. Contrairement à beaucoup d'autres races, il n'y avait pas de dieu tutélaire des géants des montagnes et Zalaj n'abritait en lui aucune « étincelle divine ». Il devint donc un dieu à part entière, un des dieux purement issus du monde de Mystara.

Zalaj est à l'image des géants des montagnes, assez primitif, capricieux, joueur et enclin à une certaine forme de cruauté mais sans maléfice ou tendance franchement vicieuse. Il adore lancer des rochers et plusieurs de ses avatars ont été vus sur Mystara, participant à un concours de rochers avec d'autres géants, appréciant les cibles « mobiles »... Quand il va



au combat, c'est de manière directe, cherchant à écraser son adversaire sous son poids ou avec sa massue.

**Avatar :** FP (22)

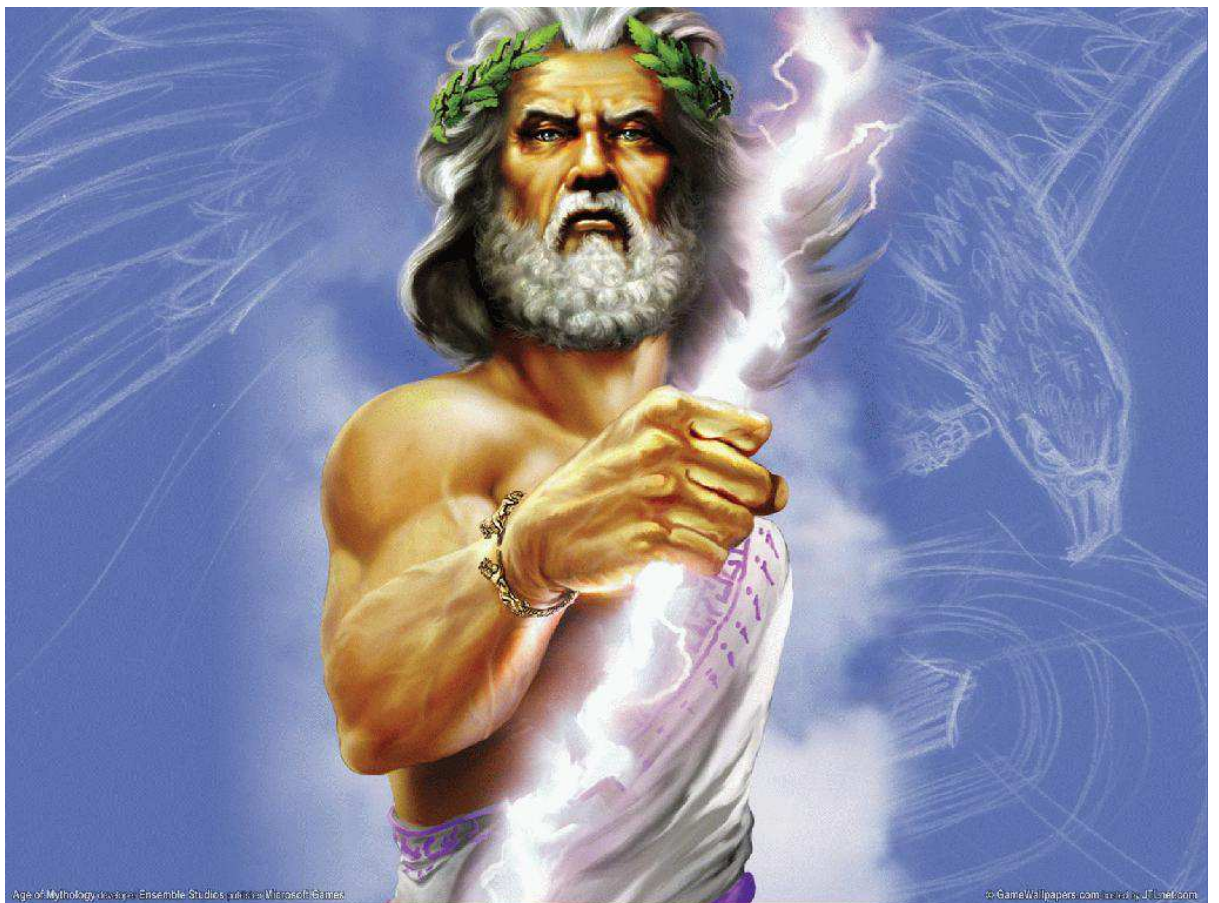
L'avatar de Zalaj est un géant des montagnes typique. A savoir, un géant des collines titanesques, mesurant plus de 12 mètres, pour un poids de pratiquement 25 tonnes. Des cheveux grasseux, noirs comme le jais encadrent un visage aux traits bulbeux. La couleur de la peau varie du brun rouge au tanné. Il est vêtu de braies et d'une chemise faite en peau d'animal non tannée qui recouvre avec peine son gros ventre.

**Devoirs du clergé :**

Les prêtres ou chamans de Zalaj sont rares et n'ont que fort peu de devoirs. Ils doivent juste savoir accompagner l'avatar dans un concours de lancer de rochers, quand celui-ci vient les visiter.

### Zeus (Taroyas)

Zeus est en fait l'autre nom du dieu Taroyas dans le panthéon grec. La description de ce dieu est donc fournie au nom « Taroyas ».





## Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

<b>Statut</b>	Céleste
<b>Rang divin</b>	Dieu intermédiaire
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Neutre absolu
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB – LN – CN – NM
<b>Zone de contrôle</b>	Nature, Forêts, Magie, Agriculture, Animaux, Survie, Chasse, Tolérance, Créatures sylvestres, Parias
<b>Vénééré par</b>	Humains, Créatures sylvestres
<b>Vénééré en</b>	Karameikos, Darokin, Thyatis, Alpathia, Îles de l'Aube, Davanie, Hollow World (miléniens, traldars,...), Divers
<b>Panthéon</b>	Celtique
<b>Source</b>	GAZ1, Boîte Thyatis, Wrath of the immortals, Hollow World, Deities and Demigods (1 <sup>o</sup> éd.), Wikipedia
<b>Domaines</b>	Bois, Communauté, Equilibre, Magie, Nature
<b>Registres interdits</b>	Feu
<b>Symbole</b>	Une feuille de chêne OU Un faucon chevauchant un loup
<b>Arme de prédilection</b>	Arc long OU Gourdin (maillet) OU Serpe
<b>Alliés</b>	Halav (Lug), Petra (Brigantia), Ordana (Sehanine Archelune), Eiryndul (Erevan Ilsère), Faunus (Damh / Pan), Ilsundal (Corellon Larethian)
<b>Amis</b>	Les dieux non destructeurs de la Nature et Sylvestre
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Ruaidhri Fléaufaucon, Arachne Prime (Lolth), Malinois

### Description du dieu :

Durant sa vie mortelle, Zirchev était un mage traldar entraîné aux arts magiques par les hutaakiens qu'il servit en tant qu'apprenti. Après avoir gagné sa liberté, il devint l'ami des créatures sylvestres, y compris les mystérieux elfes Vyalia. Il devint un leader parmi les créatures sylvestres et un gardien des forêts traladariennes. Il était connu sous le pseudonyme du « chasseur ».

Quand les gnolls envahirent la Traladara, il répondit à l'appel aux armes d'Halav et combattit avec lui contre les hordes gnolls. Il devint mage de cour, et conseiller du roi Halav, et avec Petra, il veillait à ce que la campagne contre les gnolls s'achève par un succès. Après la bataille épique qui vit la mort du chef des gnolls, Halav périt et Zirchev récupéra son corps et le ramena à Petra pour qu'elle puisse le rappeler d'entre les morts. Après cela, le trio se sépara afin que chacun puisse accomplir sa quête de l'immortalité. Zirchev y réussit, sous le parrainage d'Ilsundal, en créant un puissant artefact, l'œil des Traldars. La dévotion à la forêt et à ses habitants, avait attiré l'attention du dieu Sylvanus / Sucellos, qui aida probablement Zirchev à obtenir l'immortalité et ils fusionnèrent. Comme pour les

autres dieux du panthéon celtique présents sur Mystara, Le dieu Sylvanus, laisse encore s'exprimer la partie intégrante de son être appelée Zirchev, lorsqu'il s'agit des terres traladariennes de Karamaikos ou traldars du Hollow World.

Zirchev / Sylvanus / Sucellos devint le dieu patron de nombreuses races sylvestres, en particulier les phanatons, mais également des animaux et des parias, incluant même des lycanthropes maléfiques. C'est vraiment un dieu de la Nature, qui protège les terres, mais qui préserve aussi les villages, voire les villes, de ceux qui savent vivre en harmonie avec la nature.

Il utilise l'arc pour la chasse, le maillet au combat au corps à corps et la serpe pour la récolte des plantes. Il possède un tonnelet, dont il peut puiser de grandes quantités de nourriture et de boissons. Il protège les forêts et l'agriculture.

**Avatar :** FP (20)

L'avatar de Zirchev / Sylvanus / Sucellos est un solide homme des forêts, qui est mage - rôdeur.

**Devoirs du clergé :**

Le clergé de Zirchev / Sylvanus / Sucellos est principalement constitué de druides, mais on peut aussi y trouver des prêtres, voire des chamans. Ils doivent vivre en harmonie avec la nature et chercher, principalement par l'exemple et la diplomatie, à ce que les communautés « civilisées » le fassent également. Ils servent donc souvent de conseillers « écologiques » auprès des dirigeants, quitte à être eux-mêmes moins souvent dans les bois. Ce sont des amis des créatures sylvestres, qu'ils se doivent de protéger, même si elles sont maléfiques, tant qu'elles respectent elles-mêmes la Nature. Les prêtres et chamans de Zirchev / Sylvanus / Sucellos peuvent d'ailleurs apprendre le druidique comme langue supplémentaire. Ils apprécient de créer et de protéger des bosquets sacrés, dédiés à leur dieu.





## Zugzul (Surtur)

<b>Statut</b>	Hierarch
<b>Rang divin</b>	Dieu mineur
<b>Sphère</b>	Energie
<b>Alignement</b>	Loyal mauvais
<b>Alignement des fidèles</b>	LM – NM – LN – CM
<b>Alignement des prêtres</b>	LM
<b>Zone de contrôle</b>	Feu, Créatures du feu, Pouvoir, Conquête, Protecteur des géants du feu
<b>Vénééré par</b>	Géants du feu
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Royaumes du nord, Norwold, Ghyr, Skothar, Davanie, Divers
<b>Panthéon</b>	Nordique
<b>Source</b>	GAZ2, GAZ4, GAZ7, AC10, DA4, Mythes et légendes (2 <sup>éd.</sup> )
<b>Domaines</b>	Brasier, Feu, Forge, Loi, Magie, Mal, Métal, Tyrannie
<b>Registres interdits</b>	Bien, Chaos, Eau
<b>Symbole</b>	Epée enflammée
<b>Arme de prédilection</b>	Epée (tous types)
<b>Alliés</b>	Hel, Thanatos
<b>Amis</b>	Loki
<b>Adversaires</b>	
<b>Ennemis</b>	Les autres dieux du panthéon nordique, Rathanos (Râ), Ixion, Protius (Poséidon)

### Description du dieu :

Zugzul / Surtur est l'un de ces très anciens dieux de Mystara dont on ignore la date d'apparition en ce monde. Peut être, était-ce dans une bataille avec Odin... ? Il a toujours été obsédé par le pouvoir du feu et est la divinité tutélaire des géants du feu, aussi bien sur Mystara, qu'au sein du panthéon nordique, ou qu'au travers des plans. C'est un hierarch de la sphère d'Energie, mais à son grand dépit, il n'a jamais pu détrôner Ixion, comme suprême leader de cette sphère.

Durant plusieurs siècles, il a essayé d'étendre son influence sur Mystara, répandant pour cela misère et destruction. Il a détourné nombre de géants vers son culte, réduisant l'influence de la sphère de la Matière. L'un de ses avatars, avait en particulier mené de grandes troupes de géants du feu, et autre allié, dans une épopée de sang et de fureur. Plus tard, il s'allia avec Thanatos, pour étendre la corruption de l'empire nithien.

Grâce à ses connaissances en magie, il est aussi devenu un maître en métallurgie et dans l'art de la forge, en particulier des armes. Il a faim de pouvoir et ne respecte pas toujours le code de conduite des immortels, malgré son alignement loyal. Ses actions passées et sa position dans le panthéon nordique, lui ont valu beaucoup d'inimitiés. Il regarde avec

## Les dieux de Mystara

amusement, l'arrivée sur Mystara, de son « comparse » Thrym, avec lequel il ne s'entend guère ! Son hostilité envers Ixion, et l'éternelle compétition pour le pouvoir suprême sur la sphère d'Énergie, durent depuis des éons.

### Avatar : FP (25)

L'avatar de Zugzul / Surtur est un géant du feu, avec des étincelles crépitantes en guise de cheveux et de sourcils. Son épée +3 est une lame enflammée, qui met le feu à tout ce qu'elle touche. Il est guerrier – prêtre.

### Devoirs du clergé :

Le clergé de Zugzul / Surtur est principalement constitué de prêtres géants du feu. Ils doivent faire régner l'ordre au sein des géants du feu et les tenir prêts à recevoir les ordres de leur dieu. Nombre d'entre eux sont aussi des forgerons ou des métallurgistes hors pair. Il n'est pas rare, qu'ils fabriquent des armes et des armures magiques.



## Chapitre 4 – Eglises et cultes :

Ce chapitre contient l'ensemble des quelques Eglises et cultes présents sur Mystara et non consacrés à la vénération d'un dieu unique.

Ceux-ci sont rangés par ordre alphabétique.

On sait clairement parfois quels dieux peuvent se trouver derrière un culte ou une église, particuliers. Néanmoins, ceux-ci n'ont jamais d'avatar. Par contre, les prêtres, druides, chamans et autres lanceurs divins qui se dédient à l'un de ses cultes disposent tous de leurs sortilèges, preuve que dans tous les cas de figure, des divinités répondent à leur appel.

Les informations suivantes seront données par Eglise / Culte :

- Nom de l'Eglise ou du Culte
- Les éventuels dieux liés à cette Eglise ou ce Culte
- Alignement des fidèles du dieu
- Alignement des prêtres (et classes associés, druide, paladin,...) du dieu
- Sacerdoce
- Vénéré par quelles créatures ?
- Vénéré en quels pays ?
- Source
- Domaines accordés aux prêtres
- Registres de sort interdits aux prêtres
- Symbole(s)
- Arme de prédilection
- Alliés (les cultes et dieux alliés)
- Amis (les cultes et dieux amis)
- Adversaires (les cultes et dieux adversaires)
- Ennemis (les cultes et dieux franchement hostiles)
- Description de l'Eglise ou du Culte
- Devoirs du clergé



## Culte de Halav

<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Halav (Lug)
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	Tous
<b>Sacerdoce</b>	Affirme le retour du dieu Halav dans le corps du Grand duc Stephen Karameikos
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos
<b>Source</b>	GAZ1
<b>Domaines</b>	Destin, Gloire, Guérison, Libération, Renouvellement, Salut
<b>Registres interdits</b>	Mort
<b>Symbole</b>	Une épée plongée dans une enclume
<b>Arme de prédilection</b>	Epée (tous types)
<b>Alliés</b>	Halav (Lug)
<b>Amis</b>	Petra (Brigantia), Zirchev (Sylvanus – Sucellos), Chardastes (Diancecht), Cernunnos
<b>Adversaires</b>	Eglise traladarienne, Eglise karameikienne
<b>Ennemis</b>	Les dieux des humanoïdes maléfiques et en particulier Ranivorus, Atzanteotl (Tezcatlipoca)

### Description du culte :

Ce Culte stipule que Stephen Karameikos refera de la Traladara une grande nation, qu'il enverra d'innombrables légions conquérir le monde pour la plus grande gloire du pays. Néanmoins le but premier du Culte est de persuader tout un chacun (y compris le Duc Stephen...) de la vérité de ces croyances, ce qui n'est guère aisé. Ses échecs le frustrant un peu mais il reste déterminé.

Bien que la plupart des gens considèrent les halavistes comme de doux dingues, il est indéniable que leurs clercs lancent des sorts, ce qui prouve que l'un ou l'autre des Immortels leur accorde sa puissance. Si la population s'en désintéresse largement, les autres clercs sont en général très attentifs aux activités du Culte.

Seule, une mince fraction des habitants de Karameikos appartient à ce Culte. Ses principaux préceptes peuvent être résumés en quelques points :

1. Le Roi Halav, mort au cours de la dernière bataille entre traldars et homme-bêtes a été emmené aux Cieux par les autres Immortels, ramené à la vie, soigné et plongé dans un profond sommeil
2. Le but des Immortels est de rendre Halav à la Traladara, afin qu'il lui rende sa gloire
3. Les Immortels ont décidé que le temps est venu et ils ont implanté l'esprit du Roi Halav dans le corps de Stephen Karameikos

Devoirs du clergé :

Le rôle du clerc de ce Culte est de promouvoir sa religion (tâche difficile) et de faire prendre conscience de la véracité de la résurrection du Roi Halav dans le corps de Stephen Karamaikos.

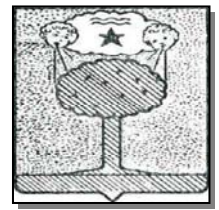


This classic example of Traladaran illumination served as a frontispiece for the first Thyatian written translation of the Legend of Halav. It shows the Traladaran warrior-king Halav

locked in a battle to the death with the King of the Beast-Men, while beleaguered warriors look on. The same scene rendered in the New Karamaikan style appears on page 9.

Le roi Halav combattant le chef des gnolls, image typique de la Geste de Halav





## Culte druidique makaiï

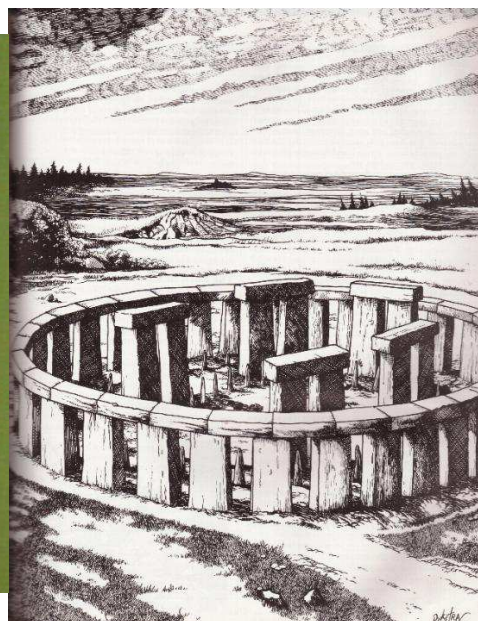
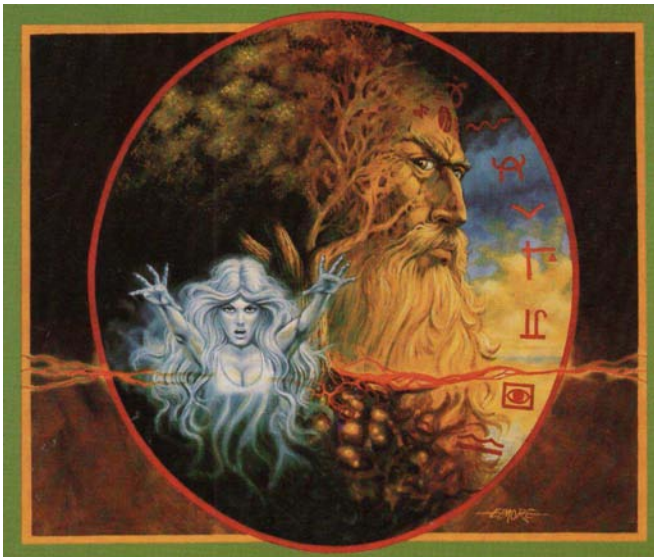
<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Dieux de la Nature
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – NB – LN – LB – NM – CN - CB (druides et chamans quasi exclusivement)
<b>Sacerdoce</b>	Protection de la nature et vie en symbiose avec elle
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi
<b>Source</b>	GAZ4
<b>Domaines</b>	Communauté, Faune, Flore, Nature, Guérison, Restauration
<b>Registres interdits</b>	Mal, Mort
<b>Symbole</b>	Un nuage au-dessus d'un arbre
<b>Arme de prédilection</b>	Serpe
<b>Alliés</b>	Tous les dieux de la Nature
<b>Amis</b>	Le Temple du peuple
<b>Adversaires</b>	La Foi éternelle
<b>Ennemis</b>	Les dieux destructeurs de la Nature

### Description du culte :

Les natifs makaiï d'Ierendi vénèrent les immortels depuis des siècles au travers de rites druidiques, voire chamaniques. Ce culte est donc très tourné vers la nature, la vie en symbiose avec elle, et sa protection.

### Devoirs du clergé :

Les jeunes restent dans leurs communautés tribales afin de s'occuper des malades et des blessés. Quand ils ont progressé dans leur art et spirituellement, ils participent au conseil tribal. Plus tard, ils peuvent poursuivre leur vie au sein de leur communauté, éduquant les plus jeunes ou choisissant une vie d'ermite solitaire. Ils tolèrent les chapelles dédiés à des dieux spécifiques « amis », qui fleurissent souvent dans les zones tribales.





## Eglise karameikienne

<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Les dieux du panthéon grec (à l'exception d'Ouranos, Eris et de Thanatos), Astérius (Hermod), Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Masauwu, Tarastia (Frigga), Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Flandal Peaudacier, Ptah
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	LN – LB – NA – NB – LM – CN – CB
<b>Sacerdoce</b>	Il faut être pur pour atteindre l'au-delà mais il est possible de racheter ses péchés
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos
<b>Source</b>	GAZ1
<b>Domaines</b>	Loi, Bien, Exorcisme, Inquisition, Justice, Pensée, Purification, Serments
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Un soleil et une lune séparés par un sceptre, les trois de couleur blanche, sur fond noir
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes ou fléaux d'armes (tous types)
<b>Alliés</b>	Tous les dieux constitutifs de l'Eglise
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Le culte de Halav, l'Eglise traladarienne, Hel, Iliric (Math Mathonwy)
<b>Ennemis</b>	Les dieux gobelinoïdes (inclus gobelours), orques, kobolds, Thrym, Thanatos, Orcus, Ranivorus (Yeenoghu), Jammudaru (Vaprak), Alphaks, Demogorgon

**Description du culte :**

L'Eglise de Karameikos est l'église des « envahisseurs », c'est à dire des thyatiens. Elle rassemble en fait les différents cultes vénérés au sein de l'empire de Thyatis en une seule église et modelée à la « sauce karameikienne ». On peut donc y trouver des clercs, des templiers et des moines (principalement), mais aussi des prêtres de dieux spécifiques de Thyatis. Il s'agit donc des panthéons, grec et d'un certain nombre d'immortels. Néanmoins les prêtres spécifiques sont plutôt rares au sein de l'Eglise de Karameikos.

On ne s'étonnera donc pas que la plupart des karameikiens d'origine thyatienne soient membres de cette église. La moitié des métis environ en font également partie ainsi que certains traladariens de souche. En tout, 25% de la population adhèrent à cette église (ou spécifiquement à l'un de ses dieux) dont un grand nombre de nobles et de personnalités politiques importantes.

Les préceptes de cette Eglise stipulent qu'il faut être pur pour bien atteindre l'au-delà et qu'il n'y a aucun péché commis suffisamment grave qui ne puisse être lavé par des pénitences adéquates. Ce précepte est à l'origine de bien des abus... Sinon il est également précisé que les actes de meurtres, d'agression, de vol, d'adultère et de vie commune en

dehors du mariage entachent l'âme de celui qui les commet et requièrent des actes de purification. Le refus de se purifier est en soi un péché. La sentence pour ce dernier péché est la Séparation (entendre par là excommunication), ce qui est très grave et très craint. Le rôle d'un individu après la mort sera déterminé par la pureté de son âme durant sa vie. Les membres de l'église doivent enseigner leur philosophie aux non croyants et rester pour ce faire, même en pays hostile. Les rituels magiques sans base confirmée en rituels cléricaux, constituent superstition et sont donc à écarter (mais ne constituent pas un péché majeur).

### Devoirs du clergé :

Les clercs de ce clergé doivent chasser le péché mais en restant dans la juste mesure (celle-ci diffère quelque peu suivant les personnes), et il ne faut pas oublier que cette Eglise arrive à cohabiter avec les autres clergés du pays même si des rivalités persistent... Le clerc se doit d'avoir une vie saine et pure afin de préparer son âme à son futur destin. Le personnage peut également être templier ou moine.





## Eglise traladarienne

<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Halav (Lug), Petra (Brigantia), Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN – NB – NA – CB – CN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – NB – LN – CB
<b>Sacerdoce</b>	On ne doit pas faire de mal à son prochain
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Karameikos
<b>Source</b>	GAZ1
<b>Domaines</b>	Ancêtres, Chance, Esprit, Exorcisme, Gloire, Joie, Justice, Protection
<b>Registres interdits</b>	Mal
<b>Symbole</b>	Soldat en faction avec une lance et une lune derrière lui
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes ou fléaux d'armes (tous types)
<b>Alliés</b>	Tous les dieux celtiques non maléfiques
<b>Amis</b>	
<b>Adversaires</b>	Le culte de Halav, l'Eglise karameikienne, Hel, Iliric (Math Mathonwy)
<b>Ennemis</b>	Les dieux gobelinoïdes (inclus gobelours), orques, kobolds, Thrym, Thanatos, Orcus, Ranivorus (Yeenoghu), Nyx, Jammudaru (Vaprak)

**Description du culte :**

L'Eglise traladarienne est l'Eglise des habitants de « souche » de Karameikos, les traldars. Ce qui fait que 70% de la population y adhèrent, pour la plupart des traladariennes de souche mais aussi quelques métis. Ces 70% incluent en fait les prêtres vénérant « directement » l'un des trois dieux liés à cette église.

La philosophie de base de L'Eglise traladarienne est que les gens ne doivent pas faire de mal à leur prochain et que s'ils le font, la communauté doit les punir en fonction de la gravité des péchés. Les préceptes ne vont guère plus loin, aussi cette Eglise est-elle idéale pour les joyeux et fantasques traladariennes. Cette Eglise affirme le culte des trois immortels traladariennes que sont Halav, Petra et Zirchev. Les Immortels qui les ont précédés leur apprirent de grands secrets afin qu'ils puissent conduire les traldars à a victoire face aux hommes-bêtes qui envahissaient alors leurs terres. Ces exploits leur permirent d'atteindre l'immortalité à leur tour. Halav-Le-Roux, le forgeron, apprit des Dieux, l'art de la guerre, la stratégie et la science de la guerre. Ce fut le général des armées traldars et il vainquit le roi des hommes-bêtes en combat singulier. A Petra, la potière, les Dieux apprirent à tirer à l'arc, à préparer des remèdes, lui enseignèrent l'usage du tour, du métier à tisser et de la vannerie. Enfin, les dieux firent de Zirchev, le chasseur, un cavalier émérite et un dresseur de destriers et de chiens. Ils lui enseignèrent également à se déplacer aussi silencieusement que le chat, à nager comme un poisson et à voir comme un faucon. Zirchev était également réputé pour maîtriser les arcanes.

On peut décliner de manière plus précise les préceptes en six points :

1. Les actes d'agression et de violence sont des péchés causés par la faiblesse ou induits par des volontés maléfiques ou provenant d'esprits d'animaux
2. Ces péchés doivent être punis comme on punit des enfants, ce qui peut donc entraîner des sentences habituelles, privations de droits, châtiments corporels, emprisonnement, mort,...
3. Le rôle de l'individu dans sa vie future sera déterminé par sa sagesse, sa force de caractère, sa volonté,...
4. Les relations entre hommes & femmes ne regardent pas l'Eglise tant qu'elles n'aboutissent pas à l'un des péchés cités ci-dessus.
5. Les rituels magiques courants (porter des porte-bonheur, colifichets, se faire lire les lignes de la main,...) sont la preuve de la curiosité de l'homme sur le monde qui l'entoure et de sa détermination à se préserver du Mal. Ces actes sont récompensés par les Immortels.
6. Les événements décrits dans la 'Geste de Halav' (c'est à dire la légende du roi Halav et de ses deux compagnons) sont absolument vrais. Les Immortels guident les âmes justes et punissent les mauvaises. Sous leur tutelle, le pays retrouvera son âge d'or.

### Devoirs du clergé :

Le rôle du clerc traladarien est de conseiller les jeunes en se basant sur sa propre expérience et sur les exemples de conduite exposés dans la 'Geste du roi Halav'. Il célèbre des mariages, officie au cours d'autres cérémonies et prêche la bonne volonté. De plus il combat pour sauver des vies ou vaincre le Mal.



L'œil des traldars, un puissant artefact, emblématique de la culture tralдар



## L'Eternelle vérité

<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Al Kalim
<b>Alignement des fidèles</b>	LB – LN
<b>Alignement des prêtres</b>	LB – LN
<b>Sacerdoce</b>	Sagesse, Honneur, Respect, Gloire aux immortels et érudition
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ylaruam, Ierendi
<b>Source</b>	GAZ2, GAZ4
<b>Domaines</b>	Esprit, Gloire, Guerre, Guérison, Inquisition, Organisation, Restauration, + en fonction de l'ordre du prêtre : Ordre de la Masse : Force Muezzin : Protection Itinérants : Voyage Derviches : Connaissance
<b>Registres interdits</b>	Chaos, Mal
<b>Symbole</b>	Une ziggourat dans le désert avec une lune en fond
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes ou arcs (tous types), Piques
<b>Alliés</b>	Al Kalim
<b>Amis</b>	Protius (Poséidon)
<b>Adversaires</b>	Culte druidique makaï, Le Temple du peuple
<b>Ennemis</b>	Bachraeus (Apophis), Ranivorus (Yeenoghu), Thrym, Zugzul (Surtur)

### Description du culte :

L'Eternelle Vérité décrite dans le Nahmeh et acceptée par tous les vrais croyants constitue la religion des Emirats d'Ylaruam et s'est répandue à Ierendi. L'homme doit avoir foi et confiance dans les Immortels (en fait presque exclusivement Al-Kalim dont ce culte est extrêmement proche et lié, presque confondu), respecter l'honneur de son prochain et détenir la sagesse obtenue par la raison et la contemplation. Le Nahmeh enseigne aux hommes la manière de témoigner respect et honneur aux Immortels, aux autres hommes et glorifie ceux qui cherchent à comprendre le monde qui les entoure par l'étude.

Les principaux principes de cette religion sont :

1. Rendre gloire aux Gardiens Immortels :

Le Nahmeh décrit deux rituels devant être accomplis pour témoigner de sa foi : il s'agit de prier et méditer au lever et au coucher du soleil (il est très mal vu de ne pas le faire, voire d'être considéré comme l'auteur d'une offense capitale) et tous les vrais croyants doivent jeûner durant 24 heures, du coucher du soleil au suivant, le jour de la pleine lune. A la fin, ils sont tenus, dans la mesure du possible de festoyer, laissant une part de nourriture (même si symbolique) aux Immortels.

### 2. Honorer son prochain :

- Quand un vrai croyant en rencontre un autre, ils doivent célébrer le rituel de l'eau. Il s'agit de partager symboliquement ou littéralement l'eau de l'autre ; échange de doigts mouillés ou prise du thé à la menthe...
- Mentir à un autre vrai croyant est un péché grave

### 3. Assurer la sécurité de son prochain :

Il faut aider les pauvres, comprendre les injonctions d'un chef de guerre lorsqu'il s'agit d'aller lutter contre les infidèles (on n'est pas censé s'attaquer à un autre vrai croyant, règle souvent contournée en déclarant que l'autre a pêché ou est un homme injuste...).

### 4. Honorer la sagesse et l'érudition :

- Tout croyant doit observer le rituel du jugement, c'est à dire suivre trois étapes, observer avec attention, peser preuves & indices, baser son jugement sur ses connaissances et non sur des traditions ou superstitions. Passer un jugement est une épreuve solennelle.
- La lecture, la récitation et l'étude du Nahmeh sont précieuses à tous, même aux plus pauvres et aux plus farouches guerriers du Désert.

Enfin le Pèlerinage n'est pas obligatoire mais conseillé, il s'agit d'effectuer une portion du voyage d'Al-Kalim au Royaume sous-marin. Seuls les plus braves et les plus puissants peuvent l'accomplir. D'autres se contentent de visiter la capitale, Ylaruam.

Les vrais croyants se doivent de connaître le Rêve de Justice et d'Honneur et le Rêve du Jardin du Désert pour s'en inspirer dans leur pratique.

### Les vrais croyants sont divisés en trois Voies :

- La Voie du Fidèle :

Elle inclut le plus grand nombre, du plus humble des paysans ou plus puissant émir. Les gens ont libres de choisir leur occupation mais doivent observer les règles édictées.

- La Voie du Guerrier – Les Ordres Militaires :

Une partie des croyants sont membres de la Voie du Guerrier et rentrent dans l'un des Ordres Militaires d'Ylaruam. Pour y être intégré il faut se qualifier lors d'un tournoi d'admission (plusieurs sont régulièrement organisés, un peu partout dans les Emirats) où l'on se présente équipé.

### Les cinq ordres sont :

#### 1)- L'Ordre de la Pique :

Réservé à l'infanterie lourde, ces soldats deviennent les gardes des palais ou affectés à des unités d'élite

### 2)- L'Ordre de la Flèche :

Ses membres constituent les unités d'archers montés et sont affectés à la Garde Pacificatrice du Sultan, dans les unités d'élite ou comme éclaireurs.

### 3)- L'Ordre du Sortilège :

Réservé aux magiciens montés. Ces mages deviennent instructeurs dans les Universités ou membres de forces d'élite. La présence de troupes de mages montés est un souvenir de l'occupation alphetienne...

### 4)- L'ordre de la Masse :

Réservé aux religieux quelque peu guerriers. Ils apportent soutien spirituel et réconfort aux troupes. Ils peuvent devenir officiers, soignants, membres des gardes du palais ou éclaireurs.

### 5)- L'Ordre de la Rose du Désert :

Il s'agit d'un ordre honoraire formé par l'élite des autres Ordres. Ils sont sélectionnés par le Conseil de la Rose du Désert sur la base de la réputation, des services rendus, du dévouement aux préceptes d'Al-Kalim et du Nahmeh. On leur demandera alors d'accomplir des missions spéciales...

- La Voie du Savant :

Les membres de cet ordre constituent le gros de la prêtrise de l'Eternelle Vérité.

Ils peuvent être Meneurs de prières (ou muezzins, ils ont la charge des Sanctuaires), Itinérants (prêche & propagation de la foi) ou derviches (saints ermites). Les chefs religieux deviennent Imams.

#### **Devoirs du clergé :**

Les différents religieux de l'Eternelle Vérité se doivent de respecter scrupuleusement tous les articles de la foi, de connaître le Nahmeh (la plupart en ont un exemplaire avec eux).





## Le Temple du Peuple

<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Aucun
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	CB – CN – NB – NA – LB – LN – CM
<b>Sacerdoce</b>	Liberté, Joie de vivre, Magie, Vie à l'extérieur, Communauté
<b>Vénééré par</b>	Humains
<b>Vénééré en</b>	Ierendi
<b>Source</b>	GAZ4
<b>Domaines</b>	Communauté, Duperie, Illusion, Joie, Libération, Magie, Paresse, Runes
<b>Registres interdits</b>	Loi, Mal
<b>Symbole</b>	Une pierre gravée
<b>Arme de prédilection</b>	Masse d'armes ou Fléaux (tous types)
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Culte druidique makai
<b>Adversaires</b>	L'éternelle vérité, Al Kalim, Saturnius
<b>Ennemis</b>	

### Description du culte :

Le Temple du Peuple est la religion la plus répandue à Ierendi. Elle est dérivée à la base du culte druidique makai, mais s'est développée dans les zones citadines et a pris le pas sur son « ancêtre ». Ses temples peuvent être trouvés partout sur les îles ierendiennes. Néanmoins la plupart des cérémonies se font à l'extérieur, certainement un reste de leurs origines makai. Cette religion est particulièrement libre et informelle dans son mode de fonctionnement. Chaque communauté a ses propres rituels, déterminés par les prêtres locaux et les habitudes du coin. Un certain respect est dévolu aux prêtres, ils sont traités comme de bons amis avec souvent une pointe de familiarité amicale.

La première demi-heure d'un service religieux est souvent consacrée à donner les nouvelles à propos des concitoyens, amis et voisins. C'est le moment fort de la vie sociale.

Ensuite, le prêtre délivre ses messages du jour, habituellement accompagnés de démonstrations magiques afin de renforcer leurs messages. Souvent le haut prêtre du temple transmet des messages d'amour et de générosité. Tous doivent montrer leurs bonnes volontés pour que tout le monde puisse vivre ensemble sans complications.

Cette religion a été fondée par Tomia, un visiteur venu de Minrothad. Il s'était aperçu qu'un peu de magie, combinée à des aspects religieux locaux, lui permettait d'accroître son influence et de gagner sa vie. Il eut beaucoup de succès et fonda le premier temple. Il écrivit les quelques principes qui dirigent le Temple du Peuple sur des pierres enchantées. On dit qu'elles auraient depuis été détruites, mais il est possible qu'elles soient bien cachées au fin fond d'un des principaux temples et que ses prêtres ne souhaiteraient pas qu'elles soient

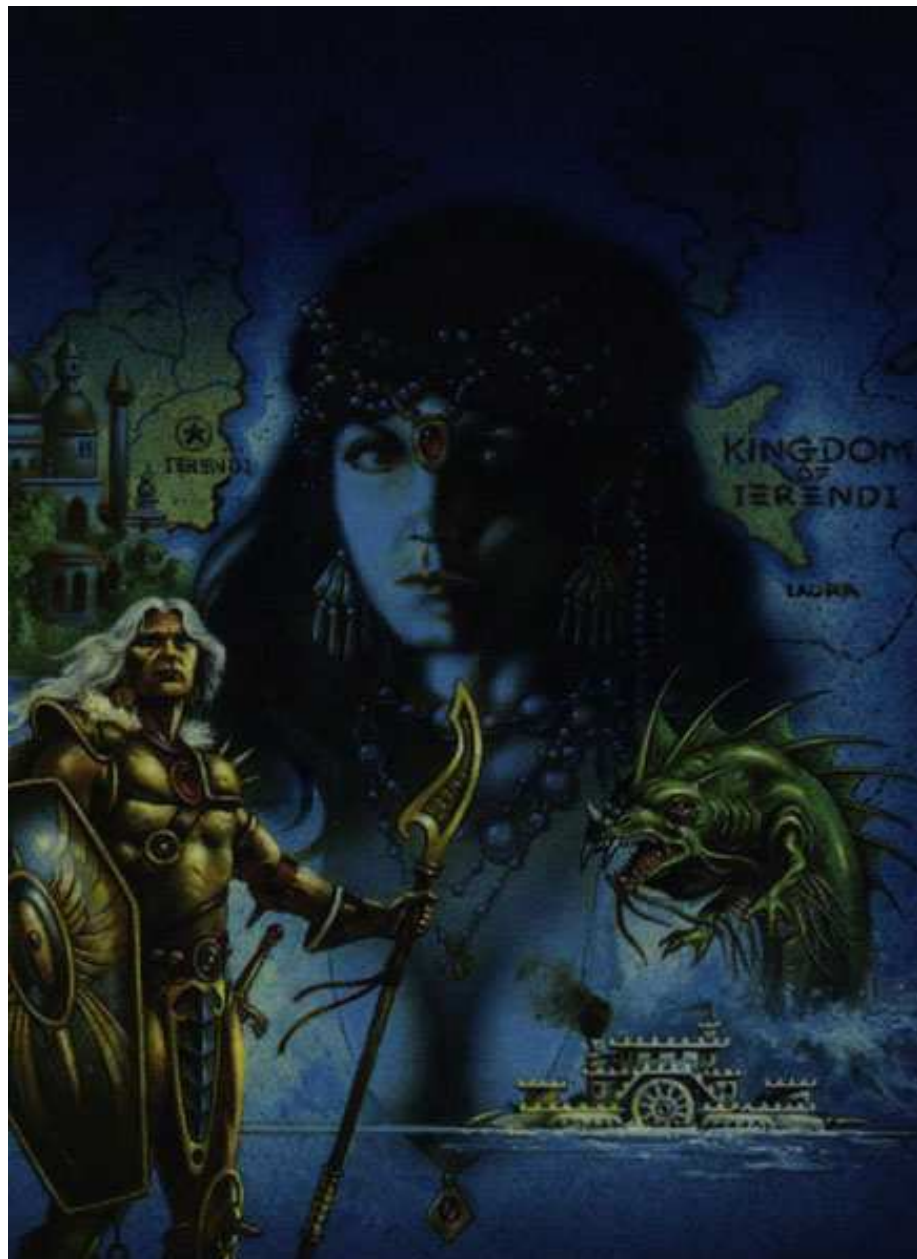
## Les dieux de Mystara

ressorties car la religion a évolué et elle n'est plus en phase avec ce qui est gravé sur les pierres... mais où est donc la vérité dans tout cela... ?

Récemment, Tomia, après avoir disparu de très longues années, a réussi sa quête de l'immortalité. De fait, il a été obligé de laisser derrière lui nombre de ses richesses qui sont cachées. Cela comprend bien des richesses monétaires et aussi probablement un artefact puissant. C'est ainsi que le Temple du Peuple, promeut l'idée auprès des aventuriers confirmés, de se lancer dans la recherche de ce trésor, voire de se lancer dans la quête de l'immortalité car retrouver l'artefact de Tomia, pourrait faire partie d'une telle quête... et permettrait probablement au Temple du Peuple de récupérer la partie monétaire du trésor... ou une bonne part de celle-ci.

### Devoirs du clergé :

Les prêtres, chamans et druides de ce culte sont très libres de leurs actes tant qu'ils ne vont pas directement à l'encontre des principes majeurs du culte. Ils se doivent aussi de participer à la protection d'Ierendi si nécessaire.





## Roag Maccullan

<b>Dieu(x) lié(s)</b>	Voir liste dans la description
<b>Alignement des fidèles</b>	Tous
<b>Alignement des prêtres</b>	NA – LN – CN – NB – NM
<b>Sacerdoce</b>	Culte druidique ancien insistant sur l'inévitabilité de la mort
<b>Vénééré par</b>	Humains, Gobelins, Humanoïdes et quelques fées
<b>Vénééré en</b>	Ghyr
<b>Source</b>	GAZF04
<b>Domaines</b>	Bois, Equilibre, Faune, Fées, Flore, Lune, Mânes, Mort, Nature, Sépulcre, Terre
<b>Registres interdits</b>	
<b>Symbole</b>	La silhouette d'une femme devant un arbre
<b>Arme de prédilection</b>	Toutes les armes des druides
<b>Alliés</b>	
<b>Amis</b>	Les dieux du panthéon finnois et féériques
<b>Adversaires</b>	Stodos, Ramenos, Idris
<b>Ennemis</b>	

### Description du culte :

C'est le plus ancien culte humain de la région. Certains pensent qu'Ukko en est peut être l'initiateur, avant que l'Eglise de Ghyr ne naisse. En tout cas, Ukko est aussi inclus dans ce culte. Le culte de Roag Maccullan prend bien des formes et des dogmes, bien plus que l'Eglise de Ghyr. Comme tout bon culte druidique qui se respecte, il est très lié à la nature, mais assez souvent à ses côtés les plus obscurs et proches de la mort. D'ailleurs, il n'y a pas que des humains qui y adhèrent, mais également nombre d'humanoïdes dont un grand nombre de gobelins et quelques fées attirées par le dieu Wod (Obéron).

Le culte fait souvent référence à sa principale émanation, Gharma, la Dame de la Forêt, qui prend les trois visages des déesses Mielikki, Ajattara (issues du même panthéon qu'Ukko) et Eilistraée. Mais le culte inclut en fait nombre de dieux qui répondent aux prières des fidèles en fonction de leurs orientations, on trouve ainsi par ordre d'importance (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara* pour plus de détails sur ces dieux) :

- Gharma / Mielikki – la Dame de la Forêt, représente la forêt et la chasse,
- Gharma / Ajattara, l'autre dame de la forêt, maléfique celle-ci, une ensorceleuse qui charme les mâles,
- Gharma / Eilistraée, représente la lune, la chasse contre le Mal et la forêt. Elle est issue des 9 korriganes mais son culte a aussi intégré le Roag Maccullan. C'est une des deux seules déesses présentes dans le culte, sans être membre du panthéon finnois. Eilistraée a dû transmettre aux fidèles du culte du Roag Maccullan une habitude propre à son culte à elle, à savoir les danses des prêtresses / prêtres / druide(sse)s nus sous la lune la nuit,
- Wod / Obéron, représente le guerrier féérique,

## Les dieux de Mystara

- Ilmatar, représente l'aspect fertilité des femmes/femelles mais aussi l'air,
- Tuoni, est le dieu représentant la mort. C'est lui qui autorise ou pas toutes les *résurrections* lancées par des prêtres du culte,
- Tuonetar, cette déesse assiste son mari Tuoni dans son office,
- Louhi, cette déesse maléfique représente les sorcières et la glace,
- Loviatar, sœur de Kipu-Tytto, elle représente également la maladie mais aussi la douleur. Loviatar n'a rien à envier à Idris sur le côté maléfique. Elle représente les aspects les plus noirs et morbides de ce culte druidique,
- Tapio, ce dieu représente l'esprit de la forêt,
- Ahto, ce dieu représente l'aspect « eau » du culte. On le prie plutôt près des lacs ou dans le marécage de la Bête,
- Rauni, femme d'Ukko, cette déesse représente la « mère Terre ». Elle protège mais est colérique,
- Äkräs, ce dieu représente la fertilité et la sexualité « sauvage » mais à fin de reproduction,
- Pellervo, dieu des moissons,
- Pekko, dieu des récoltes, en particulier de l'orge,
- Surma, ce dieu représente la mort violente, à la guerre ou à la chasse,
- Kipu-Tytto, cette déesse représente les épidémies,
- Vellamo, femme d'Ahto, déesse de la mer, des lacs et de la tempête,
- Cegilune, priée par les sorcières les plus maléfiques. C'est l'une des deux seules déesses présentes dans le culte qui ne soit pas membre du panthéon finnois.

Toutes les races sont vues comme étant « frères » car toutes nées de la Terre. Il n'y a donc pas de séparations entre les êtres vivants et la terre elle-même.

Les fidèles de ce culte sont réputés pour avoir des tatouages. Habituellement, ces derniers dansent nus lors de la pleine lune. C'est sans doute une transmission du culte d'Eilistraée qui est vénérée au travers de ce culte druidique.

## Chapitre 5 – Domaines de prêtres :

Ce chapitre a pour objet de lister l'ensemble des domaines utilisés par les dieux de Mystara. Ils sont en fait issus d'un certain nombre d'ouvrages des éditions 3.0, 3.5 et Pathfinder.

Pour chaque domaine sont donnés :

- Le nom du domaine
- L'ouvrage source d'où est tiré le domaine. Si deux ouvrages sont indiqués, c'est le domaine issu d'un ouvrage 3.0 ou 3.5 et complété en règle *Pathfinder* en fonction de capacités / sorts donnés pour des sous-domaines du *Manuel des Joueurs – Règles Avancées*. Se référer aux deux ouvrages pour disposer des descriptions complètes des pouvoirs accordés / sorts. Mais attention, les noms du domaine et du sous-domaine ne sont pas forcément identiques.
- Les dieux / cultes / églises l'octroyant et étant « adoptables » pour des PJ « normaux » ou presque (certains dieux ont été mis dans cette catégorie de manière assez discutable comme les dieux féériques, certains dieux maléfiques pouvant être vénérés par des prêtres non maléfiques,...)
- Les dieux / cultes / églises l'octroyant et n'étant « adoptables » par des PJ
- La description du pouvoir accordé. Dans le cas des domaines issus du *manuel des joueurs Pathfinder*, seule une description courte est indiquée. Pour la description longue, se référer au manuel. Pour les autres, la description est complète. De plus pour tous les domaines issus d'un ouvrage 3.0 ou 3.5, une mise à jour est proposée en octroyant un pouvoir au niveau 1 et un autre au niveau 4, 6 ou 8. Si vous jouez en édition 3.0 ou 3.5, vous pouvez soit récupérer les pouvoirs tels que décrits dans les manuels d'origine, soit si vous ne l'avez pas, ne prenez que le pouvoir octroyé au niveau 1 et n'accordez pas le pouvoir octroyé au niveau 4/6/8. De plus j'ai supprimé les spécificités des domaines planaires et choisis uniquement 1 seul sort par niveau pour ces domaines. Ils s'utilisent donc normalement comme les autres domaines.
- Par niveau de sort, le nom du sortilège de domaine, ainsi que l'ouvrage source dans lequel il se situe.

### Liste des domaines utilisés sur Mystara et décrits ci-après :

Abysses, Abysses maritimes, Air, Altération, Amour, Ancêtres, Araignées, Artisanat, Baator, Bestialité, Bien, Bois, Brasier, Brumes, Cavernes, Célérité, Chance, Chaos, Charme, Climat, Commerce, Communauté, Compétition, Connaissance, Convocation, Corruption, Courage, Courroux, Courroux sacré, Création, Cupidité, Défenseurs, Démons, Destin, Destruction, Domination, Dragons, Drows, Duperie, Eau, Elfes, Endurance, Envie, Equilibre, Esprit, Exorcisme, Faim, Famille, Faune, Fées, Feu, Flore, Folie, Force, Forces, Forge, Froid, Gloire, Gloutonnerie, Gnomes, Guérison, Guerre, Hadès, Haine, Halfelins, Héraut, Héros, Illusion, Inquisition, Joie, Justice, Libération, Limbes, Loi, Lune, Luxure, Magie, Mal, Mânes, Méditation, Mer, Métal, Mora, Mort, Mort aquatique, Morts-vivants, Mysticisme, Nains, Nature, Noblesse, Obscurité, Océan, Oracles, Organisation, Orgueil, Orques, Pactes, Paresse, Passion, Pensée, Pestilence, Pierre, Plaisir, Portails, Protection, Purification, Renouveau, Repos, Reptiles, Restauration, Rêves, Richesse, Rivières, Runes, Salut, Sépulcre, Serments, Soleil, Sorts, Souffrance, Souffrance (alternatif), Tempête, Tempêtes de vent, Temps, Ténèbres impies, Terre, Tromperie, Tyrannie, Vases, Violence, Voyage.

## Abysses

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Demogorgon, Juiblex, Kiranjo (Baphomet), Kostchtchië), Orcus, Ranivorus (Yeenoghu)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Furie démoniaque 3 + modif Sagesse f/j : +4 en force et -2 à la CA pendant 5 rounds. L'Abysal est une langue supplémentaire. Niveau 6 : Intimidation en compétence de classe	
<b>Sort niveau 1</b>	Arme alignée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Force de taureau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Mucus de babau	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Nimbe de balor	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Convocations de monstres V	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Force de taureau de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Convocation de monstres VII	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Regard de bodak	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstre IX	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Abysses maritimes

<b>Source</b>	Archipels - Manuel du Héros	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ahmanni la chevaucheuse de tortue, Ahto, Hymir (Aegir), Malafor, Polunius (Persana), Protius (Poséidon),	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Crakkak (Sekolah), Demogorgon, Saasskas (Panzuriel), Slizzark	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Peut ajouter son modificateur de Charisme à la durée en rounds de tous les sorts de <i>Convocation de monstres</i> qu'il jette. La compétence <i>Connaissance (Abysses maritimes)</i> est une compétence de classe. L'Aquatique est une langue supplémentaire. Niveau 8 : Le bonus de durée en rounds de tous les sorts de <i>Convocation de monstres</i> qu'il jette passe à modificateurs de Sagesse + Charisme. PS : les sorts de domaine ne peuvent que convoquer des créatures marines ou amphibiés	
<b>Sort niveau 1</b>	Convocation de monstres I	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Convocation de monstres II	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Convocation de monstres III	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Convocation de monstres IV	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Convocation de monstres V	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Convocation de monstres VI	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Convocation de monstres VII	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Convocation de monstres VIII	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstres IX	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Air

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Aerdrïë Faenrya, Alpathia, Astérius (Hermod), Atruaghin (Quetzalcoatl), Ilmarinen, Ilmatar, Maat, Palartarkan, Razud (Horus), Simurgh (Varuna), Tarastia (Frigga), Ukko	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cochère (Syranita), La Reine de l'Air et des Ténèbres, Memnor, Ouranos, Remnis, Seth	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : 3 + modif Sagesse f/j Arc électrique sur une cible pour 1D6 +1/2niv du prêtre. Niveau 6 : Résistance à l'électricité de 10 (20 au niveau 12 et immunité au niveau 20)	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Mur de vent	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Etat gazeux	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Marche dans les airs	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Contrôle des vents	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Eclair multiple	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Corps élémentaire IV (Créatures Air uniquement)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Cyclone	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Créatures Air uniquement)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Altération

<b>Source</b>	Dragonlance - L'Univers	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eiryndul (Erean Ileserë), Idraote, Loki, Rafiel	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bachraeus (Apophis), Cegilune, Idris	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Lancement des sorts de <i>transmutation</i> visant des êtres vivants avec bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts Niveau 8 : Le prêtre choisit un don parmi <i>école renforcée</i> , <i>école supérieure</i> , <i>efficacité des sorts accrues</i> , <i>efficacité des sorts supérieure</i> le tout sur l'école de Transmutation uniquement	
<b>Sort niveau 1</b>	Agrandissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Modification d'apparence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Etat gazeux	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Métamorphose	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Métamorphose funeste	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Pétrification	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Régénération	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Métamorphose universelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Changement de forme	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Amour

<b>Source</b>	Archipels - Manuel du Héros & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Äkräs, Lornasen (Hanali Celanil), Valérias, Tlazolteotl, Xochipilli	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Verenestra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : <i>séduction</i>, 1 f/j par cible, le prêtre peut tenter de modifier l'attitude d'une cible de sexe opposé (voire le même...) et de la même race ou d'une race « proche », en effectuant un jet de Charisme =&gt; bonus de circonstance égal au niveau du prêtre.</p> <p>Bluff, Diplomatie et Psychologie sont des compétences de classe.</p> <p>Niveau 4 : Le prêtre peut faire échouer une attaque au corps à corps ou à distance dont il est la cible, en action immédiate. Fonctionne comme un <i>sanctuaire</i>. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Charme-personne	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Apaisement des émotions	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Désespoir foudroyant (Emotion)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Charme-monstre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Domination	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Charme de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Attirance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Domination universelle	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Ancêtres

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eglise traladarienne, Guidarezzo (Bragi), Huehueteotl, K'ung Fu-Tzu, Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Labelas Enoreth, Usamigaras (Urogalan)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Ouranos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 3 + modif Sagesse f/j peut disposer d'un bonus d'intuition de +4 à n'importe quel jet de compétence</p> <p>Niveau 8 : Par une action simple le prêtre peut poser une question à une créature décédée comme avec <i>communication avec les morts</i>. Utilisable un nombre de rounds par jour égal au niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Détection des morts-vivants	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Colère ancestral	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 3</b>	Communication avec les morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Repos éternel	Manuel des Joueurs – Règles Avancées
<b>Sort niveau 5</b>	Pénitence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mythes et légendes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Changement d'alignement	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 9</b>	Prémonition	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Araignées

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Korotiku	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arachne Prime (Lolth)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 3 + modif Sagesse f/j le prêtre peut lancer <i>charme-animal</i> sur des araignées uniquement</p> <p>Dressage est une compétence de classe. Le prêtre d'un bonus d'aptitude de +4 au dressage avec les araignées</p> <p>Niveau 8 : 3 + modif Sagesse f/j le prêtre peut lancer <i>domination d'animal</i> sur des araignées uniquement (de n'importe quel type)</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Pattes d'araignée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Nuée grouillante (araignées)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Coursier fantôme (araignée)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Vermine géante	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Fléau d'insectes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Malédiction arachnéenne	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Araignée de pierre	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Mort rampante	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Métamorphose arachnéenne	Compendium Arcanique

## Artisanat

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brandan (Nebelun), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Halav (Lug), Héphaïstos, Ilmarinen, Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Lokena (Athéna), Petra (Brigantia), Ptah, Wayland, Xipe-Totec	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Laduguer	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Répare ou endommage les objets au toucher.</p> <p>Niveau 8 : Accorde la propriété "dansante" à une arme pour 4 rounds</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Corde animée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Façonnage du bois	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Façonnage de la pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Création mineure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Fabrication	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Création majeure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mur de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Invocation instantanée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Sphère prismatique	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Baator

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Perle (Tiamat)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Voit dans les ténèbres même les plus impénétrables.</p> <p>Bluff est une compétence de classe.</p> <p>Niveau 4 : En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le prêtre rend la cible plus vulnérable à la corruption : malus de -2 aux JS et la cible doit refaire deux fois ses jets de compétence opposés en prenant le plus mauvais résultat. Cet effet dure un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du prêtre. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Imprécation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Ténèbres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Convocation de monstres III	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Suggestion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Résistance à la magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Domination	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Convocation de monstres VII	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Exigence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstres IX	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Bestialité

<b>Source</b>	Les Chapitres Interdits	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bachraeus (Apophis), Bagni Gullymaw, Crakkak (Sekolah), Jammudaru (Vaprak), Kiranjo (Baphomet), Lamashtu, Laogzed, Loup (Daragor), Mrikitat (Squerrik), Ramenos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage acquiert le pouvoir extraordinaire d'odorat</p> <p>Niveau 8 : Gagne le pouvoir de <i>rage berserker</i> d'un barbare du même niveau ou bien ses niveaux de prêtres s'additionnent à ses niveaux de barbare, s'il l'a déjà.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Morsure magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Force de taureau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Morsure magique aggravée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Griffes du sauvage	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 5</b>	Charme-monstre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Immobilisation de monstre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Tornade acérée	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 8</b>	Sauvagerie collective	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 9</b>	Emprise lycanthrope	Les Chapitres Interdits

## Bien

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Benekander, Chao Kung Ling, Diamant (Bahamut), Eglise karameikienne Héphestos, Ixion, Pekko, Savitrî, Sinbad, Tyr, Vanya (Sif)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : 3 + modif Sagesse f/j octroie un bonus de sainteté au toucher Niveau 8 : Accorde la propriété "sainte" à une arme	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre le mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Arme alignée (Bien)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Cercle magique contre le mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Châtiment sacré	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet du mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Barrières de lames	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Parole sacrée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Aura sacrée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstres IX (créatures du Bien)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Bois

<b>Source</b>	Guide de l'orient	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Balador, Cernunnos, Mielikki, Pekko, Rillifane Rallathil, Roag Maccullan, Tapio, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Emmantiensien	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Peut se déplacer à vitesse normale sans dégâts ni gêne, au travers des buissons, bruyères, zones couvertes de végétation. Les effets magiques sur ces zones s'appliquent normalement.  Niveau 8 : Gagne un bonus d'aptitude de +4 aux jets de <i>survie</i> et <i>connaissance (nature)</i> pour les zones boisées et d' <i>escalade</i> dans les arbres.	
<b>Sort niveau 1</b>	Animation du bois	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Forme d'arbre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Communication avec les plantes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Contrôle des plantes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Voyage par les arbres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Eloignement du bois	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Bois de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Bâton sylvanien	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Empire végétal	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Brasier

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Agni, Huehuateotl, Ixion, Rathanos (Râ), Shiva	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Octroie à lui-même ou à la créature touchée 1 fois / jour durant 1 minute + 1 minute / niveau, un bonus de résistance égal à son niveau de prêtre à tous les JS contre le feu.</p> <p>Niveau 8 : Crée un mur de cendres tourbillonnantes qui bloque toute visibilité et peut aveugler les créatures qui le traversent. Il dévoile les créatures invisibles à l'intérieur, ou adjacentes. Le pouvoir ne peut être utilisé par jour, qu'un nombre de minutes égal au niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Mains brûlantes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Flammes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Animation du feu	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Mur de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Souffle enflammé	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 6</b>	Germes de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Tempête de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Nuage incendiaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Feu intérieur	Guide de l'orient

## Brumes

<b>Source</b>	Ravenloft - Livre de Règles & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hel, Palartarkan, Tuoni	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Memnor, Ouranos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pouvoir surnaturel de <i>Bouclier par les Brumes</i> 1f/j (durée de 1 round par niveau). Effet dépendant de l'alignement.</p> <p>Niveau 4 : Le prêtre peut créer par une action simple un nuage de fumée de 1,5m de rayon. La fumée donne un malus de -2 aux jets de perception et d'attaque des créatures s'y trouvant et un round après en être sorti. Elle octroie aussi un camouflage. Le pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Nappe de brouillard	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Etat gazeux	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Brouillard dense	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Brume mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Vent divin	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Téléportation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Téléportation d'objet	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Emprisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Cavernes

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Calladuran Maindouce, Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Hadès, Hel, Mictanchihuahatl, Mictantecuhli, Rafiel, Sashelas des Abîmes, Tuoni	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Blibdoulpoulp, Cegilune, Diirinka, Juiblex, Kurtulmak, Mrikitat (Squerrik), Skoraesus Os-de-Pierre	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gagne le pouvoir nain de Connaissance de la pierre. S'il l'a déjà, ce bonus passe de +4 pour voir si la roche a été travaillée.</p> <p>Le commun des profondeurs est une langue supplémentaire.</p> <p>Niveau 8 : le prêtre peut parcourir les tunnels sans effort et se déplacer avec <i>pattes d'araignées</i>. Il voit dans l'obscurité et dans le noir à 9 ou 18m. Sous terre, il dispose d'un bonus d'intuition en <i>discrétion</i> égal à son modificateur de sagesse. Ces pouvoirs sont utilisables durant un maximum par jour d'une minute par niveau de prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Détection des passages secrets	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Création de fosse	Manuel des Joueurs – Règles Avancées
<b>Sort niveau 3</b>	Fosse hérissée de pieux	Manuel des Joueurs – Règles Avancées
<b>Sort niveau 4</b>	Refuge du mage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Passe-muraille	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Orientation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mâchoire de pierre	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Tremblement de terre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Emprisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Célérité

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Astérius (Hermod), Loki, Turmis (Hermès)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul), Mrikitat (Squerrik)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Vitesse de déplacement accrue de 3 m sauf si port d'armures lourdes ou légères.</p> <p>Niveau 8 : 3 + modif Sagesse f/j, le prêtre peut se mettre sous l'effet d'un sort de <i>rapidité</i> que pour lui-même, à son niveau de prêtre</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Repli expéditif	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Grâce féline	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Flou	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Rapidité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Voyage par les arbres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Vent divin	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Grâce féline de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Clignotement supérieur	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Arrêt du temps	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Chance

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Asténius (Hermod), Brandan (Nebelun), Eglise traladarienne, Hadès, Korotiku, Koryis (Kuan-Ti), Mielikki, Nob Nar (Brandobaris), Sinbad, Sûrya, Turmis (Hermès), Tyche, Ukko, Xochipilli	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Permet de (faire) rejouer ses jets de dé D20 pour 1 round. Niveau 6 : Le prêtre peut relancer n'importe lequel de ses jets	
<b>Sort niveau 1</b>	Coup au but	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Aide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Protection contre les énergies destructives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Liberté de mouvement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Annulation d'enchantement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Double illusoire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Renvoi des sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Moment de prescience	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Miracle	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Chaos

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Crétia, Eiryndul (Erevan Ileserë), Faunus (Pan), Saturnius, Tyche	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Atzanteotl (Tezcatlipoca), Hiisi, Ouranos, Stodos, Thanatos, Thrym, Tuonetar, Zalaj	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Permet de faire rejouer ses jets de dé D20 à une cible pour 1 round, afin de prendre le résultat le plus défavorable. Niveau 8 : Accorde la propriété "anarchique" à une arme.	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre la loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Arme alignée (Chaos)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Cercle magique contre la loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Marteau du Chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet de la loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Animation d'objets	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Parole du chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Manteau du chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstres IX (créatures du Chaos)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Charme

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Bastet, Goibniu, Kallala des 7 voiles (Titania), Kythria (Aphrodite), Loki, Madarua (Ishtar), Valérias	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Ajattara, Kali, Louhi, Masauwu, Verenestra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Peut hébéter une créature au toucher Niveau 8 : <i>Charme-personne</i> en action rapide sur une cible	
<b>Sort niveau 1</b>	Charme-personne	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Apaisement des émotions	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Suggestion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Héroïsme	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Charme-monstre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Aliénation mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Exigence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Domination universelle	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Climat

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Aerdrië Faenrya, Djaea (Rhéa), Freyr, Pellervo, Sheela Peryroyl, Thor, Tlaloc	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cochère (Syranita), Gorrziok (Stronmaus), Indra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Coup de tonnerre sur une cible pour 1D6 +1/2niv du prêtre de dégâts non létaux et -2 aux jets d'attaque pour 1 round. Niveau 6 : peut lancer des <i>appels de la foudre</i>	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Nappe de brouillard	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Appel de la foudre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Tempête de neige	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Tempête de grêle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Contrôle des vents	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle du climat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Cyclone	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tempête vengeresse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Commerce

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Astérius (Hermod), Sharpcrest (Eadro), Ralon, Turmis (Hermès)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cegilune, Macroblan	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1 f/j pouvoir magique de <i>Détection des pensées</i> activée en action libre. Ne peut affecter qu'une cible et pour un nombre de minutes égal au bonus de Charisme du prêtre.</p> <p>Niveau 8 : Lorsque le prêtre fait un jet de <i>bluff</i>, <i>diplomatie</i> ou <i>psychologie</i>, il peut en action libre s'octroyer un bonus égal à la moitié de son niveau de prêtre. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Message	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Gemme explosive	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Splendeur de l'aigle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Communication à distance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Fabrication	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Vision lucide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Manoir somptueux	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Localisation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Communauté

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Alphatia, Brindhorin (Arvoren), Coatlicue, Culte druidique makaï, Cyrrollalée, Gorm (Marduk), Ilsundal (Corellon Larethian), K'ung Fu-Tzu, Le Temple du Peuple, Lokena (Athéna), Mealiden, Minroth (Seker), Ninsun (Metzli), Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Polunius (Persana), Rauni, Sharpcrest (Eadro), Sûrya, Tyche, Xipe-Totec, Yav, Yondalla, Zirchev (Sylvanus)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Blibdoulpoulp, Cochère (Syranita)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Guérit des dégâts non-létaux et supprime des états préjudiciables.</p> <p>Niveau 8 : Peut transférer son jet de sauvegarde à ses alliés proches</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Bénédictio	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Protection d'autrui	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Prière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Rapport	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Lien télépathique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des Héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Refuge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Soins intensifs de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Miracle	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Compétition

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Crétia, Nob Nar (Brandobaris), Sharpcrest (Eadro), Sinbad, Thor, Tyche, Xochiquetzal	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Zalaj	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Aptitude extraordinaire de rajout de +1 à tous les jets opposés Niveau 8 : Le bonus de l'aptitude extraordinaire de compétition, passe à +2	
<b>Sort niveau 1</b>	Regain d'assurance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Zèle	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Prière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Puissance divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Pacte du Zélote	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Régénération	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Moment de prescience	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Visage divin suprême	Compendium Arcanique

## Connaissance

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brishapati, Chardastes (Diancecht), Coberham, Diamant (Bahamut), Ferrix, Guidarezzo (Bragi), Idraote, Iliric (Math Mathonwy), Ilsundal (Corellon Larethian), Isis, Ka (Shekinester), Khoronus (Chronos), Labelas Enoreth, L'Eternelle Vérité, Mardwyn, Noumena (Osiris), Nyx, Odin, Palartarkan, Ptah, Rad, Rafiel, Ssu-Ma, Thot	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Antero Vipunen, Diirinka, Emmantiensien, Idris, Juiblex	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Les connaissances sont des compétences de classe. Permet de faire un jet de connaissance sur une cible en la touchant. Niveau 6 : Peut utiliser <i>clairaudience/clairvoyance</i> durant un nombre de rounds maximum égal à son niveau de prêtre	
<b>Sort niveau 1</b>	Compréhension des langues	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Détection de pensées	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Communication avec les morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Divination	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Vision lucide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Orientation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mythes et Légendes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Localisation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Prémonition	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Convocation

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ilmatar	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kostchtchië, Zalaj	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Sorts d'Invocation (Appels &amp; Convocation) lancés avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sort</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre choisit un don parmi <i>école renforcée, école supérieure, efficacité des sorts accrue, efficacité des sorts supérieure</i> le tout sur l'école d'Invocation uniquement</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Convocation de monstres I	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Convocation de monstres II	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Convocation de monstres III	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Allié d'outreplan	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Convocation de monstres V	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Allié majeur d'outreplan	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Convocation de monstres VII	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Allié suprême d'outreplan	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Corruption

<b>Source</b>	Les Chapitres Interdits	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Shiva	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arik (Le Grand Ancien Élémentaire), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Demogorgon, Idris, Kipu-Tytto, Merrshaulk, Rudra, Saasskas (Panzuriel), Slizzark, Thanatos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j le personnage peut attaquer un objet en faisant fi de sa solidité.</p> <p>Niveau 8 : 3 + modif Sagesse f/j, le prêtre peut utiliser un pouvoir magique de <i>suggestion</i> en action simple si ce n'est pas durant un combat et uniquement dans le but de faire faire un acte maléfique à la cible, qu'elle en ait conscience ou pas, que ce soit directement ou pas</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Anathème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Cécité / Surdité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Contagion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Dépravation	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 5</b>	Débilité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Syphilis	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 7</b>	Aliénation mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Contamination	Les Maîtres de la Folie
<b>Sort niveau 9</b>	Saccage	Les Maîtres de la Folie

## Courage

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brindhorin (Arvoreen), Chao Kung Ling, Diulanna (Artémis), Hattani, Ilsundal (Corellon Larethian), Liena (Niké), Malinois, Minroth (Seker), Razud (Horus), Thor, Tyr, Vanya (Sif)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Aura de bravoure permanente (si conscient) donnant à lui et à ses alliés un bonus de +4 aux JS contre la Terreur</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut accorder son niveau de prêtre + son modificateur de sagesse en points de vie temporaires durant 1 minute à ses alliés.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Regain d'assurance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Aide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Manteau de bravoure	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Héroïsme	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Furie vaillante	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Héroïsme suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Rugissement du lion	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Manteau de bravoure suprême	Compendium Arcanique

## Courroux

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Cernunnos, Gorm (Marduk), Patura (Héra), Ruaidhri Fléaufaucon, Tahkati	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bartziluth (Hruggek), Danel le tigré (Huitzilopochtli), Opale, Ouranos, Rauni	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Transfère pour 1 round / niveau, de la Sagesse en Force (2 points de sagesse pour 1 point de force).</p> <p>Niveau 8 : Le transfert Sagesse =&gt; Force, se fait sur du 1 pour 1</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Charge du rhinocéros	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Force de taureau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Cri	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Chant de discorde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Transformation martiale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Cri suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tempête vengeresse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Courroux sacré

<b>Source</b>	Les Chapitres Sacrés	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brindhorin (Arvoreen), Eilistraée, Forsetti, Ixion, Malinois, Razud (Horus), Tyr, Ukko, Vanya (Sif)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : 1f/j possibilité de porter une attaque d'opportunité à un adversaire qui le blesse par le biais d'une attaque de corps à corps. Niveau 8 : Le pouvoir précédent peut être utilisé 3 + modif Sagesse f/j.	
<b>Sort niveau 1</b>	Anathème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Potion explosive	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 3</b>	Affection	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 4</b>	Bouclier lumineux	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Halo vengeur	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 7</b>	Châtiment vertueux	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 8</b>	Jugement dernier	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 9</b>	Tempête vengeresse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Création

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Alphatia, Coatlicue, Garl Brilledor, Héphaïstos, Ilmarinen, Ilmatar, Nyx, Polunius (Persana), Protius (Poséidon), Ptah, Sashelas des Abîmes, Terra (Gaïa), Ukko, Wayland	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kali	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Sorts d'Invocation (création) lancés avec +1 au niveau de lanceur de sort. Niveau 8 : Le prêtre peut donner vie à des objets inanimés par une action simple. Cela fonctionne comme <i>animation d'objet</i> lancée au niveau du prêtre. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour fonction du niveau du prêtre.	
<b>Sort niveau 1</b>	Création d'eau	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Image imparfaite	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Création de nourriture et d'eau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Création mineure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Création majeure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Image permanente	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Création véritable	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Pavillon de grandeur	Compendium Arcanique

## Cupidité

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Korotiku, Loki,	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Macroblan, Masauwu, Perle (Tiamat), Talitha (Eris)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de <i>Sabotage</i>, <i>Estimation</i> et <i>Escamotage</i>.</p> <p>Niveau 8 : En action libre, lorsque le prêtre effectue un test d'<i>escalade</i> ou de <i>sabotage</i> il peut lancer deux fois les dés et prendre le meilleur résultat. Ce pouvoir est utilisable un nombre de fois variable par jour en fonction de son niveau de prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Tricheur	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Présent forcé	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Débloccage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Piège à feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Fabrication	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Défense magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Téléportation d'objet	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Voleur imaginaire	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Attirance	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Défenseurs

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Heïmdall, Hel, Malinois, Mâtin, Petra (Brigantia), Tapio	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Merrshaulk	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j peut ajouter son niveau de prêtre à un de ses JS.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut créer une protection sur une zone donnée (1,5m de rayon / 2 niveaux du prêtre) octroyant un bonus sacré égal au modificateur de sagesse du prêtre à leurs jets de sauvegarde et d'attaque effectués dans la zone protégée. De plus les créatures sont alertées des nouvelles créatures entrant dans la zone. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour, pour une durée d'une heure par niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Bouclier de la foi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Sens aux aguets	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 3</b>	Substitution mystique	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 4</b>	Barrière reptilienne	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet du Chaos / Mal / Bien / Loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Peau de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Champ de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Protection naturelle	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 9</b>	Aversion	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Démons

<b>Source</b>	Les Chapitres Interdits & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Demogorgon, Juiblex, Kiranjo (Baphomet), Lamashtu, Orcus, Ranivorus (Yeenoghu)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 3 + modificateur de sagesse du prêtre, ce dernier bénéficie en action rapide d'un bonus d'altération égal à la moitié de son niveau (minimum 1) aux attaques de corps à corps et de manœuvres de combat. Il subit dans le même temps un malus de -2 à la CA.</p> <p>Niveau 8 : 1 f/j, au terme d'une concentration de 1 round, le prêtre peut invoquer (comme un sort de <i>convocation</i>), 1 dretch par 2 niveaux de prêtre. Ils le servent durant 1 round par niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Chair démoniaque	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 2</b>	Savoir démoniaque	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 3</b>	Ailes démoniaques	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 4</b>	Ancre dimensionnelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Contrat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Contrat intermédiaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Vision du fiélon	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Ténèbres ultimes	Les Maîtres de la Folie
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Destin

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Agni, Culte de Halav, Khoronus (Chronos), L'Unique (Io), Tonatiuh, Tuoni, Tyche, Yav	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Acquiert le pouvoir d'esquive instinctive d'un roublard 3<sup>e</sup> niveau. S'il l'a déjà, ses niveaux de prêtre sont rajoutés pour voir quand il aura esquive instinctive supérieure.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut forcer une créature située dans son champ de vision à ré-effectuer un jet quelconque, avant que le résultat du premier ne soit connu. Le nombre d'utilisations quotidiennes dépend du niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Coup au but	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Augure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Emprunt de chance	Manuel des Joueurs – Règles Avancées
<b>Sort niveau 4</b>	Rapport	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Marque de la justice	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Vision mystique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Prémonition	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Destruction

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Shiva	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Atzanteotl (Tezcatlipoca), Jammudaru (Vaprak), Hiisi, Lamashtu, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Ranivorus (Yeenoghu), Seth, Thanatos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Fait plus de dégâts sur des attaques de corps à corps. Niveau 8 : Dans l'aura autour de lui, toutes les créatures subissent plus de dégâts, y compris le prêtre.	
<b>Sort niveau 1</b>	Coup au but	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Fracasement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Blessure critique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Cri	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Mise à mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Désintégration	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Tremblement de terre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Implosion	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Domination

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Odin, Rathanos (Râ), Shiva, Taroyas (Zeus)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Brissard, Demogorgon, Ilsensine, Memnor, Nomog-Geaya, Slizzark, Wogar (Maglubiyet), Yagraï	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Acquiert le don Ecole renforcée (enchantement). Niveau 6 : <i>Intimidation</i> est une compétence de classe.	
<b>Sort niveau 1</b>	Injonction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Discours captivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Suggestion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Domination	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Injonction suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Suggestion de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Domination véritable	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Esclave monstrueux	Compendium Arcanique

## Dragons

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Diamant (Bahamut), L'Unique (Io), Nathair Sgiathach	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Opale, Perle (Tiamat)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : <i>Bluff</i> et <i>Intimidation</i> sont des compétences de classe.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre possède un bonus d'aptitude de +4 à tous ses jets de compétence <i>connaissances (mystères)</i>, <i>Diplomatie</i>, <i>Equitation</i>, <i>Linguistique</i>, <i>Premiers secours</i>, <i>Psychologie</i> et <i>Survie</i> quand il a à faire avec des (d'autres) créatures du type <i>Dragon</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Morsure magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Résistance aux énergies destructives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Morsure magique suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Voix du dragon	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Vision lucide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Peau de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Allié draconique	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Suggestion de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Domination universelle	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Drows

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eilistraée	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arachne Prime (Loth)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage acquiert le don Réflexes Surhumain.</p> <p>Le commun des profondeurs est une langue supplémentaire.</p> <p>Niveau 6 : <i>Intimidation</i> est une compétence de classe.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Manteau de sombre puissance	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Clairaudience / Clairvoyance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Suggestion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Détection du mensonge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Forme arachnéenne	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Ecran de dissipation suprême	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Parole du Chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Allié suprême d'outreplan	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Duperie

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Crétia, Eiryndul (Erean Ileserè), Fenmarel Mestarine, Garl Brilledor, Kallala des 7 voiles (Titania), Korotiku, Le Temple du Peuple, Loki, Nathair Sgiathach, Soubrette, Tarastia (Frigga), Tomia	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kali, Leptar (Grankhul), Masauwu, Mrikitat (Squerrick), Talitha (Eris)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : <i>Bluff</i> , <i>Déguisement</i> et <i>Discrétion</i> sont des compétences de classe. Peut s'activer une <i>image miroir</i> . Niveau 8 : <i>Peut</i> activer un <i>voile</i> sur lui et ses alliés.	
<b>Sort niveau 1</b>	Déguisement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Invisibilité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Antidétection	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Confusion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Leurre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Double illusoire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Ecran	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Invisibilité de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Arrêt du temps	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Eau

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Aerdrië Faenrya, Ahmanni, Ahto, Al Kalim, Calitha (Trishina), Chalchiuhtlicue, Hymir (Aegir), Kythria (Aphrodite), Lornasen (Hanali Celanil), Malafor, Protius (Poséidon), Ptah, Sashelas des Abîmes, Sharpcrest (Eadro), Tlaloc, Vellamo	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Blibdoulpoulp, Gorrziok (Stronmaus), Ramenos, Slizzark, Stodos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Trait de glace sur une cible pour 1D6 +1/2niv du prêtre. Niveau 6 : Résistance au froid de 10 (20 au niveau 12 et immunité au niveau 20)	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Nappe de brouillard	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Respiration aquatique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Contrôle de l'eau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Tempête de grêle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Cône de froid	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Corps élémentaire IV (Créatures Eau uniquement)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Flétrissure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Créature de l'eau uniquement)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Elfes

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Aerdië Faenrya, Calitha (Trishina), Eilistraée, Eiryndul (Erean Ileserë), Fenmarel Mestarine, Ilsundal (Corellon Larethian), Labelas Enoreth, Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira), Oleyan, Ordana (Sehanine Archelune), Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Le personnage gagne le don <i>Tir à bout portant</i> . Niveau 8 : Le personnage gagne le don <i>Tir de loin</i> ou <i>Tir de précision</i> (au choix).	
<b>Sort niveau 1</b>	Coup au but	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Grâce féline	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Collet	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Voyage par les arbres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Communion avec la nature	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Orientation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Chêne animé	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Explosion de lumière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Aversion	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Endurance

<b>Source</b>	Les Chapitres Sacrés	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ahmanni, Obéron, Palson (Apollon), Turmis (Hermès), Utnapishtim (Ixtililton)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : 1f/j le personnage peut accomplir un exploit d'endurance activation en action libre pour une durée d'une minute : donne un bonus à la constitution égal à la moitié du niveau de prêtre. Niveau 6 : L'exploit d'endurance est utilisable en action instantanée	
<b>Sort niveau 1</b>	Endurance aux énergies destructives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Endurance de l'ours	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rafraîchissement	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 4</b>	Sustentation	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 5</b>	Peau de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Endurance de l'ours de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Globe d'invulnérabilité renforcée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Renvoi des sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Corps de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Envie

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bachraeus (Apophis), Macroblan, Masauwu, Mrikitat (Squerrik), Ouranos, Talitha (Eris)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Bluff est une compétence de classe. +1 au niveau de lanceur de sorts pour les sorts infligeant des diminutions de caractéristiques ou des niveaux négatifs.</p> <p>Niveau 8 : Le personnage gagne le don <i>Fourberie</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Déguisement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Rayon affaiblissant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Idiotie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Baiser du vampire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Désespoir foudroyant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Possession	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Souhait limité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Simulacre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Souhait	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Equilibre

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Chiron (Skerrit), Khoronus (Chronos), L'Unique (Io), Mitra, Roag Maccullan, Simurgh (Varuna), Terra (Gaïa), Tonatiuh, Yav, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j peut ajouter son modificateur de sagesse à la CA en action libre, pour 1 round / niveau.</p> <p>Niveau 8 : 1f/j peut en action simple, activer un pouvoir magique dupliquant les effets, au choix, d'une <i>protection contre le mal ou le bien</i> ou <i>le chaos</i> ou <i>la loi</i>. Celui-ci fonctionne au niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Réparation intégrale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Apaisement des émotions	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Clarté de l'esprit	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Renvoi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Sanctuaire de groupe	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Bannissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Parole d'équilibre	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Protection contre les sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Equilibre nécromantique	Compendium Arcanique

## Esprit

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Benekander, Eglise traladarienne, Khoronus (Chronos), L'Eternelle vérité, Lokena (Athéna), Odin, Ssu-Ma, Thot, Yondalla	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Emmantiensien, Ilsensine, Memnor	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Pouvoir de Protection mentale 1f/j (action simple) pour 1 heure. Donne un bonus de résistance de +2 au prochain jet de Volonté. Niveau 6 : Le pouvoir de Protection mentale dure jusqu'à 1 heure par niveau du prêtre (maximum 20 heures).	
<b>Sort niveau 1</b>	Confusion mineure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Détection de pensées	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Clairaudience / Clairvoyance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Modification de mémoire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Brume mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Lien télépathique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Aversion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Projection astrale	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Exorcisme

<b>Source</b>	Les Gardiens de la Foi	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eglise karameikienne, Eglise traladarienne, Mahmatti	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Le prêtre dispose du pouvoir surnaturel de forcer les esprits à quitter le corps qu'ils possèdent. Pour ce faire, l'esprit doit réussir un jet de volonté d'un degré de difficulté égal au niveau du prêtre augmenté de son modificateur de charisme. Si la cible est un esprit sous l'effet d'un sort de <i>possession</i> , l'esprit retourne dans le réceptacle. Si la cible est un fantôme ; alors il redevient éthéré et libre de flotter de nouveau. Dans tous les cas, la cible ne peut pas retenter de re-cibler la même victime pendant 24 heures. Ce pouvoir est utilisable 1f/j. Niveau 8 : Le pouvoir d'exorcisme peut être utilisé jusqu'à 3 + modif Sagesse f/j, inclut sur la même cible.	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre le mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Cercle magique contre le mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Délivrance des malédictions	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Renvoi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet du mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Bannissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Parole divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Aura divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Rupture d'entraves	Compendium Arcanique

## Faim

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Laogzed, Orcus, Ranivorus (Yeenoghu)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Gagne une attaque de morsure et est formé à son maniement. Niveau 6 : Gagne le don <i>Arme de prédilection (morsure)</i> .	
<b>Sort niveau 1</b>	Lumière de la goule	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Glyphe de la goule	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Geste de la goule	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Energie négative	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Piège de la goule	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Yeux du roi	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Champ de goules	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Morsure du roi	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Absorption d'énergie	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Famille

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Calitha (Trishina), Chalchiuhtlicue, Cyrrollalée, Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Freyr, Isis, K'ung Fu-Tzu, Patura (Héra), Tarastia (Frigga), Xochiquetzal	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Opale	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : peut transférer un état préjudiciable d'un allié sur lui-même pour un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Utilisable 3 + modificateur de sagesse fois / jour. Niveau 6 : Le prêtre dispose d'un pouvoir magique identique au sort <i>Rapport</i> utilisable 1f/j.	
<b>Sort niveau 1</b>	Bénédictio	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Protection d'autrui	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Main du berger	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Transfert de sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Lien télépathique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Refuge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Protection contre les sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Sphère prismatique	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Faune

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ahmanni, Bastet, Cernunnos, Culte druidique makai, Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Ferrix, Ka (Shekinester), Mielikki, Ninsun (Metzli), Obéron, Pellervo, Petra (Brigantia), Polunius (Persana), Roag Maccullan, Tahkati, Terra (Gaïa)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Emmantiensien, Remnis, Rudra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Connaissance (nature) est une compétence de classe. Peut lancer "Communication avec les animaux" durant 3 + niveau de prêtre, en rounds par jour. Niveau 4 : Le prêtre acquiert les services d'un compagnon animal.	
<b>Sort niveau 1</b>	Apaisement des animaux	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Immobilisation d'animal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Domination d'animal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Convocation d'alliés naturels IV (Animaux)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Forme bestiale III (animal)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Coquille anti-vie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Métamorphose animale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Convocation d'alliés naturels VIII (Animaux)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Changement de forme	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Fées

<b>Source</b>	Les Chapitres Sacrés	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Chiron (Skerrit), Eachthighern, Eiryndul (Erean Ileserë), Faunus (Pan – Damh), Kallala des 7 voiles (Titania), Nathair Sgiathach, Obéron, Roag Maccullan, Sqeulaiche, Xochiquetzal	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Bonus de +4 aux JS contre les pouvoirs magiques des fées. Niveau 8 : Le prêtre dispose d'un bonus de +2 à tous ses jets de compétences basés sur le charisme quand il interagit avec des fées. De plus, les armes qu'il porte sont automatiquement considérées comme si elles étaient en <i>fer froid</i> .	
<b>Sort niveau 1</b>	Lueur féérique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Charme-personne	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Inspiration	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 4</b>	Beauté aveuglante	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 5</b>	Voyage par les arbres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Chêne animé	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Beauté surnaturelle	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation d'alliés naturels IX	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Feu

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Agni, Coberham, Flandal Peaudacier, Freyja, Goïbniu, Héphaïstos, Huehuetectl, Ixion, Rathanos (Râ), Savitrî, Shiva, Tonatiuh	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kurtulmak, Seth, Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Trait de feu sur une cible pour 1D6 +1/2niv du prêtre. Niveau 6 : Résistance au feu de 10 (20 au niveau 12 et immunité au niveau 20).	
<b>Sort niveau 1</b>	Mains brûlantes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Flammes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Boule de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Mur de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Bouclier de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Germes de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Corps élémentaire IV (Créatures Feu uniquement)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Nuage incendiaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Créatures du Feu)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Flore

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Centeotl, Culte druidique makaï, Djaea (Rhéa), Ninsun (Metzli), Noumena (Osiris), Pekko, Pellervo, Ralon, Rillifane Rallathil, Roag Maccullan, Sheela Peryroyl, Tapio, Terra (Gaïa), Thor, Xochiquetzal, Yondalla	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli), Psilofyr, Ramenos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux avec +1 point /2 niveaux du lanceur durant un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de sagesse. Niveau 6 : Des épines peuvent sortir du corps du lanceur en action libre ce qui peut blesser les créatures sans allonge, l'attaquant.	
<b>Sort niveau 1</b>	Enchevêtrement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Peau d'écorce	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Croissance végétale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Empire végétal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur d'épines	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Eloignement du bois	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Animation des plantes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Contrôle des plantes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Grand tertre	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Folie

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Harrow, Sqeulaiche	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arik (Grand ancien élémentaire), Diirinka	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Bénit et maudit la cible touchée en même temps. Niveau 8 : Génère une aura de folie 9m autour de lui, provoquant un effet de "confusion".	
<b>Sort niveau 1</b>	Confusion mineure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Idiotie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Confusion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Cauchemar	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Assassin imaginaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Aliénation mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Motif scintillant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Ennemi subconscient	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Force

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Bemarris (Arès), Hattani, Kagyar (Moradin), L'Eternelle vérité, Obéron, Thor	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bagni Gullymaw, Karaash (Illneval), Skoraesus Os-de-Pierre, Thrym, Zalaj	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : 3 + modificateur de sagesse f/j le prêtre peut accroître la force de la cible pour 1 round, d'un bonus égal à la moitié de son niveau de prêtre. Niveau 8 : Peut augmenter sa force de son niveau de prêtre durant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre.	
<b>Sort niveau 1</b>	Agrandissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Force de taureau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Panoplie magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Immunité contre les sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Peau de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Poigne agrippeuse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Poing serré	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Main broyeuse	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Forces

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Tyche	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arik (Grand ancien élémentaire), Ouranos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pouvoir surnaturel pour relancer 1 f/j un jet de dé de dégâts (arme, sort, pouvoir) et prendre le meilleur résultat.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre lance tous ses sortilèges du registre <i>Force</i> avec 1 niveau de lanceur de sorts de plus.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Armure de mage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Projectile magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Explosion de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Sphère d'isolement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Champ de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Cage de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Sphère téléguidée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Main broyeuse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Forge

<b>Source</b>	Dragonlance - L'Univers	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Flandal Peaudacier, Goibniu, Halav (Lug), Héphaïstos, Ilmarinen, Kagyar (Moradin), Wayland	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Bonus d'intuition de +2 aux tests d'<i>artisanat</i> et d'<i>estimation</i> en rapport avec les objets en pierre ou en métal.</p> <p>Niveau 6 : Gain du don <i>Talent</i>, au choix <i>Artisanat (forge)</i>, (<i>armes</i>) ou (<i>armures</i>).</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Arme magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Métal brûlant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Affûtage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Création mineure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Création majeure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Durcissement	Dragonlance - L'Univers
<b>Sort niveau 8</b>	Eloignement du métal et de la pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Corps de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Froid

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hel	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kostchtchië, Louhi, Stodos, Thrym	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Contrôle des morts-vivants</i> mais modifié, car applicable uniquement aux créatures du sous-type <i>Froid</i>. Gain du don <i>Renvoi des morts-vivants</i> mais modifié, car applicable uniquement aux créatures du sous-type <i>Feu</i>, (marche aussi avec de l'énergie positive).</p> <p>Niveau 8 : le prêtre peut se transformer en glace ce qui l'immunise au froid, octroie une RD 5/- et double les dégâts de feu reçus. Le prêtre peut être dans cet état un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Contact glacial	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Métal gelé	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Tempête de neige	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Tempête de grêle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de glace	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Cône de froid	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle du climat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Rayon polaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Avalanche vengeresse	Compendium Arcanique

## Gloire

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Culte de Halav, Eachthighern, Eglise traladarienne, Gorm (Marduk), Ixion, L'Eternelle vérité, Malinois, Mâtin, Razud (Horus), Taroyas (Zeus), Valérias, Vanya (Sif)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 3 + modificateur de sagesse f/j le prêtre peut accroître les jets basés sur le charisme d'une créature.</p> <p>Niveau 8 : Peut activer une aura de présence divine générant un effet de "sanctuaire".</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Bouclier de la foi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Bénédictio d'arme	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Lumière brûlante	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Châtiment sacré	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Annihilation de mort-vivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Epée sainte	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Aura sacrée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Gloutonnerie

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Goïbniu, Hymir (Aegir), Sqeulaiche, Thor, Brandan (Nebelun), Flandal Peudacier, Garl Brilledor	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bagni Gullymaw, Indra, Jammudaru (Vaprak), Laogzed, Loup (Daragor)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pour un total de 1 round par niveau de prêtre et par jour, le personnage peut augmenter sa taille comme s'il était la cible d'un sort d'<i>agrandissement</i>. On active et on met fin à ce pouvoir au prix d'une action libre.</p> <p>Niveau 8 : Quant le prêtre est affecté par un état préjudiciable <i>nauséeux</i>, il a le droit chaque round à un nouveau jet de vigueur (ou DD25 si l'effet n'autorisait pas de JS), pour être libéré de l'état préjudiciable <i>nauséeux</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Baie nourricière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Mise à mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Création de nourriture et d'eau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Baiser du vampire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Métamorphose funeste	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Transmutation de la pierre en chair	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Morsure du roi	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Séquestration	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Gnomes

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brandan (Nebelun), Callarduran Maindouce, Flandal Peudacier, Garl Brilledor	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage lance les sorts d'<i>illusion</i> comme s'il avait 1 niveau de plus.</p> <p>Niveau 8 : Le personnage lance les sorts de la branche <i>Création</i> comme s'il avait 1 niveau de plus.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Image silencieuse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Gemme explosive	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Image imparfaite	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Création mineure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Terrain hallucinatoire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Machine fantastique	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Ecran	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Danse irrésistible	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation d'alliés naturels – Élémentaux de Terre / Animaux	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Guérison

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Chardastes (Diancecht), Culte de Halav, Culte druidique makaï, Diulanna (Artémis), Eachthighern, Flandal Peaudacier, Freyja, Goïbniu, Idraote, Ka (Shekinester), L'Éternelle vérité, Mielikki, Palson (Apollon), Ralon, Sûrya, Thot, Utnapishtim (Ixtililton)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Rend 1D4 +1 2niv de prêtre à la créature touchée ayant moins de 0 PV. Niveau 6 : Les sorts de soins sont affectés du don "extension d'effet" si c'est pour faire récupérer des PV à une créature.	
<b>Sort niveau 1</b>	Soins légers	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Soins modérés	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Soins importants	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Soins intensifs	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Souffle de vie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Guérison suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Régénération	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Soins intensifs de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Guérison suprême de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Guerre

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Al Kalim, Bemarris (Arès), Chao Kung Ling, Clébard, Crétia, Freyr, Halav (Lug), Hattani, Idraote, L'Éternelle vérité, Liens (Niké), Lokena (Athéna), Madarua (Ishtar), Malinois, Mâtin, Odin, Polunius (Persana), Tahkati, Ukko, Vanya (Sif)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bartziluth (Hruggek), Danel le tigré (Huitzilopochtli), Indra, Karaash (Illneval), Kurtulmak, Nomog-Geaya, Seth, Wogar (Maglubiyet)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Octroie à la cible un bonus au toucher et au dommage de la moitié de son niveau pour 1 round. Niveau 8 : Peut s'octroyer un don de guerrier pour un nombre de rounds égal à son niveau.	
<b>Sort niveau 1</b>	Arme magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Arme spirituelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Panoplie magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Puissance divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Colonne de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Barrière de lames	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mot de pouvoir aveuglant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Mot de pouvoir étourdissant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Mot de pouvoir mortel	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Hadès

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hadès	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cegilune, Saasskas (Panzurriel)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j (ou plus suivant niveau) châtiment des créatures bonnes, bonus de charisme au jet d'attaque et 1 point de dégâts par niveau de prêtre.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre par une action simple murmure une litanie hypnotique qui fascine toutes les créatures à moins de 9m ratant leur jet de volonté tant que le prêtre continue son pouvoir. Ce dernier peut être utilisé durant un nombre de rounds égal au niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre le Bien	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Résistance à l'alignement planaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Mante du Mal	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Contagion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Désespoir foudroyant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Brume mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Blasphème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Vagues d'épuisement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Absorption d'énergie	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Haine

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Bemarris (Arès)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Bachraeus (Apophis), Blibdoulpoulp, Idris, Loup (Daragor), Seth, Thanatos	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j en pouvoir surnaturel (action libre, durée d'1 minute), le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie alors de +2 face à lui aux jets d'attaque, de sauvegarde et à la CA.</p> <p>Niveau 8 : Les armes que le prêtre utilise infligent des dégâts de saignement supplémentaires lorsqu'un critique est confirmé. Ces dégâts sont égaux à la moitié du niveau du prêtre. Le nombre d'utilisations quotidiennes, dépend du niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Anathème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Effroi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Malédiction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Rage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Suffocation	Manuel des Joueurs – Règles Avancées
<b>Sort niveau 7</b>	Blasphème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Aversion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Suffocation de groupe	Manuel des Joueurs – Règles Avancées

## Halfelins (hins)

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brindhorin (Arvoreen), Coberham, Cyrrollalée, Nob Nar (Brandobaris), Sheela Peryroyl, Usamigaras (Urogalan), Yondalla	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude égal à son modificateur de Charisme aux jets de <i>Discretion</i>, <i>Escalade</i> et <i>Acrobaties</i>. Pouvoir extraordinaire durant 10 minutes, activation en action libre.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut lancer 3 + modificateur de sagesse f/j, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort de <i>Fou rire</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Pierre magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Grâce féline	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Panoplie magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Liberté de mouvement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Chien de garde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Glissement de terrain	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Traversée des ombres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Mot de rappel	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Prémonition	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Héraut

<b>Source</b>	Les Chapitres Sacrés	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Agni, Atruaghin (Quetzalcoatl), Guidarezzo (Bragi), Heimdall, Koryis (Kuan-Ti), Turmis (Hermès)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Masauwu	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Intimidation est une compétence de classe. Bonus de sainteté (ou maléfice) de +4 aux jets de Diplomatie &amp; d'Intimidation.</p> <p>Niveau 8 : Gain du don <i>Persuasion</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Compréhension des langages	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Discours captivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Don des langues	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Communication à distance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Injonction suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Songe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Visage divin	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Couronne de gloire	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Visage divin suprême	Compendium Arcanique

## Héros

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Mealiden (Solonor Thelandira), Tyr	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j le personnage peut ajouter son niveau de Prêtre à un jet d'attaque. A annoncer avant le jet de dé.</p> <p>Niveau 8 : le prêtre peut en action rapide émettre une aura de protection dans 9m de rayon faisant l'effet d'un <i>héroïsme</i> sur ses alliés, jusqu'à son niveau de prêtre en nombre de rounds par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Faveur divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Force de taureau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Héroïsme	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Puissance divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Héroïsme suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Transformation martiale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Taille gigantesque	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 9</b>	Changement de forme	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Illusion

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Calladuran Maindouce, Eiryndul (Erean Ileserè), Garl Brilledor, Harrow, Korotiku, Le Temple du Peuple, Loki, Nathair Sgiathach, Ordana (Sehanine Archelune), Soubrette, Sqeulaiche, Tlazolteotl	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	La Reine de l'Air et des Ténèbres	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Sorts d'<i>Illusion</i> lancés avec +1 au niveau de lanceur de sort.</p> <p>Niveau 4 : Le prêtre peut apparaître en un clin d'œil jusqu'à 3m de distance. Ce pouvoir se déclenche en action immédiate après qu'une attaque l'ait ratée. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Image silencieuse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Image imparfaite	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Déplacement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Assassin imaginaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Image prédéterminée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Double illusoire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Projection d'image	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Ecran	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Ennemi subconscient	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Inquisition

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eglise karameikienne, Forsetti, L'Eternelle vérité, Maat, Pflarr (Anubis), Polunius (Persana), Rafiel, Razud (Horus), Simurgh (Varuna), Tyr	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Nomog-Geaya, Skoraeus Os-de-Pierre	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Possède un bonus de +4 à tous ses jets de dissipation. Niveau 6 : Bonus d'intuition de +4 aux jets de <i>Psychologie</i> .	
<b>Sort niveau 1</b>	Détection du chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Zone de vérité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Détection de pensées	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Détection du mensonge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Vision lucide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Décret	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Bouclier de la Loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Emprisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Joie

<b>Source</b>	Les Chapitres Sacrés	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eglise traladarienne, Freyr, Guidarezzo (Bragi), Kallala des 7 voiles (Titania), Soubrette, Le Temple du Peuple, Xochiquetzal	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Gorziok (Stronmaus)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Bonus de sainteté de +4 aux jets de <i>Diplomatie</i> . Niveau 8 : Le prêtre bénéficie du don suivant : <i>Don de la foi</i> (Les Chapitres Sacrés – Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de Terreur et de Désespoir), même s'il ne remplit pas les conditions.	
<b>Sort niveau 1</b>	Vision des cieux	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 2</b>	Exaltation	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 3</b>	Joie distillée	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 4</b>	Espoir	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rire de Chaav	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 6</b>	Héroïsme suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mante étoilée	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 8</b>	Attirance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Danse irrésistible	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Justice

<b>Source</b>	Compendium Arcanique
<b>Divinités « adoptables »</b>	Agni, Brishapati, Eglise karameikienne, Eglise traladarienne, Forsetti, Gorm (Marduk), Hadès, Maat, Savitrî, Simurgh (Varuna), Tarastia (Frigga), Tyr

### Divinités « non adoptables »

<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Quand il est blessé, le prêtre peut se venger : son prochain coup inflige des dégâts max ; 1f/j. Niveau 6 : Bonus d'intuition de +4 aux jets de <i>Profession (juge)</i> ou ( <i>avocat</i> ) ou ( <i>procureur</i> ) ou ( <i>notaire</i> ) ou ( <i>bourreau</i> ) (au choix) et de +2 aux jets de <i>psychologie</i> .
--------------------------	---

<b>Sort niveau 1</b>	Bouclier de la foi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Endurance de l'ours	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Communication avec les morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Bouclier de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Marque de la justice	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Bannissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Renvoi des sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Localisation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tempête vengeresse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Libération

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Divinités « adoptables »</b>	Aerdrië Faenrya, Atruaghin (Quetzalcoatl), Culte de Halav, Korotiku, Le Temple du Peuple, Oleyan, Razud (Horus), Saturnius, Tarastia (Frigga), Väinämöinen, Vanya (Sif)

### Divinités « non adoptables »

<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Peut se mettre en <i>Liberté de mouvement</i> durant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Niveau 8 : peut activer une aura de liberté qui réprime des états préjudiciables.
--------------------------	---

<b>Sort niveau 1</b>	Regain d'assurance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Délivrance de la paralysie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Délivrance des malédictions	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Liberté de mouvement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Annulation d'enchantement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Dissipation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Refuge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Délivrance	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Limbes

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Fenmarel Mestarine, Tyche	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j (ou plus suivant niveau) châtiment des créatures loyales, bonus de charisme au jet d'attaque et 1 point de dégâts par niveau de prêtre.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut s'entourer d'un champ d'énergies chaotiques sur un rayon de 9m pour un nombre de rounds égal au niveau du prêtre. Les créatures présentes, si elles ratent leur jet de volonté, devront entreprendre une action différente de celle qu'elles avaient prévue.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre la Loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Bouclier entropique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Mante du Chaos	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Périnarque	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet de la Loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Aliénation mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Chant de discorde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Manteau du Chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Périnarque planaire	Compendium Arcanique

## Loi

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brishapati, Chao Kung Ling, Clébard, Diamant (Bahamut), Eglise karameikienne, Forsetti, Hattani, Heïmdall, Huehuetotl, Liena (Niké), Maat, Mitra, Tyr	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Laduguer, Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut faire en sorte que la cible fasse un "11" à tous ses jets pour 1 round.</p> <p>Niveau 8 : Accorde la propriété "axiomatique" à une arme.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre le chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Arme alignée (Loi)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Cercle magique contre le chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Courroux de l'ordre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet du chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Immobilisation de monstre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Décret	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Bouclier de la loi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstres IX (Créatures de la Loi)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Lune

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eilistraée, Ilmatar, Ninsun (Metzli), Nyx, Ordana (Sehanine Archelune), Roag Maccullan, Ruaidhri Fléaufaucon	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cegilune	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don Renvoi <i>des morts-vivants</i> mais modifié, car applicable uniquement aux créatures du sous-type <i>Métamorphe – Lycanthrope</i>, (fonctionne aussi avec de l'énergie positive).</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre gagne la <i>vision nocturne</i> ou un +2 d'aptitude à ses jets de <i>détection</i>, la nuit en extérieur s'il a déjà la <i>vision nocturne</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Lueur féérique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Rayon de lune	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Sabre de lune	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Terreur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Voie lunaire	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Image permanente	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Aliénation mentale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Métamorphose animale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Feu de lune	Compendium Arcanique

## Luxure

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Äkräs, Bastet, Faunus (Pan – Damh), Freyja, Kythria (Aphrodite), Madarua (Ishtar), Tlazolteotl, Valérias	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Indra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : En action libre, gain pour 1 round d'un bonus de Charisme égal au niveau de prêtre (1j/j).</p> <p>Niveau 4 : le prêtre peut obliger une créature située à 9m maximum à lui faire plaisir. En cas d'échec d'un jet de volonté, la cible attaque les ennemis du prêtre, ou lui donne un objet précieux ou se prosterne à ses pieds.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Charme-personne	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Idiotie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Clairaudience / Clairvoyance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Confusion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Scrutation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Symbole de persuasion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Refuge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Attirance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Séquestration	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Magie

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Astérius (Hermod), Idrate, Iliric (Mat Mathonwy), Ilsundal (Corellon Larethian), Isis, Ka (Shekinester), Kallala des 7 voiles (Titania), Lemminkäinen, Le temple du Peuple, Palartarkan, Pflarr (Anubis), Rad, Sashelas des Abîmes, Väinämöinen, Wayland, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Antero Vipunen, Louhi, Psilofyr, Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut faire s'envoler l'arme qu'il tient et l'envoyer frapper un ennemi avant qu'elle ne revienne en main, 3 + modificateur de sagesse f/j.</p> <p>Niveau 8 : une attaque de contact peut provoquer une <i>dissipation de la magie</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Identification	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Bouche magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Dissipation de la magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Transfert de sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Résistance à la magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Zone d'anti-magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Renvoi des sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Protection contre les sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Disjonction du mage	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Mal

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hel	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Hiisi, Ouranos, Rudra, Stodos, Surma, Talitha (Eris), Thanatos, Thrym, Tuonetar, Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut rendre une créature fiévreuse par une attaque de contact.</p> <p>Niveau 8 : Accorde la propriété <i>maudite</i> à une arme.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Protection contre le Bien	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Arme alignée (Mal)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Cercle magique contre le bien	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Ténèbres maudites	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rejet du Bien	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Création de mort-vivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Blasphème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Aura maudite	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Convocation de monstres IX (Créatures du Mal)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Mânes

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	K'ung Fu-Tzu, Mardwyn, Mictantecuhtli, Ninsun (Metzli), Nyx, Roag Maccullan	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Renvoi des morts-vivants</i> mais modifié, car applicable uniquement aux créatures du sous-type <i>Esprit</i> (voir le <i>Guide de l'Orient</i> pour la liste des créatures concernées), (fonctionne aussi bien avec de l'énergie négative ou positive).</p> <p>Niveau 4 : le prêtre permet à une arme touchée d'atteindre les créatures éthérées (moitié des dégâts si arme normale, la totalité si l'arme est magique). Ce pouvoir est utilisable par jour un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de sagesse du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Bénédictio	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Communion avec les esprits	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 3</b>	Substitution mystique	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 4</b>	Allié spirituel	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 5</b>	Communion avec les esprits dominants	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 6</b>	Allié spirituel intermédiaire	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 7</b>	Décret	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Allié spirituel suprême	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Méditation

<b>Source</b>	Dragonlance - L'Univers	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brishapati, K'ung Fu-Tzu, Khoronus (Chronos), L'Unique (Io), Mahmatti, Ssu-Ma, Väinämöinen	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j peut lancer un sort comme s'il avait le don <i>Extension d'effet</i>, tout en restant à son niveau normal.</p> <p>Niveau 8 : Par son calme, le prêtre possède un +1 à tous ses jets de concentration.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Compréhension des langages	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Sagesse du hibou	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Localisation d'objet	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Don des langues	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Résistance à la magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Orientation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Renvoi des sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Projection astrale	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Mer

<b>Source</b>	Archipels - Manuel du Héros	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ahmanni, Ahto, Hymir (Aegir), Protius (Poséidon), Saturnius, Sinbad, Vellamo	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Gorrziok (Stronmaus)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : <i>Sanctuaire</i> à volonté jusqu'à 1 round/niveau, tant qu'il se trouve près d'une masse importante d'eau.</p> <p><i>Survie</i> est une compétence de classe.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre possède un bonus d'aptitude de +4 à la compétence <i>Profession (marin)</i> ou (<i>navigateur</i>) (au choix).</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Bousséole	Archipels - Manuel du Héros
<b>Sort niveau 2</b>	Intuition du navigateur	Archipels - Manuel du Héros
<b>Sort niveau 3</b>	Nage	Archipels - Manuel du Héros
<b>Sort niveau 4</b>	Contrôle de l'eau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Bienveillance de Dalthys	Archipels - Manuel du Héros
<b>Sort niveau 6</b>	Maîtrise des courants	Archipels - Manuel du Héros
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle du climat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Forme aqueuse	Archipels - Manuel du Héros
<b>Sort niveau 9</b>	Fureur d'Istaïon	Archipels - Manuel du Héros

## Métal

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Dumathoin, Flandal Peudacier, Goïbni, Héphaïstos, Kagyar (Moradin), Ptah, Wayland	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage gagne le don de <i>Maniement des armes de guerre ou arme exotique</i> ainsi que le don <i>Arme de prédilection</i> pour le marteau léger ou le marteau de guerre (au choix).</p> <p>Niveau 4 : Le prêtre peut en action rapide transformer ses poings en métal pendant un round et porter des attaques à mains nues qui ignorent les solidités de 10 maximum des objets et infligent 1D6 points de dégâts plus bonus de force. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Arme magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Métal brûlant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Affûtage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Rouille	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Barrière de lames	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Transmutation du métal en bois	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Corps de fer	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Eloignement du métal et de la pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Mora

<b>Source</b>	Ravenloft - Atlas volume I	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Guidarezzo (Bragi), Lemminkäinen, Palson (Apollon), Soubrette, Tirésias (Oghma), Väinämöinen, Xochipilli	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de prêtre à un jet de représentation.</p> <p>La compétence de <i>Représentation</i> devient une compétence de classe.</p> <p>Niveau 6 : Le prêtre possède un bonus d'aptitude de +4 à <i>Représentation (Chant)</i> et (<i>déclamation</i>).</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Compréhension des langages	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Suggestion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Communication à distance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Manipulation des sons	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Cri	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Mythes et légendes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Suggestion de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Mot de pouvoir étourdissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Plainte d'outre-tombe	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Mort

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hadès, Hel, Madarua (Ishtar), Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Roag Maccullan, Tuoni, Usamigaras (Urogalan)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kali, Thanatos, Tuonetar, Yagraï, Yurtrus	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut porter une attaque de contact infligeant 1D6 de dégâts par round, utilisable 3 + modificateur de sagesse f/j.</p> <p>Niveau 8 : La canalisation d'énergie négative soigne aussi le personnage.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Frayeur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Mise à mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Animation des morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Protection contre la mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Exécution	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Création de mort-vivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Destruction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Création de mort-vivant dominant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Plainte d'outre-tombe	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Mort aquatique

<b>Source</b>	Les Royaumes Oubliés - Manuel des joueurs de Faerûn	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hymir (Aegir), Protius (Poséidon), Sharpcrest (Eadro), Tlaloc	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Blibdoulpoulp, Demogorgon	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut châtier une créature non aquatique 1f/j : bonus de Sagesse au toucher, et dégâts supplémentaires = au niveau du prêtre.</p> <p>Niveau 8 : Le pouvoir précédent est utilisable 3 + modificateur de sagesse f/j.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Enchevêtrement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Marque du paria	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Contrôle de l'eau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Flots impétueux	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Déshydratation	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Noyade	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Brume contagieuse	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Flétrissure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Noyade de groupe	Compendium Arcanique

## Morts-vivants

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Isis, Mardwyn, Noumena (Osiris), Nyx,	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Idris, Orcus, Ranivorus (Yeenoghu), Saasskas (Panzurriel)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Contrôle des morts-vivants</i> (fonctionne aussi avec de l'énergie positive).</p> <p>Niveau 4 : La créature touchée lors d'une attaque de corps à corps, dispose de certains traits des morts-vivants pour ce qui concerne les dégâts d'énergie positive / négative. La capacité dure un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du prêtre et est utilisable jusqu'à 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Détection des morts-vivants	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Profanation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Animation des morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Protection contre la mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Cercle de mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Création de mort-vivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle des morts-vivants	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Création de mort-vivant dominant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Absorption d'énergie	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Mysticisme

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brishapati, Isis, K'ung Fu-Tzu, Mahmatti, Ordana (Sehanine Archelune), Ssu-Ma, Yav	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Le modificateur de Charisme (+1 minimum) s'applique à tous les jets de sauvegarde du prêtre durant 1 round / niveau (pouvoir surnaturel). Activation en action libre. Niveau 8 : Le pouvoir précédent peut s'activer en action instantanée.	
<b>Sort niveau 1</b>	Faveur divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Arme spirituelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Visage divin mineur	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Arme de la divinité	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Force du colosse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Visage divin	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Blasphème OU Parole sacrée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Aura divine OU Aura infernale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Visage divin suprême	Compendium Arcanique

## Nains

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Doregar (Dugmaren Brillétoge), Dumathoïn, Kagyar (Moradin), Muamman Duathal	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Diirinka, Laduguer	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Gain du don <i>Vigueur surhumaine</i> Niveau 8 : Gain du don Science de la <i>vigueur surhumaine</i>	
<b>Sort niveau 1</b>	Arme magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Endurance de l'ours	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Glyphe de garde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Arme magique suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Fabrication	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Pierres commères	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Décret	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Protection contre les sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Élémentaires de Terre)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Nature

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Balador, Centeotl, Cernunnos, Culte druidique makai, Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Fenmarel Mestarine, Ka (Shekinester), Mahmatti, Malafor, Mealiden (Solonor Thelandira), Mielikki, Obéron, Rillifane Rallathil, Roag Maccullan, Sheela, Shiva, Peryroyl, Tapio, Terra (Gaïa), Xipe-Totec, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Contrôle des morts-vivants</i> mais spécial car fonctionne en fait les créatures des types <i>Animaux</i> et <i>Plante</i> (fonctionne aussi avec de l'énergie positive).</p> <p>Niveau 4 : Par une action rapide, le prêtre peut augmenter sa vitesse de déplacement en fonction de son niveau. De plus il reçoit la <i>vision nocturne</i> (ou triple son efficacité s'il l'a déjà). Cette capacité peut être utilisée 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Transe	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 2</b>	Communion avec les esprits	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 3</b>	Possession animale	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 4</b>	Rejet d'élémentaire	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 5</b>	Communion avec les esprits dominants	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 6</b>	Voie végétale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle du climat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Métamorphose animale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Changement de forme	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Noblesse

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Halav (Lug), Ilsundal (Corellon Larethian), Lokena (Athéna), Noumena (Osiris), Odin, Patura (Héra), Petra (Brigantia), Rathanos (Râ)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Brissard	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut encourager un allié lui octroyant +2 à plusieurs de ses jets.</p> <p>Niveau 8 : Gain du don <i>Prestige</i> et +2 à sa valeur de prestige</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Faveur divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Discours captivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Panoplie magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Détection des mensonges	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Injonction suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Champ de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Exigence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tempête vengeresse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Obscurité

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Hadès, Hel, Mictantecuhli, Ninsun (Metzli), Nyx	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arachne Prime (Lolth), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Kali, Leptar (Grankhul), Merrshaulk	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Trouble la vue d'une créature qu'il touche. Le personnage bénéficie du don <i>Combat en aveugle</i>.</p> <p>Niveau 8 : N'est plus gêné par les conditions d'éclairage même si ténèbres magiques pour quelques rounds (niveau du prêtre / 2).</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Cécité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Ténèbres profondes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Convocations d'ombres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Convocation de monstre V (1D3 ombres seulement)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Traversée des ombres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mot de pouvoir aveuglant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Convocation d'ombres majeure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Reflets d'ombre	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Océan

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Calitha (Trishina), Malafor, Polunius (Persana), Protius (Poséidon), Sashelas des Abîmes, Sharpcrest (Eadro)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Crakkak (Sekolah), Saasskas (Panzurriel)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pouvoir surnaturel de <i>Respiration aquatique</i>, déclenchement automatique jusqu'à un maximum de 1 minute par niveau.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut faire apparaître par une action simple une puissante vague qui repousse ou attire vers lui une unique créature (jet NLS + modificateur de sagesse du prêtre contre le BMO de la cible). Le pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Endurance aux énergies destructives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Vague	Manuel des Joueurs – Règles Avancées
<b>Sort niveau 3</b>	Respiration aquatique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Liberté de mouvement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de glace	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Sphère glaciale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Trombe d'eau	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Tourbillon	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tsunami	Manuel des Joueurs – Règles Avancées

## Oracles

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Diamant (Bahamut), Freyja, Ordana (Sehanine Archelune), Palson (Apollon), Terra (Gaïa), Tirésias (Oghma), Yav	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Sorts de <i>Divination</i> lancés avec +2 au niveau de lanceur de sort.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre choisit un don parmi <i>école renforcée</i>, <i>école supérieure</i>, <i>efficacité des sorts accrues</i>, <i>efficacité des sorts supérieure</i> le tout sur l'école de Divination uniquement.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Identification	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Augure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Divination	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Scrutation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Communion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Mythes et légendes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Scrutation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Localisation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Prémonition	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Organisation

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Alphatia, Clébard, Gorm (Marduk), Khoronus (Chronos), L'Eternelle vérité, Maat, Noumena (Osiris), Taroyas (Zeus)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Extension de durée</i>.</p> <p>Niveau 8 : <i>Connaissances (folklore local)</i> et <i>(noblesse)</i> deviennent des compétences de classe.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Perception de la mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Augure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Clairaudience / Clairvoyance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Rapport	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Détection de la scrutation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Scrutation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Localisation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Arrêt du temps	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Orgueil

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ferrix, Mardwyn, Odin, Oleyan, Patura (Héra), Tahkati, Valérias	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Ilsensine, Memnor, Perle (Tiamat), Verenestra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : A volonté, quand le prêtre tire un "1" sur un jet de sauvegarde, il peut le rejouer aussitôt. Le second résultat doit être conservé.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre possède un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de <i>Terreur</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Hypnose	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Splendeur de l'aigle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Héroïsme	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Puissance divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rapetissement de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Interdiction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Héroïsme suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Immunité contre les sorts suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Charme-monstre de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Orques

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Karaash (Illneval), Yagraï, Yurtrus	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j pouvoir surnaturel de Châtiment : 1 attaque de corps à corps avec un bonus égal au niveau du prêtre. Utilisé contre un nain ou un elfe bonus supplémentaire de +4.</p> <p>Niveau 6 : Gain du don <i>Force intimidante</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Frayeur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Flammes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Prière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Puissance divine	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Œil indiscret	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Mauvais œil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Blasphème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Manteau du chaos	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Mot de pouvoir mortel	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Pactes

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Cyrrollalée, Mitra	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Masauwu	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : <i>Estimation</i> , <i>Intimidation</i> et <i>Psychologie</i> sont des compétences de classe. Niveau 8 : Gain du don de <i>Persuasion</i> .	
<b>Sort niveau 1</b>	Injonction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Protection d'autrui	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Communication avec les morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Divination	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Pacte de vigueur	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Pacte du Zélate	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Pacte de regain	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Pacte mortel	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Paresse

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Le Temple du Peuple	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Merrshaulk, Ramenos, Zalaj	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Pas de malus à la CA contre les attaques de corps à corps quand il est à terre. Niveau 4 : Le prêtre peut effectuer un <i>pas de placement</i> même quand il est à terre mais conscient.	
<b>Sort niveau 1</b>	Fatigue	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Serviteur invisible	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Sommeil profond	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Lenteur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Symbole de sommeil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Vagues de fatigue	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Traversée des ombres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Vagues d'épuisement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Projection astrale	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Passion

<b>Source</b>	Dragonlance - L'Univers	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ixion, Patura (Héra), Valérias	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Talitha (Eris)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Pouvoir surnaturel de rage 1f/j durant au maximum 1 round / niveau de prêtre. Niveau 8 : <i>Représentation</i> ou <i>Intimidation</i> ou <i>Diplomatie</i> ou <i>Bluff</i> devient une compétence de classe, au choix du prêtre.	
<b>Sort niveau 1</b>	Action aléatoire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Fou rire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Désespoir foudroyant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Terreur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Héroïsme suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Chant de discorde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Danse irrésistible	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Ennemi subconscient	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Pensée

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Brishapati, Eglise karameikienne, Korotiku, Koryis (Kuan-Ti), Odin, Ssu-Ma, Thot	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Brissard, Psilofyr	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Bonus d'aptitude de +2 aux jets de <i>Bluff</i> , <i>Diplomatie</i> et <i>Psychologie</i> . Niveau 8 : le prêtre peut élargir son spectre mental ce qui lui permet de lire dans les esprits des créatures situées à 9m maximum. Le pouvoir est utilisable un nombre de rounds égal au niveau de prêtre par jour.	
<b>Sort niveau 1</b>	Compréhension des langages	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Détection de pensée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Lien télépathique mineur	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Détection du mensonge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Lien télépathique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Exploration de pensées	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Araignée mentale	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Ennemi subconscient	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Pestilence

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Centetotl, Hel, Tlaloc	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Ajattara, Kipu-Tytto, Lamashtu, Loviatar, Mrikitat (Squerrick), Orcus, Rudra, Thanatos, Yurtrus	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Prêtre immunisé contre les effets de toutes les maladies (mais peut être porteur sain).</p> <p>Niveau 8 : le prêtre peut émettre une aura de pourriture sur 9m de rayon. Les créatures vivantes subissent 1D6 points de dégâts par round et une pénalité de -1 en force. Utilisable un nombre de rounds égal au niveau de prêtre par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Anathème	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Nuée grouillante	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Contagion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Empoisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Horde de rats	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Malédiction de la lycanthropie	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Fléau	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Flétrissure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'otyughs	Compendium Arcanique

## Pierre

<b>Source</b>	Guide de l'orient	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kurtulmak, Skoraesus Os-de-Pierre	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pouvoir magique de Rejet élémentaire (Pierre) : donne une réduction 5/- contre les armes de pierre et les sorts de la Pierre. Dure 1 minute + 1 minute /niveau 1f/j ; activation par une action simple.</p> <p>Le terreux est une langue supplémentaire.</p> <p>Niveau 8 : Le pouvoir de rejet élémentaire (Pierre), est utilisable 3 + modificateur de sagesse f/j (portée « personnelle » uniquement).</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Pierre magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Grêle de pierre	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 3</b>	Façonnage de la pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Pierres acérées	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Peau de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Statue	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Tremblement de terre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Élémentaires de Terre)	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Plaisir

<b>Source</b>	Les Chapitres Sacrés	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Äkräs, Bastet, Chalchiuhtlicue, Faunus (Pan – Damh), Kythria (Aphrodite), Valérias, Xochipilli, Xochiquetzal	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Verenestra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Immunité contre les affaiblissements temporaires et les pertes permanentes de Charisme.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre bénéficie du don suivant : <i>Don de la foi</i> (Les Chapitres Sacrés – Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de Terreur et de Désespoir), même s'il ne remplit pas les conditions.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Regain d'assurance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Caresse de Lastaï	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 3</b>	Apaisement du cœur	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 4</b>	Annulation de fatigue	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 5</b>	Splendeur de l'aigle de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Sang céleste	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 7</b>	Extase empyréale	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 8</b>	Expression de contentement	Les Chapitres Sacrés
<b>Sort niveau 9</b>	Réjouissances sublimes	Les Chapitres Sacrés

## Portails

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Harrow	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut détecter les portails actifs et inactifs comme s'il s'agissait de passages secrets normaux (Perception DD20).</p> <p>Niveau 8 : Lance les sorts de la branche <i>Téléportation</i> avec 1 niveau de lanceur de sorts de plus.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Convocation de monstres I	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Analyse de portail	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Ancre dimensionnelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Porte dimensionnelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Renvoi	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Bannissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Passage dans l'éther	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Dédale	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Portail	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Protection

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Balador, Bastet, Benekander, Brindhorin (Arvoreen), Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Eachthighern, Eglise traladarienne, Heimdall, Ilsundal (Corellon Larethian), Ka (Shekinester), Koryis (Kuan-Ti), L'Eternelle vérité, Malafor, Mâtin, Mealiden (Solonor Thelandira), Pekko, Pflarr (Anubis), Rafiel, Rauni, Ukko, Valérias	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cochère (Syranita), Psilofyr, Remnis	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Reçoit un bonus de résistance de +1 aux JS +1 /5niv. Peut transférer ce bonus de résistance à un allié.</p> <p>Niveau 8 : Peut activer une aura de protection donnant au prêtre et à ses alliés, +1 à la CA et une résistance de 5 à tous les types d'énergie.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Sanctuaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Protection d'autrui	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Protection contre les énergies destructives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Immunité contre les sorts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Résistance à la magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Zone d'anti-magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Champ de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Esprit impénétrable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Sphère prismatique	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Purification

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Al Kalim, Chardastes (Diancecht), Coatlicue, Coberham, Eglise karameikienne, Ixion, Minroth (Seker), Pflarr (Anubis), Rathanos (Râ), Razud (Horus)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Les sorts d'<i>abjuration</i> sont lancés avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sort.</p> <p>Niveau 8 : le prêtre peut faire appel au pouvoir divin pour accorder à la cible touchée un nouveau jet de sauvegarde pour un effet la concernant.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Auréole de lumière	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Vengeance divine	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Déclamation	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Rudolement	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Brume de pureté	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Feux purificateurs	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Fureur vertueuse des fidèles	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Explosion de lumière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Visage divin suprême	Compendium Arcanique

## Renouveau

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Cernunnos, Chardastes (Diancecht), Coatlicue, Culte de Halav, Djaea (Rhéa), Freyja, Ka (Shekinester), Labelas Enoreth, Lornasen (Hanali C.), Madarua (Ishtar), Mictanchihuatl, Rad, Rathanos (Râ), Tarastia (Frigga), Utnapishtim, Xipe-Totec, Xochiquetzal, Yondalla	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bagni Gullymaw, Kali	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j si le personnage tombe en dessous de 0 PV mais au-dessus de son score de constitution en PV négatif, il regagne aussitôt 1D8 + modificateur de Charisme.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut par une action simple remettre sur pied une créature comme si elle avait dormi 8 heures (récupération de PV...). Ce pouvoir ne permet pas, par contre, de récupérer ses sorts. Il est utilisable un nombre de fois en fonction du niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Charme-personne	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Restauration partielle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Guérison des maladies	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Réincarnation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Pénitence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Festin des héros	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Restauration suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Métamorphose universelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Délivrance	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Repos

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Cernunnos, Labelas Enoreth, Mictanchihuatl, Mictantecuhli, Noumena (Osiris), Ordana (Sehanine Archelune), Pflarr (Anubis), Sûrya, Usamigaras (Urogalan), Utnapishtim (Ixtililton), Yondalla	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Rend au contact une créature chancelante puis endormie, en particulier si c'est un mort-vivant.</p> <p>Niveau 8 : Peut activer une aura qui repousse la mort, protégeant des effets de mort, perte d'énergie et gain de niveaux négatifs.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Perception de la mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Préservation des morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Communication avec les morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Protection contre la mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Exécution	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Annihilation de mort-vivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Destruction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Vagues d'épuisement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Plainte d'outre-tombe	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Reptiles

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Ka (Shekinester), L'Unique (Io)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Ajattara, Bachraeus (Apophis), Kurtulmak, Laogzed, Merrshaulk, Opale	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Contrôle des morts-vivants</i> mais spécial car fonctionne en fait avec les créatures du sous-type <i>Reptilien</i> et toutes les créatures reptiliennes (<i>animaux, créatures magiques, dragons,...</i>).</p> <p>Fonctionne aussi bien avec l'énergie négative que positive.</p> <p>Niveau 6 : Les compétences <i>Connaissances (nature)</i> et (<i>mystères</i>) sont des compétences de classe.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Morsure magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Hypnose des animaux (reptiles & ophidiens)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Morsure magique suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Empoisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Croissance animale (reptiles & ophidiens)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Mauvais œil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mort rampante (serpents)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Métamorphose animale (reptiles & ophidiens)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Changement de forme	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Restauration

<b>Source</b>	Dragonlance - L'Univers & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Chardastes (Diancecht), Culte druidique makaï, L'Eternelle vérité, Petra (Brigantia), Savitrî, Sûrya, Terra (Gaïa), Thot, Utnapishtim (Ixtililton)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Indra, Rudra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.</p> <p>Niveau 4 : le prêtre peut décider de supprimer certains états préjudiciables à la cible touchée. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Regain d'assurance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Restauration partielle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Guérison des maladies	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Restauration	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Rappel à la vie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Guérison suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Restauration suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Résurrection	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Résurrection suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Rêves

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Djaea (Rhéa), Harrow, L'Unique (Io), Mahmatti, Ordana (Sehanine Archelune), Tirésias (Oghma)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Cegilune, Merrshaulk	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Immunité vis-à-vis des effets &amp; sorts de terreur.</p> <p>Niveau 4 : Par une action simple le prêtre peut porter une attaque de corps à corps qui transmet d'atroces hallucinations à la cible pour un round. Elles annulent toute immunité de la cible à la terreur qui subit aussi un malus de -2 aux jets d'attaque sur le prêtre, ainsi qu'un malus aux jets de volonté contre terreur (moitié du niveau du prêtre). Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Sommeil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Augure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Sommeil profond	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Assassin imaginaire	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Cauchemar	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Décorporation	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Scrutation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Mot de pouvoir, étourdissement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Ennemi subconscient	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Richesse

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Astérius (Hermod), Hadès, Minroth (Seker), Saturnius, Sharpcrest (Eadro), Tomia	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Macroblan, Opale, Talitha (Eris)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : <i>Estimation</i> est une compétence de classe et le personnage gagne <i>Talent (Estimation)</i> comme don supplémentaire.</p> <p>Niveau 8 : Gain du don <i>Persuasion</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Alarme	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Dissimulation d'objet	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Glyphe de garde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Détection de la scrutation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Coffre secret	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Interdiction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Dissimulation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Localisation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Aversion	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Rivières

<b>Source</b>	Guide de l'orient	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Ahto, Calitha (Trishina), Chalchiuhtlicue, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Nage comme un poisson dans l'eau (nage à une vitesse de 9m, pas besoin de faire de jets de natation dans des conditions normales et a un +8 dans les conditions exceptionnelles, peut toujours décider de faire 10 sur le jet de dé). Niveau 8 : Gain du don <i>Talent (natation)</i> .	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Animation de l'eau	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 3</b>	Respiration aquatique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Contrôle de l'eau	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Tempête de grêle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Bélier de l'eau	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 7</b>	Brume acide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Flétrissure	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Élémentaires de l'Eau)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Runes

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Le Temple du Peuple, Odin, Rad, Ssu-Ma, Thot, Tirésias (Oghma), Wayland	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Antero Vipunen	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Le prêtre gagne le don <i>Écriture de parchemins</i> . Peut placer une rune détonante infligeant des dégâts d'un type d'énergie au choix. Niveau 8 : Peut associer un de ses sorts à l'une de ses runes.	
<b>Sort niveau 1</b>	Effacement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Page secrète	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Glyphe de garde	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Runes explosives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Contrat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Glyphe de garde divin	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Invocation instantanée	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Symbole de mort	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Cercle de téléportation	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Salut

<b>Source</b>	Ravenloft - Atlas volume I & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Culte de Halav, Utnapishtim (Ixtililton), Xipe-Totec, Yondalla	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pouvoir surnaturel de recevoir une blessure fatale à la place d'un allié (action libre ; 1f/j).</p> <p>Niveau 8 : peut ramener à la vie une créature morte touchée pour un nombre de rounds égal au niveau de prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Regain d'assurance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Délivrance de la paralysie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Guérison des maladies	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Neutralisation du poison	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Pénitence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Transformation de la pierre en chair	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Restauration suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Guérison suprême de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Résurrection suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Sépulcre

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Nyx, Roag Maccullan	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Hiisi, Orcus, Thanatos, Yagraï, Yurtrus	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Peut créer jusqu'à 3 DV de morts-vivants animés par lanceur de sorts (au lieu de 2 DV).</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre choisit un don parmi <i>école renforcée</i>, <i>école supérieure</i>, <i>efficacité des sorts accrues</i>, <i>efficacité des sorts supérieure</i> le tout sur l'école de Nécromancie uniquement.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Frisson de la tombe	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 2</b>	Lame de douleur et de terreur	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Crocs du roi vampire	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Membres chancelants	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 5</b>	Réanimation de mort-vivant	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Eveil de mort-vivant	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Avascularité	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 8</b>	Masse avasculaire	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 9</b>	Plainte d'outre-tombe	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Serments

<b>Source</b>	Ravenloft - Atlas volume I	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Eglise karameikienne, Hattani, Heimdall, Maat, Mitra, Simurgh (Varuna)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Louhi	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage lance les sorts d'enchantement (coercition) avec +1 au niveau de lanceur de sort.</p> <p>Niveau 8 : Le DD des sorts d'enchantement (coercition) lancés par le prêtre, augmente de 1.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Injonction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Immobilisation de personnes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Mission	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Immobilisation de monstre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Marque de la justice	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Champ de force	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Entrave	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Séquestration	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Soleil

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Freyr, Heimdall, Ixion, Maat, Minroth (Seker), Mitra, Rathanos (Râ), Razud (Horus), Savitrî, Sûrya, Tonatiuh	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Gorrziok (Stronmaus), Seth	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Vade retro du prêtre plus efficace pour blesser les morts-vivants.</p> <p>Niveau 8 : Peut activer un halo de lumière sur 9m provoquant un effet de <i>lumière du jour</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Endurance aux énergies destructives	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Métal brûlant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Lumière brûlante	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Bouclier de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Colonne de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Germes de feu	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Rayon de soleil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Explosion de lumière	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Sphère prismatique	Manuel des Joueurs Pathfinder



## Sorts

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Alphatia, Iliric (Math Mathonwy), Isis, Lemminkäinen, L'Unique (Io), Rad, Rafiel, Tomia	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Demogorgon, Ilsensine, Louhi	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Bonus de +2 aux jets de Concentration et aux jets de compétence d'<i>Art de la Magie</i>.</p> <p>Niveau 4 : Par une action simple le prêtre peut émettre une aura d'énergie magique de 4,5m de rayon. Tous les sorts profanes lancés dans cette aura disposent d'un +1 au niveau de lanceur de sorts ou au DD du JS (au choix du lanceur de sort). Utilisable jusqu'à un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de sagesse du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Armure de mage	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Silence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Sort universel	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 4</b>	Mémorisation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Annulation d'enchantement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Sort universel suprême	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Souhait limité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Zone d'anti-magie	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Disjonction du mage	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Souffrance

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Centeotl	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Kipu-Tyttto, Loviatar, Loup (Daragor)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : 1f/j, le personnage peut réaliser une attaque de contact contre une créature vivante. Si l'attaque porte : la cible a un malus d'altération de -2 en Force &amp; Dextérité pour 1 minute. Pouvoir surnaturel.</p> <p>Niveau 8 : Gain du don <i>Force intimidante</i>.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Imprécation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Endurance de l'ours	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Malédiction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Energie négative	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Débilité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Mise à mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mauvais œil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Symbole de douleur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Flétrissure	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Souffrance (alternatif)

<b>Source</b>	Les Chapitres Interdits & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Leptar (Grankhul), Loviatar, Talitha (Eris)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Le personnage peut 1f/j lors d'un coup asséné, convertir les dégâts infligés en soins personnels, jusqu'à un maximum de 1 point de dégâts par niveau.</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut d'un simple toucher, accorder à une arme de corps à corps la propriété <i>sanglante</i>. Il peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Le nombre d'utilisations quotidiennes dépend de ce même niveau.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Fièvre furieuse	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 2</b>	Sadisme	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 3</b>	Dévastation	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 4</b>	Douleur distillée	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 5</b>	Mille aiguilles	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 6</b>	Syphilis	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 7</b>	Vague de douleur	Les Chapitres Interdits
<b>Sort niveau 8</b>	Symbole de douleur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tortures éternelles	Les Chapitres Interdits

## Tempête

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Aerdrië Faenrya, Gorm (Marduk), Muamman Duathal, Rauni, Taroyas (Zeus), Thor, Ukko, Vellamo	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Danel le tigré (Huitzilopochtli), Gorzziok (Stronmaus), Indra, Rudra	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du pouvoir Résistance à l'électricité (5).</p> <p>Niveau 8 : Le prêtre peut par une action simple créer des nuées d'orage. Les créatures situées à l'intérieur sont assourdies et reçoivent 2D6 points de dégâts d'électricité par round. Sinon les nuées d'orage fonctionnent comme une <i>nappe de brouillard</i>. Le pouvoir est utilisable jusqu'à un nombre de rounds par jour, égal au niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Bouclier entropique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Bourrasque	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Appel de la foudre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Tempête de neige	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Tempête de grêle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Convocation de monstres VI (créatures de l'air)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle du climat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Cyclone	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Tempête vengeresse	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Tempêtes de vent

<b>Source</b>	Compendium Arcanique & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Atruaghin (Quetzalcoatl), Ilmarinen, Tarastia (Frigga), Taroyas (Zeus), Tlaloc	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Seth	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : La pluie et la neige ne gênent plus le personnage (perception et déplacement), les effets de vent prennent effet sur lui comme s'il avait une taille de plus.</p> <p>Niveau 6 : Par une action simple, le prêtre peut créer une aura de 9m de rayon où soufflent des vents de tempête qui ralentissent les créatures. Ce pouvoir est utilisable un nombre de rounds par jour, égal au niveau du prêtre.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Brume de dissimulation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Vents paralysants	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Appel de la foudre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Tempête de grêle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Arc de foudre	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Marche des nuages	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 7</b>	Contrôle du climat	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Cyclone	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Cyclone suprême	Compendium Arcanique

## Temps

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Khoronus (Chronos), Labelas Enoreth, Simurgh (Varuna)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>		
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Science de l'initiative</i>.</p> <p>Niveau 8 : Gain du don <i>Incantation rapide</i>. (le prêtre doit réserver tout de même des emplacements de sorts de 4 niveaux supérieurs)</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Coup au but	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Préservation des morts	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rapidité	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Liberté de mouvement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Permanence	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Prévoyance	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mythes et légendes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Prémonition	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Arrêt du temps	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Ténèbres impies

<b>Source</b>	Les Maîtres de la Folie & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arik (Grand ancien élémentaire), Juiblex, La Reine de l’Air et des Ténèbres, Nyx	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Gain du don <i>Combat en aveugle</i> . Niveau 4 : Le prêtre peut se fondre dans la nuit devenant pratiquement invisible (comme <i>invisible</i> aux créatures ne possédant pas <i>vision dans le noir</i> ) durant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse fois par jour.	
<b>Sort niveau 1</b>	Vision dans le noir	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Eclair des ténèbres	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 3</b>	Ténèbres profondes	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Ténèbres des damnés	Les Maîtres de la Folie
<b>Sort niveau 5</b>	Tentacules noirs	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Cauchemar	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Traversée des ombres	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Ténèbres ultimes	Les Maîtres de la Folie
<b>Sort niveau 9</b>	Ecran	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Terre

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Coatlícue, Callarduran Maindouce, Kagyar (Moradin), Protius (Poséidon), Ptah, Roag Maccullan, Terra (Gaïa), Tlazolteotl, Usamigaras (Urogalan)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Skoraeus Os-de-Pierre, Zalaj	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Fléchette d'acide sur une cible pour 1D6 +1/2niv du prêtre. Niveau 6 : Résistance à l'acide de 10 (20 au niveau 12 et immunité au niveau 20)	
<b>Sort niveau 1</b>	Pierre magique	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Ramollissement de la Terre et de la pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Façonnage de la pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Pierres acérées	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Mur de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Peau de pierre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Corps élémentaire IV (Créatures Terre uniquement)	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Tremblement de terre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Nuée d'élémentaires (Créatures de la Terre)	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Tromperie

<b>Source</b>	Dragonlance - L'Univers	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Loki	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bachraeus (Apophis), Crétia, Masauwu, Seth, Tuonetar	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : 1f/j lors d'une attaque de corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu, +1D6 de dégâts /2 niveaux du prêtre. Doit être déclaré avant l'attaque. Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi pour ce type d'attaque. Niveau 6 : Gain du don <i>Fourberie</i> .	
<b>Sort niveau 1</b>	Alignement indétectable	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Splendeur de l'aigle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Malédiction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Bagou	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Possession	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Symbole de persuasion	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Mauvais œil	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Séquestration	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Emprisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Tyrannie

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Taroyas (Zeus)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Brissard, Crakkak (Sekolah), Ilsensine, Loviatar, Nomog-Geaya, Slizzark, Wogar (Maglubiyet), Zugzul (Surtur)	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Bonus de +1 au DD des JS des sorts d'enchantement (coercition) que le prêtre lance. Niveau 8 : Bonus de +2 au jet de lanceur de sorts pour vaincre une résistance à la magie, des sorts d'enchantement (coercition) que le prêtre lance.	
<b>Sort niveau 1</b>	Injonction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Discours captivant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Détection du mensonge	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Terreur	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Injonction suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Quête	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Poigne agrippeuse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Charme-monstre de groupe	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Domination universelle	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Vases

<b>Source</b>	Compendium Arcanique	
<b>Divinités « adoptables »</b>		
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Arik (Grand ancien élémentaire), Juiblex	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Gain du don <i>Contrôle des morts-vivants</i> mais spécial car fonctionne en fait sur les vases, gelées, puddings et limons. Fonctionne aussi bien avec l'énergie négative que positive.</p> <p>Niveau 4 : La compétence <i>Connaissance (exploration souterraine)</i> est une compétence de classe.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Graisse	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Flèche acide	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Empoisonnement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Rouille	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Tentacules noirs	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Transmutation de la pierre en boue	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Destruction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Mot de pouvoir aveuglant	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Implosion	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Violence

<b>Source</b>	Guide de l'orient & Manuel des Joueurs – Règles Avancées	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Bemarris (Arès), Ruaidhri Fléaufaucon, Tahkati	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Kiranjo (Baphomet), Kostchtchië, Leptar (Grankhul), Orcus, Surma	
<b>Pouvoirs accordés</b>	<p>Niveau 1 : Pouvoir surnaturel de Châtiment permettant de faire une attaque de corps à corps avec un bonus de +4 au jet d'attaque et un bonus égal au niveau de Prêtre aux dégâts s'il touche. 1f/j ; doit être déclaré avant l'attaque.</p> <p>Niveau 4 : Lorsque le prêtre touche un adversaire au corps à corps, il peut décider d'ajouter un nombre de points de dégâts égal à la moitié de son niveau de prêtre. Ce pouvoir est utilisable 3 + modificateur de sagesse du prêtre, fois par jour.</p>	
<b>Sort niveau 1</b>	Arme prédestinée	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 2</b>	Fracassement	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Rudolement	Guide de l'orient
<b>Sort niveau 4</b>	Cri	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Tempête d'éclats	Compendium Arcanique
<b>Sort niveau 6</b>	Mise à mal	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Destruction	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Tremblement de terre	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Implosion	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Voyage

<b>Source</b>	Manuel des Joueurs Pathfinder	
<b>Divinités « adoptables »</b>	Astérius (Hermod), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Halav (Lug), Korotiku, L'Eternelle vérité, Lemminkäinen, Mealiden (Solonor Thelandira), Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Muamman Duathal, Ordana (Sehanine Archelune), Rad, Saturnius, Sinbad, Tuoni, Usamigaras (Urogalan)	
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Surma, Remnis	
<b>Pouvoirs accordés</b>	Niveau 1 : Vitesse de déplacement de base augmentée de 3m. Peut accroître sa mobilité pour 1 round ignorant les pénalités du terrain. Niveau 8 : Peut se téléporter de 3m/niveau et par jour.	
<b>Sort niveau 1</b>	Grand pas	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 2</b>	Localisation d'objet	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 3</b>	Vol	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 4</b>	Porte dimensionnelle	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 5</b>	Téléportation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 6</b>	Orientation	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 7</b>	Téléportation suprême	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 8</b>	Porte de phase	Manuel des Joueurs Pathfinder
<b>Sort niveau 9</b>	Projection astrale	Manuel des Joueurs Pathfinder

## Chapitre 6 – Liste des dieux :

Ce chapitre a pour objet de fournir des tableaux de répartition des dieux selon les critères suivants :

- Sphère et statut divin
- Pays
- Alignement
- Liste simplifiée
- Liste par usage

Cela permet de faciliter les recherches. Comme pour les domaines, les dieux seront répartis selon les dieux « adoptables » par des PJs (en ayant une vision assez large de ce critère), et ceux qui ne le sont pas à priori.

Les cultes et églises ne sont pas présents dans ces tableaux, car ils ne sont pas liés à une sphère.

### Chapitre 6.1 – Liste des dieux par sphère et statut divin :

#### Energie

Hierarch	
Divinités « adoptables »	Ilkundal (Corellon Larethian), Ixion, Razud (Horus)
Divinités « non adoptables »	Zugzul (Surtur)
Eternel	
Divinités « adoptables »	Pflarr (Anubis), Rathanos (Râ), Tarastia (Frigga), Thor, Tyr, Ukko
Divinités « non adoptables »	
Empyreal	
Divinités « adoptables »	Eiryndul (Erevan Ileserë), Gorm (Marduk), Isis, Madarua (Ishtar), Mealiden (Solonor Thelandira), Ninsun (Metzli), Rad, Rafiel, Shiva, Sûrya, Usamigaras (Urogalan)
Divinités « non adoptables »	Kali
Céleste	
Divinités « adoptables »	Agni, Alphatia, Guidarezzo (Bragi), Idraote, Lornasen (Hanali Celanil), Mahmatti, Mitra, Patura (Héra), Saturnius, Savitrî, Tahkati, Zirchev (Sylvanus)
Divinités « non adoptables »	Bartziluth (Hruggek), Kurtulmak, Slizzark
Temporel	
Divinités « adoptables »	Bemarris (Arès), Coberham, Huehuetotl, Iliric (Math Mathonwy), Kythria (Aphrodite), Lemminkäinen, Mardwyn, Palartarkan, Squeulaiche, Tonatiuh, Väinämöinen, Xochipilli
Divinités « non adoptables »	
Initié	
Divinités « adoptables »	Benekander
Divinités « non adoptables »	Antero Vipunen



Entropie

Hierarch

Divinités « adoptables »

Hel, Nyx

Divinités « non adoptables »

Atzanteotl (Tezcatlipoca), Thanatos

Eternel

Divinités « adoptables »

Loki

Divinités « non adoptables »

Demogorgon, Masauwu, Orcus, Seth, Talitha (Eris)

Empyreal

Divinités « adoptables »

Divinités « non adoptables »

Alphaks, Bachraeus (Apophis), Cegilune, Indra, Juiblex, Merrshaulk, Rudra

Céleste

Divinités « adoptables »

Divinités « non adoptables »

Arik (Grand ancien élémentaire), Bagni Gullymaw, Danel le tigré (Huitzilopochtli), Idris, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Leptar (Grankhul), Les 3 Nornes, Louhi, Memnor, Ranivorus (Yeenoghu), Saasskas (Panzurriel)

Temporel

Divinités « adoptables »

Divinités « non adoptables »

Arachne Prime (Lolth), Brissard, Kiranjo (Baphomet), Hiisi, Kostchtchië, Lamashtu, Laogzed, Nomog-Geaya, Ramenos, Stodos, Thrym, Tuonetar, Yagraï, Yurtrus

Initié

Divinités « adoptables »

Divinités « non adoptables »

Jammudaru (Vaprak), Kipu-Tytto



Arachne Prime / Lolth

Matière

Hierarch

Divinités « adoptables »	Atruaghin (Quetzalcoatl), Djaea (Rhéa), Ka (Shekinester), Terra (Gaïa), Valérias
Divinités « non adoptables »	Ouranos

Eternel

Divinités « adoptables »	Hadès, Kagyar (Moradin), L'Unique (Io), Polunius (Persana)
Divinités « non adoptables »	

Empyreal

Divinités « adoptables »	Flandal Peaudacier, Goïbniu, Héphaïstos, Ptah, Utnapishtim (Ixtililton), Wayland
Divinités « non adoptables »	Gorzziok (Stronmaus)

Céleste

Divinités « adoptables »	Coatlicue, Diamant (Bahamut), Hattani, Ilmarinen, Lokena (Athéna), Malafor, Mielikki, Minroth (Seker), Obéron
Divinités « non adoptables »	Blibdoulpoulp, Opale, Skoraesus Os-de-Pierre

Temporel

Divinités « adoptables »	Callarduran Maindouce, Centeotl, Chao Kung Ming, Cyrrollalée, Faunus (Pan – Damh), Forsetti, Garl Brilledor, Pekko, Rauni, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Tapio, Tlazolteotl
Divinités « non adoptables »	Crakkak (Sekolah), Macroblan, Perle (Tiamat)

Initié

Divinités « adoptables »	Brandan (Nebelun), Chiron (Skerrit), Doregar (Dugmaren Brillatoge), Dumathoïn, Muamman Duathal, Pellervo
Divinités « non adoptables »	Laduguer, Wogar (Maglubiyet)



Lokena / Athéna

Pensée

Hierarch	
Divinités « adoptables »	Korotiku, Noumena (Osiris), Odin
Divinités « non adoptables »	
Eternel	
Divinités « adoptables »	Astérius (Hermod), Maat, Tyche
Divinités « non adoptables »	
Empyreal	
Divinités « adoptables »	Aerdrië Faenrya, Brishapati, Heimdall, K'ung Fu-Tzu, Ssu-Ma, Thot
Divinités « non adoptables »	Koriel
Céleste	
Divinités « adoptables »	Ahmanni, Bastet, Diulanna (Artémis), Freyr, Freyja, Halav (Lug), Malinois, Sinbad, Turmis (Hermès)
Divinités « non adoptables »	Crétia, Ilsensine
Temporel	
Divinités « adoptables »	Eilistraée, Harrow, Ilmatar, Koryis (Kuan-Ti), Mâtin, Palson (Apollon), Soubrette, Tirésias (Oghma)
Divinités « non adoptables »	Cochère (Syranita), Diirinka, Emmantiensien, Loup (Daragor), Remnis
Initié	
Divinités « adoptables »	Balador, Clébard, Nob Nar (Brandobaris), Ralon, Ruaidhri Fléaufaucon, Tomia
Divinités « non adoptables »	Karaash (Illneval)



A gauche, la déesse Eilistraée de la Sphère de la Pensée avec au-dessus, l'une des danses rituelles de ses prêtresses.

Le dieu hin, Nob Nar / Brandobaris à droite



Temps

Hierarch	
Divinités « adoptables »	Khoronus (Chronos), Ordana (Sehanine Archelune)
Divinités « non adoptables »	
Eternel	
Divinités « adoptables »	Mictantecuhtli, Protius (Poséidon), Xochiquetzal, Yondalla
Divinités « non adoptables »	
Empyreal	
Divinités « adoptables »	Cernunnos, Labelas Enoreth, Mictanchihuahatl, Sashelas des Abîmes, Simurgh (Varuna), Taroyas (Zeus), Vanya (Sif)
Divinités « non adoptables »	Mrikitat (Squerrik), Zalaj
Céleste	
Divinités « adoptables »	Brindhorin (Arvoreen), Calitha (Trishina), Chardastes (Diancecht), Hymir (Aegir), Kallala des 7 voiles (Titania), Petra (Brigantia), Sharpcrest (Eadro), Tlaloc, Tuoni, Xipe-Totec, Yav
Divinités « non adoptables »	
Temporel	
Divinités « adoptables »	Ahto, Chalchiuhtlicue, Eachthighern, Fenmarel Mestarine, Nathair Sgiathach
Divinités « non adoptables »	Verenestra
Initié	
Divinités « adoptables »	Al Kalim, Ferrix, Liena (Niké), Oleyan, Vellamo
Divinités « non adoptables »	Surma



Protius / Poséidon, l'un des dieux de la sphère du Temps

## Chapitre 6.2 – Liste des dieux par pays :

Est fournie ci-dessous, la liste des dieux par « pays » ou tout au moins par zones géographiques. Il y a plus de détails pour les parties les plus connues et les plus utilisées dans le jeu. Les pays sont donc répartis en 4 grandes parties :

- Le monde connu
- Les 2 empires (Alphatia & Thyatis)
- Le reste des continents
- Divers (Hollow World, Océans,...)

Si le nom d'un dieu est en **gras**, c'est que c'est le dieu tutélaire de ce pays ou qu'il y est extrêmement présent par rapport aux autres, voire que c'est une religion d'état.

### Le monde connu

Alfheim	
Divinités « adoptables »	Aerdrië Faenrya, Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Eachthighern, Eilistraée, Faunus (Pan – Damh), Fenmarel Mestarine, <b>Ilsundal (Corellon Larethian)</b> , Labelas Enoreth, Lornasen (Hanali Celanil), <b>Mealiden (Solonor Thelandira)</b> , Nathair Sgiathach, Obéron, <b>Ordana (Sehanine Archelune)</b> , Rillifane Rallathil, Sqeulaiche, Xochiquetzal
Divinités « non adoptables »	Verenestra
Atruaghin	
Divinités « adoptables »	Ahmanni, <b>Atruaghin (Quetzalcoatl)</b> , Centeotl, Coatlicue, Chalchiuhtlicue, Hattani, Huehuetotl, Mahmatti, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Ninsun (Metzli), Tahkati, Tlaloc, Tlazolteotl, Tonatiuh, Utnapishtim (Ixtililton), Xipe-Totec, Xochipilli, Xochiquetzal
Divinités « non adoptables »	<b>Atzanteotl (Tezcatlipoca)</b> , <b>Danel le tigré (Huitzilopochtli)</b>
Darokin	
Divinités « adoptables »	Al Kalim, <b>Astérius (Hermod)</b> , Balador, Benekander, Brindhorin (Arvoreen), Cernunnos, Chardastes (Diancecht), Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brillette), Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Guidarezzo (Bragi), Hadès, Ilsundal (Corellon Larethian), Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Koryis (Kuan-Ti), Kythria (Aphrodite), Maat, Madarua (Ishtar), Muamman Duathal, Noumena (Osiris), Odin, Patura (Héra), Protius (Poséidon), Ruaidhri Fléaufaucon), Sheela Peryroyl, Tarastia (Frigga), Thor, Turmis (Hermès), Tyche, Valérias, Wayland, Yondalla, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
Divinités « non adoptables »	Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Demogorgon, Jammudaru (Vaprak), Karaash (Illneval), Kurtulmak, Lamashtu, Leptar (Grankhul), Masauwu, Mrikitat (Squerrik), Thanatos, Wogar (Maglubiyet)
Ethengar	
Divinités « adoptables »	Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Harrow, Ixion, Terra (Gaïa)
Divinités « non adoptables »	Crétia, Jammudaru (Vaprak), Karaash (Illneval), Lamashtu, Nomog-Geaya, Yagraï, Yurtrus
Glantri	
Divinités « adoptables »	Cernunnos, Clébard, Djaea (Rhéa), Ilsundal (Corellon Larethian), Ixion, Malinois, Noumena (Osiris), Rad, Razud (Horus)
Divinités « non adoptables »	Crétia, Loup (Daragor)

## Les dieux de Mystara

### Heldann

Divinités « adoptables »	Djaea (Rhéa), Forsetti, Freyja, Freyr, Heimdall, Héphaïstos, Loki, Odin, Thor, Tyr, <b>Vanya (Sif)</b> , Wayland
Divinités « non adoptables »	Idris, Kiranjo (Baphomet), Les 3 Nornes, Thrym

### Ierendi

Divinités « adoptables »	Al Kalim, <b>Culte druidique makaï</b> , Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletege), Ixion, Ka (Shekinester), Kythria (Aphrodite), <b>Le Temple du Peuple, L'Éternelle vérité</b> , Malafor, Nob Nar (Brandobaris), Protius (Poséidon), Rathanos (Râ), Saturnius, Sinbad, Tomia, Turmis (Hermès), Valérias
Divinités « non adoptables »	

### Karameikos

Divinités « adoptables »	Aerdrië Faenrya, Astérius, Bemarris (Arès), Benekander, Brandan (Nebelun), Brindhorin (Arvoreen), Cernunnos, Chardastes (Diancecht), <b>Culte de Halav</b> , Cyrrollalée, Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletege), Dumathoïn, <b>Eglise karameikienne, Eglise traladarienne</b> , Faunus (Pan – Damh), Fenmarel Mestarine, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Goïbniu, Hadès, <b>Halav (Lug)</b> , Heimdall, Hel, Héphaïstos, Iliric (Math Mathonwy), Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Kythria (Aphrodite), Labelas Enoreth, Liëna (Niké), Lokëna (Athéna), Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira), Muamman Duathal, Ninsun (Metzli), Nob Nar (Brandobaris), Nyx, Ordana (Sehanine Archelune), Palson (Apollon), Patura (Héra), <b>Petra (Brigantia)</b> , Protius (Poséidon), Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes, Sheela Peryroyl, Tarastia (Frigga), Taroyas (Zeus), Terra (Gaïa), Tirésias (Oghma), Turmis (Hermès), Tyche, Usamigaras (Urogalan), Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Yondalla, <b>Zirchev (Sylvanus – Suellos)</b>
Divinités « non adoptables »	Bartziluth (Hruggek), Jammudaru (Vaprak), Kostchtchië, Kurtulmak, Lamashtu, Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Masauwu, Nomog-Geaya, Orcus, Ouranos, Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Thrym, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus

### Les 5 Comtés

Divinités « adoptables »	<b>Brindhorin (Arvoreen)</b> , Coberham, Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Faunus (Pan – Damh), Nob Nar (Brandobaris), Ordana (Sehanine Archelune), Sheela Peryroyl, Usamigaras (Urogalan), <b>Yondalla</b>
Divinités « non adoptables »	Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul)

### Minrothad

Divinités « adoptables »	Aerdrië Faenrya, Astérius (Hermod), Brindhorin (Arvoreen), <b>Calitha (Trishina)</b> , Coberham, Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), <b>Doregar (Dugmaren Brilletege)</b> , <b>Dumathoïn</b> , Fenmarel Mestarine, Hadès, <b>Ilsundal (Corellon Larethian)</b> , <b>Kagyar (Moradin)</b> , Labelas Enoreth, Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira), <b>Minroth (Seker)</b> , <b>Muamman Duathal</b> , Oleyan, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Razud (Horus), <b>Rillifane Rallathil</b> , Ruaidhri Fléaufaucon, Sashelas des Abîmes, Saturnius, Sheela Peryroyl, Sinbad, Tomia, <b>Yondalla</b>
Divinités « non adoptables »	Laduguer, Masauwu

### Rockologis

Divinités « adoptables »	Doregar (Dugmaren Brilletege), Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, <b>Kagyar (Moradin)</b> , Muamman Duathal, Wayland
Divinités « non adoptables »	Jammudaru (Vaprak), Kurtulmak, Laduguer, Thrym, Wogar (Maglubiyet)

Royaumes du nord (Jarls de Sodjerford, Ostland, Vestland)	
Divinités « adoptables »	Astérius (Hermod), Bemarris (Arès), Djaea (Rhéa), Forsetti, Freyja, Freyr, Gorm (Marduk), Guidarezzo (Bragi), Halav (Lug), Heïmdall, Hel, Héphaïstos, Hymir (Aegir), Ixion, Loki, Maat, Madarua (Ishtar), <b>Odin</b> , Protius (Poséidon), Tarastia (Frigga), <b>Thor</b> , Tyr, Valérias, Vanya (Sif), Wayland
Divinités « non adoptables »	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Crétia, Demogorgon, Diirinka, Kiranjo (Baphomet), Kurtulmak, Laduguer, Lamashtu, Leptar (Grankhul), Les 3 Nornes, Memnor, Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Thrym, Zalaj, Zugzul (Surtur)
Sind	
Divinités « adoptables »	Agni, Brishapati, Djaea (Rhéa), Ferrix, Hel, Ixion, Malinois, <b>Mitra</b> , Ruaidhri Fléaufaucou, <b>Savitri</b> , Shiva, <b>Simurgh (Varuna)</b> , <b>Sûrya</b> , Tyche
Divinités « non adoptables »	Idris, Indra, <b>Kali</b> , Rudra, Thanatos
Les Terres brisées	
Divinités « adoptables »	Cernunnos
Divinités « non adoptables »	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Cochère (Syranita), <b>Jammudaru (Vaprak)</b> , <b>Karaash (Illneval)</b> , Lamashtu, Leptar (Grankhul), Nomog-Geaya, <b>Ranivorus (Yeenoghu)</b> , <b>Wogar (Maglubiyet)</b> , <b>Yagraï</b> , Yurtrus
Thyatis	
Divinités « adoptables »	Astérius (Hermod), Bemarris (Arès), Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Faunus (Pan – Damh), Hadès, Halav (Lug), Héphaïstos, Idraote, IIsundal (Corellon Larethian), Ixion, Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Korotiku, Koryis (Kuan-Ti), Kythria (Aphrodite), Liéna (Niké), Lokéna (Athéna), Maat, Madarua (Ishtar), Noumena (Osiris), Nyx, Odin, Palson (Apollon), Patura (Héra), Protius (Poséidon), Saturnius, Sinbad, Tarastia (Frigga), Taroyas (Zeus), Terra (Gaïa), Thor, Tirésias (Oghma), Turmis (Hermès), Tyche, Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
Divinités « non adoptables »	Alphaks, Masauwu, Mrikitat (Squerrick), Orcus, Ouranos, Thanatos, Thrym
Wendar	
Divinités « adoptables »	<b>Aerdrië Faenrya</b> , Chiron (Skerrit), Diamant (Bahamut), Djaea (Rhéa), Eachthighern, <b>Eilistraée</b> , <b>Fenmarel Mestarine</b> , Freyja, Freyr, Hel, IIsundal (Corellon Larethian), <b>Labelas Enoreth</b> , Loki, Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira), Nathair Sgiathach, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), <b>Rillifane Rallathil</b> , <b>Sashelas des Abîmes</b> , Thor, Vanya, Xochiquetzal
Divinités « non adoptables »	Idris, Remnis, Thrym, Verenestra
Ylaruam	
Divinités « adoptables »	<b>Al Kalim</b> , Astérius (Hermod), Bastet, Isis, Kagyar (Moradin), <b>L'Éternelle vérité</b> , Maat, Minroth (Seker), Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Ptah, Rathanos (Râ), Razud (Horus), Sinbad, Thot
Divinités « non adoptables »	Arachne (Lolth), Bachraeus (Apophis), Kostchtchië, Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Thrym, Zugzul (Surtur)

Les empires

Alphatia

Divinités « adoptables »

**Alphatia**, Astérius (Hermod), Balador, Brandan (Nebelun), Brindhorin (Arvoreen), Chao Kung Ming, Chiron (Skerrit), Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, **Eiryndul (Erean Ileserë** ; chez les elfes shiye), Fenmarel Mestarine (chez les elfes shiye), Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Ixion, Ka (Shekinester), **Kagyar (Moradin)**, Korotiku, **Koryis (Kuan-Ti)**, L'Unique (Io), Maat, Mardwyn, Muamman Duathal, Nathair Sgiathach, Nyx, **Palartarkan**, Protius (Poséidon), **Razud (Horus)**, Sheela Peryroyl, Sqeulaiche, Ssu-Ma, Terra (Gaïa), Yondalla, Zirchev (Sylvanus - Sucellos)

Divinités « non adoptables »

**Alphaks**, Arachne Prime (Lolth), Brissard, Emmantiensien, Laduguer, Lamashtu, Masauwu, **Talitha (Eris)**, Verenestra, Wogar (Maglubiyet)

Bellissaria

Divinités « adoptables »

**Alphatia**, Balador, Chao Kung Ming, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Ixion, Ka (Shekinester), **Koryis (Kuan-Ti)**, Ninsun (Metzli), Protius (Poséidon), **Razud (Horus)**, Sinbad, Ssu-Ma, Terra (Gaïa), Tyche, Utnapishtim (Ixtlilton), Valérias

Divinités « non adoptables »

**Alphaks, Talitha (Eris)**

Îles Alatiennes

Divinités « adoptables »

**Alphatia**, Djaea (Rhéa), **Palartarkan**, Rathanos (Râ), Sinbad, Tyche

Divinités « non adoptables »

**Alphaks, Masauwu, Talitha (Eris)**

Îles de l'Aube  
(hors Thotia)

Divinités « adoptables »

Astérius (Hermod), Balador, Bastet, Bemarris (Arès), Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Eiryndul (Erean Ileserë), Faunus (Pan), Ferrix, Freyja, Freyr, Gorm (Marduk), Halav (Lug), Hymir (Aegir), Ilsundal (Corellon Larethian), Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Koryis (Kuan-Ti), Loki, Maat, Madarua (Ishtar), Nyx, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Rathanos (Râ), Razud (Horus), Thor, Tirésias (Oghma), Tyche, Tyr, Valérias, Vanya (Sif), Zirchev

Divinités « non adoptables »

**Alphaks**, Arachne Prime (Lolth), Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Masauwu, Mrikitat (Squerrick), Orcus, Talitha, Thanatos

Îles Perlées

Divinités « adoptables »

Djaea (Rhéa), Ixion, **Korotiku**, Protius (Poséidon), Sinbad, Turmis (Hermès), Valérias

Divinités « non adoptables »

Crakkak (Sekolah)

Norwold

Divinités « adoptables »

Aerdrië Faenrya, Astérius (Hermod), Balador, Bemarris (Arès), Brindhorin (Arvoreen), Cyrrollalée, Diamant (Bahamut), Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, Eilistraée, Fenmarel Mestarine, Flandal Peaudacier, Forsetti, Freyja, Freyr, Garl Brilledor, Gorm (Marduk), Heïmdall, Hel, Héphaïstos, Hymir (Aegir), Ilsundal (Corellon Larethian), Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Koryis (Kuan-Ti), Labelas Enoreth, Liena (Niké), Loki, Lornasen (Hanali Celanil), L'Unique (Io), Madarua (Ishtar), Nob Nar (Brandobaris), Noumena (Osiris), **Odin**, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Razud (Horus), Sheela Peryroyl, Thor, Tyr, Usamigaras (Urogalan), Valérias, Vanya (Sif), Wayland, **Yondalla**

Divinités « non adoptables »

**Alphaks**, Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Demogorgon, Idris, Jammudaru, Karaash (Illneval), Laduguer, Lamashtu, Leptar, Les 3 Nornes, Opale, Perle (Tiamat), Remnis, Skoraëus, Talitha, Thrym, Zugzul (Surtur)



## Les dieux de Mystara

### Ochalea

#### Divinités « adoptables »

Alphatia, Balador, **Chao Kung Ming**, Chardastes (Diancecht), Faunus (Pan – Damh), Idraote, Khoronus (Chronos), **Koryis (Kuan-Ti)**, **K'ung Fu-Tzu**, Noumena (Osiris), Tyche, Valérias

#### Divinités « non adoptables »

Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Brissard, Loup (Daragor), Masauwu, Talitha (Eris)

### Qeodhar

#### Divinités « adoptables »

Djaea (Rhéa), Freyja, Freyr, Odin, Protius (Poséidon), Thor

#### Divinités « non adoptables »

Alphaks

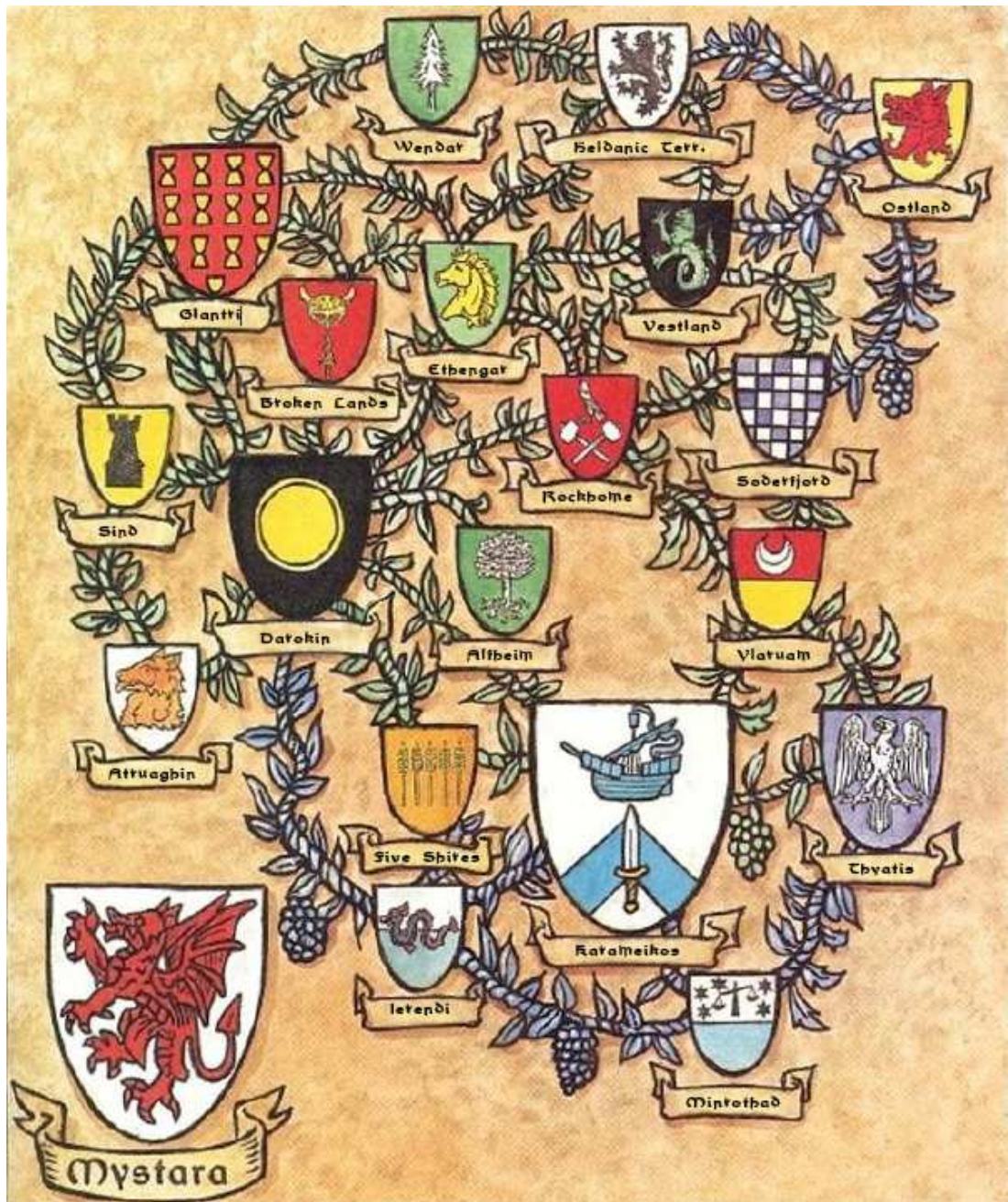
### Thotia

#### Divinités « adoptables »

Bastet, Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Isis, Maat, Minroth (Seker), Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Ptah, Rathanos (Râ), Razud (Horus), Thot, Wayland

#### Divinités « non adoptables »

Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Bachraeus (Apophis), Ranivorus (Yeenoghu), Seth



Les continents (Brun occidental et septentrional, Davanie, Skothar)

Davanie

Divinités « adoptables »

Bastet, Brandan (Nebelun), Brindhorin (Arvoreen), Calitha (Trishina), Cernunnos, Chiron (Skerrit), Cyrrollalée, Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Eachthighern, Faunus (Pan – Damh), Ferrix, Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Kallala des 7 voiles (Titania), Khoronus (Chronos), Korotiku, L'Unique (Io), Madarua (Ishtar), Nathair Sgiathach, Nob Nar (Brandobaris), Obéron, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Rathanos (Râ), Sheela Peryroyl, Tarastia (Frigga), Terra (Gaïa), Tirésias (Oghma), Tyche, Usamigaras (Urogalan), Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Xochiquetzal, Yav, Yondalla, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

Divinités « non adoptables »

Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bachraeus (Apophis), Bagni Gullymaw, Cegilune, Cochère (Syranita), Crakkak (Sekolah), Demogorgon, Emmantiensien, Gorzziok (Stronmaus), Idris, Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Kiranjo (Baphomet), Lamashtu, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Loup (Daragor), Memnor, Merrshaulk, Nomog-Geaya, Ramenos, Remnis, Skoraeus Os-de-Pierre, Thanatos, Verenestra, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus, Zalaj, Zugzul (Surtur)

Denagoth

Divinités « adoptables »

Aerdrië Faenrya, Eachthighern, Eilistraée, Fenmarel Mestarine, Hel, Labelas Enoreth, Nathair Sgiathach, Nyx, Obéron, Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes, Sqeulaiche, Terra (Gaïa), Titania (Kallala des 7 voiles), Ukko (Celui qui regarde)

Divinités « non adoptables »

Cegilune, Emmantiensien, Idris, Karaash (Illneval), Kostchtchië, Kurtulmak, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Ranivorus (Yeenoghu), Stodos, Thrym, Verenestra

Ghyr

Divinités « adoptables »

Ahto, Äkräs, Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, Eilistraée, Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Ilmatar, Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Mealiden (Solonor Thelandira), Mielikki, Muamman Duathal, Obéron (Wod), Pekko, Pellervo, Rauni, Roag Maccullan, Tapio, Ukko, Vellamo

Divinités « non adoptables »

Ajattara, Cegilune, Idris, Karaash (Illneval), Kipu-Tytto, Kurtulmak, Louhi, Loviatar, Memnor, Nomog-Geaya, Ramenos, Stodos, Surma, Thrym, Tuonetar, Tuoni, Wogar (Maglubiyet), Yurtrus, Zalaj, Zugzul (Surtur)

Graakhalia

Divinités « adoptables »

Calitha (Trishina), Djaea (Rhéa), Ilsundal (Corellon Larethian), Pflarr

Divinités « non adoptables »

Atzanteotl (Tezcatlipoca), Ranivorus (Yeenoghu)

Hule

Divinités « adoptables »

Eiryndul (Erevan Ileserè), Faunus (Pan – Damh), Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Harrow, Hel, Iliric (Math Mathonwy), Korotiku, Loki, Rathanos (Râ), Tyche, Valérias, Wayland

Divinités « non adoptables »

Alphaks, Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Crakkak (Sekolah), Crétia, Demogorgon, Jammudaru (Vaprak), Kali, Karaash (Illneval), Lamashtu, Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Masauwu, Mrikitat (Squerrik), Orcus, Perle (Tiamat), Ranivorus (Yeenoghu), Seth, Talitha (Eris), Thanatos, Thrym

### Kaarjala

Divinités « adoptables »

**Ahto, Äkräs**, Cernunnos, **Ilmarinen, Ilmatar**, Korotiku, **Lemminkäinen, Mielikki, Pekko, Pellervo, Rauni, Tapio, Ukko, Väinämöinen, Vellamo**

Divinités « non adoptables »

**Ajattara, Antero Vipunen, Hiisi, Kipu-Tytto**, Kostchtchië, Kurtulmak, **Louhi**, Loup (Daragor), **Loviatar**, Memnor, Ramenos, Stodos, **Surma**, Thrym, **Tuonetar, Tuoni**, Wogar (Maglubiyet), Zalaj

### Skothar

Divinités « adoptables »

Chao Kung Ming, Djaea (Rhéa), Ferrix, Guidarezzo (Bragi), Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Korotiku, L'Unique (Io), Ninsun (Metzli), Nyx, Palson (Apollon), Polunius (Persana), Protius (Poséidon), Rathanos (Râ), Razud (Horus), Saturnius, Sinbad, Tarastia (Frigga), Terra (Gaïa), Utnapishtim (Ixtililton), Valérias

Divinités « non adoptables »

Alphaks, Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Brissard, Cegilune, Crakkak (Sekolah), Cochère (Syranita), Gorzziok (Stronmaus), Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Karaash (Illneval), Kiranjo (Baphomet), Koriel, Lamashtu, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Leptar (Grankhul), Macroblan, Memnor, Orcus, Remnis, Skoraesus Os-de-Pierre, Talitha (Eris), Zalaj, Zugzul (Surtur)

### Tanegioth

Divinités « adoptables »

Chiron (Skerrit), Diamant (Bahamut), Djaea (Rhéa), Ka (Shekinester), **Korotiku**, L'Unique (Io), Nyx, Opale, Protius (Poséidon), Saturnius, Sinbad,

Divinités « non adoptables »

Arachne Prime (Lolth), Bagni Gullymaw, Cegilune, Crakkak (Sekolah), Demogorgon, Emmantiensien, Gorzziok (Stronmaus), Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Lamashtu, Laogzed, Merrshaulk, Orcus, Perle (Tiamat), Ramenos, Remnis, Skoraesus Os-de-Pierre, **Slizzark**, Verenestra

### Yavdlom

Divinités « adoptables »

Calitha (Trishina), Ixion, Ka (Shekinester), Khoronus (Chronos), Korotiku, Tirésias (Oghma), Valérias, **Yav**

Divinités « non adoptables »

Gorzziok (Stronmaus)



**Protius / Poséidon, l'un des dieux présents dans le plus grand nombre de lieux différents sur Mystara**

Divers & Hollow World

Cynidicée

Divinités « adoptables » **Gorm (Marduk), Madarua (Ishtar), Usamigaras (Urogalan)**

Divinités « non adoptables » Arik (Grand ancien élémentaire), Demogorgon, Lamashtu

Divers

(partie la plus occidentale de Brun et communautés disparates à la surface)

Divinités « adoptables » Balador, Callarduran Maindouce, Clébard, Coberham, Diamant (Bahamut), Eachthighern, Ferrix, Guidarezzo (Bragi), Hel, Idraote, Iliric (Math Mathonwy), Kallala des 7 voiles (Titania), Khoronus (Chronos), Loki, L'Unique (Io), Malinois, Mâtin, Mielikki, Nathair Sgiathach, Nyx, Obéron, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Pflarr (Anubis), Ralon, Simurgh (Varuna), Soubrette, Sqeulaiche, Terra (Gaïa), Thor, Tyche, Tyr, Valérias, Xochiquetzal, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

Divinités « non adoptables » Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Cegilune, Cochère (Syranita), Emmantiensien, Juiblex, Karaash (Illneval), Koriel, Kostchtchië, Kurtulmak, Lamashtu, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Laogzed, Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Macroblan, Masauwu, Memnor, Merrshaulk, Mrikitat (Squerrik), Nomog-Geaya, Opale, Orcus, Ouranos, Perle (Tiamat), Ramenos, Ranivorus (Yeenoghu), Remnis, Skoraesus Os-de-Pierre, Stodos, Talitha (Eris), Thanatos, Thrym, Verenestra, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus, Zalaj, Zugzul (Surtur)

Elfes sombres

Divinités « adoptables » **Rafiel**

Divinités « non adoptables » Arachne Prime (Lolth)

Hollow World – Azcans et Oltecs

Divinités « adoptables » Ahmanni, Atruaghin (Quetzalcoatl), Centeotl, Coatlicue, Chalchiuhtlicue, Hattani, Huehuetotl, Mahmatti, Mictanchihuahatl, Mictantecuhtli, Ninsun (Metzli), Tahkati, Tlaloc, Tlazolteotl, Tonatiuh, Utnapishtim (Ixtililton), Xipe-Totec, Xochipilli, Xochiquetzal

Divinités « non adoptables » **Atzanteotl (Tezcatlipoca)**, Danel le tigré (Huitzilopochtli)

Hollow World – Miléniens

Divinités « adoptables » Bemarris (Arès), Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Faunus (Pan –Damh), Hadès, Halav (Lug), Héphaïstos, Khoronus (Chronos), Kythria (Aphrodite), Liéna (Niké), Lokéna (Athéna), Noumena (Osiris), Nyx, Palson (Apollon), Patura (Héra), Petra (Brigantia), Protius (Poséïdon), Tarastia (Frigga), **Taroyas (Zeus)**, Terra (Gaïa), Tirésias (Oghma), Turmis (Hermès), Tyche, Wayland, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

Divinités « non adoptables » Kiranjo (Baphomet), Ouranos, Thanatos

Hollow World – Nithiens

Divinités « adoptables » Bastet, Isis, Maat, Minroth (Seker), Noumena (Osiris), Pflarr, Ptah, **Rathanos (Râ)**, Razud (Horus), Thot, Wayland

Divinités « non adoptables » Bachraeus (Apophis), Ranivorus (Yeenoghu), Seth

Hollow World – Traldars

Divinités « adoptables » Cernunnos, Chardastes (Diancecht), Faunus (Pan –Damh), Goïbniu, Halav (Lug), Iliric (Math Mathonwy), Madarua (Ishtar), Petra (Brigantia), Tirésias (Oghma), Tyche, Wayland, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

Divinités « non adoptables »

Hollow World – Autres

Divinités « adoptables »	Astérius (Hermod), Balador, Brishapati, Chardastes (Diancecht), Flandal Peudacier, <b>Freyja, Freyr</b> , Garl Brilledor, Gorm (Marduk), Halav (Lug ; pirates), <b>Ixion, Ka (Shekinester)</b> , Kagyar (Moradin ; Nains Kogolors), Khoronus (Chronos), <b>Korotiku, Koryis (Kuan-Ti)</b> , Loki, Lornasen (Hanali Celanil), Ninsun (Metzli), Nob Nar (Brandobaris), <b>Odin</b> , Ordana (Sehanine Archelune), Palartarkan, Pflarr (chez les hutaakiens), Protius (Poséidon), Saturnius, Sinbad, Ssu-Ma, Tarastia (Frigga ; chez les jennites), Terra (Gaïa), Thor, Tyr, Valérias, Vanya (Sif), Zirchev (Sylvanus – Sucellos ; chez les néathars)
Divinités « non adoptables »	Bachraeus (Apophis), Demogorgon (Marais de Malpheggi), Karaash (Illneval), Les 3 Nornes, <b>Thanatos</b>

Hutaaka

Divinités « adoptables »	<b>Pflarr (Anubis)</b>
Divinités « non adoptables »	

Mers et océans de Mystara

Divinités « adoptables »	Ahto, Calitha (Trishina), Hymir (Aegir), Kallala des 7 voiles (Titania), Malafor, Polunius (Persana), <b>Protius (Poséidon)</b> , Ruaidhri Fléaufaucou, Sashelas des Abîmes, Sharpcrest (Eadro)
Divinités « non adoptables »	Crakkak (Sekolah), Demogorgon, Gorzziok (Stronmaus), Loup (Daragor), Saasskas (Panzurriel), Slizzark

Outreterre

(dans les entrailles de la croûte terrestre)

Divinités « adoptables »	Callarduran Maindouce, Eilistraée, Flandal Peudacier, Hadès, Hel, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Rafiel, Tuoni, Xochiquetzal
Divinités « non adoptables »	Antero Vipunen, Arachne Prime (Lolth), Arik (Grand ancien élémentaire), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Blibdoolpoolp, Cegilune, Diirinka, Ilsensine, Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Karaash (Illneval), Kurtulmak, Lamashtu, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Laduguer, Laogzed, Macroblan, Nomog-Geaya, Orcus, Psilofyr, Skoraeus Os-de-Pierre, Thanatos, Tuonetar, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus

Serraine

Divinités « adoptables »	Aerdrië Faenrya, Brandan (Nebelun), Eachthighern, Flandal Peudacier, <b>Garl Brilledor</b> , Guidarezzo (Bragi), Ilmarinen, Ilmatar, Kallala des 7 voiles (Titania), Ordana (Sehanine Archelune), Squeulaiche, Taroyas (Zeus), Wayland
Divinités « non adoptables »	Cochère (Syranita), Crétia, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Louhi, Loviatar, Remnis

Shattenalfen

Divinités « adoptables »	Atruaghin (Quetzalcoatl), Centeotl, Coatlicue, Chalchihuitlicue, Eilistraée, Huehuetotl, Mictantecuhtli, Mictanchihuatl, Ninsun (Metzli), Rafiel, Tlaloc, Tlazolteotl, Tonatiuh, Utnapishtim (Ixtililton), Xipe-Totec, Xochipilli, Xochiquetzal
Divinités « non adoptables »	<b>Atzanteotl (Tezcatlipoca)</b> , Arachne Prime (Lolth), Danel le tigré (Huitzilopochtli)

## Chapitre 6.3 – Liste des dieux par alignement :

Est fournie ci-dessous, la liste des dieux par alignement. De nombreux dieux ont des « tendances » dans leur alignement, même si celles-ci ne sont pas reportées dans les tableaux ci-dessous, il faut voir directement dans la description précise du dieu.

Les « sans alignements » regroupent les cultes / églises, ainsi que les 4 dieux qui n'existent pas vraiment car se rapportant en fait à plusieurs dieux (Ssu-Ma, Stodos, Wayland et Yagraï). Néanmoins, je donne un alignement « moyen » pour chacun d'entre eux, juste histoire de donner une idée.

### Loyal Bon

#### Divinités « adoptables »

Ahmanni, Al Kalim, Brindhorin (Arvoreen), Brishapati, Calitha (Trishina), Chao Kung Ming, Coberham, Cyrrollalée, Diamant (Bahamut), Forsetti, Garl Brilledor, Hattani, Ilmatar, Isis, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), K'ung Fu-Tzu, Lokena (Athéna), Maat, Minroth (Seker), Mâtin, Mitra, Noumena (Osiris), Pellervo, Pflarr (Anubis), Rafiel, Sûrya, Tapio, Tyr, Ukko, Utnapishtim (Ixtlilton), Väinämöinen, Xipe-Totec, Yondalla

#### Divinités « non adoptables »

Koriel

### Neutre Bon

#### Divinités « adoptables »

Alphatia, Astérius (Hermod), Benekander, Chardastes (Diancecht), Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Flandal Peudacier, Freyr, Goïbniu, Guidarezzo (Bragi), Héphaïstos, Ilmarinen, Ixion, Koryis (Kuan-Ti), Malafor, Malinois, Mielikki, Muamman Duathal, Ninsun (Metzli), Obéron, Petra (Brigantia), Rad, Ralon, Savitrí, Sinbad, Soubrette, Tirésias (Oghma), Vanya (Sif), Xochiquetzal

#### Divinités « non adoptables »

Cochère (Syranita), Gorzziok (Stronmaus)

### Chaotique Bon

#### Divinités « adoptables »

Aerdrië Faenrya, Agni, Äkräs, Atruaghin (Quetzalcoatl), Chalchiuhtlicue, Balador, Bastet, Brandan (Nebelun), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Eachthighern, Eilistraée, Ilsundal (Corellon Larethian), Kallala des 7 voiles (Titania), Korotiku, Kythria (Aphrodite), Labelas Enoreth, Lemminkäinen, Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira), Nathair Sgiathach, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Palson (Apollon), Pekko, Rauni, Razud (Horus), Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes, Saturnius, Thor, Tomia, Turmis (Hermès), Valérias, Xochipilli

#### Divinités « non adoptables »

Emmantiensien

### Loyal Neutre

**Divinités « adoptables »**

Clébard, Coatlicue, Gorm (Marduk), Hadès, Halav (Lug), Heïmdall, Huehueteotl, Liena (Niké), Ptah, Rathanos (Râ), Simurgh (Varuna), Tarastia (Frigga)

**Divinités « non adoptables »**

### Neutre Absolu

**Divinités « adoptables »**

Ahto, Callarduran Maindouce, Cernunnos, Chiron (Skerrit), Dumathoïn, Ferrix, Hymir (Aegir), Idraote, Khoronus (Chronos), L'Unique (Io), Madarua (Ishtar), Mahmatti, Mardwyn, Mictanchihuatl, Mictantecuhli, Nob Nar (Brandobaris), Palartarkan, Polunius (Persana), Sharpcrest (Eadro), Sheela Peryroyl, Taroyas (Zeus), Terra (Gaïa), Thot, Tonatiuh, Usamigaras (Urogalan), Vellamo, Yav, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)

**Divinités « non adoptables »**

Antero Vipunen, Les 3 Nornes, Opale, Remnis, Skoraesus Os-de-Pierre, Verenestra

### Chaotique Neutre

**Divinités « adoptables »**

Centeotl, Eiryndul (Erevan Ileserë), Faunus (Pan – Damh), Fenmarel Mestarine, Freyja, Harrow, Oleyan, Patura (Héra), Protius (Poséidon), Sqeulaiche, Tahkati, Tuoni, Tyche

**Divinités « non adoptables »**

Crétia, Zalaj

### Loyal Mauvais

**Divinités « adoptables »**

Tlaloc, Ruaidhri Fléaufaucon

**Divinités « non adoptables »**

Crakkak (Sekolah), Ilsensine, Kurtulmak, Laduguer, Louhi, Macroblan, Mrikitat (Squerrik), Nomog-Geaya, Perle (Tiamat), Zugzul (Surtur)

### Neutre Mauvais

**Divinités « adoptables »**

Hel, Iliric (Math Mathonwy), Nyx, Shiva, Tlazolteotl

**Divinités « non adoptables »**

Ajattara, Arik (Grand ancien élémentaire), Blibdoulpoulp, Brissard, Cegilune, Danel le tigré (Huitzilopochtli), Idris, Masauwu, Memnor, Rudra, Saasskas (Panzurriel), Slizzark, Surma, Talitha (Eris), Wogar (Maglubiyet)

**Chaotique Mauvais**

<b>Divinités « adoptables »</b>	Bemarris (Arès), Loki
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bachraeus (Apophis), Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Demogorgon, Diirinka, Hiisi, Indra, Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Kali, Karaash (Illneval), Kipu-Tytto, Kiranjo (Baphomet), Kostchtchië, Lamashtu, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Laogzed, Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Merrshaulk, Orcus, Ouranos, Ramenos, Ranivorus (Yeenoghu), Seth, Thanatos, Thrym, Tuonetar, Yurtrus

**Sans alignement (mais une tendance globale de précisé)**

<b>Divinités « adoptables »</b>	Culte de Halav	Neutre absolu
	Culte druidique makaiï	Neutre absolu / Neutre bon
	Eglise karamekienne	Loyal bon / Loyal neutre
	Eglise traladarienne	Neutre bon
	Le Temple du Peuple	Chaotique neutre / Chaotique bon
	L'Eternelle vérité	Loyal bon
	Roag Maccullan	Tous
	Ssu-Ma	Loyal bon
	Wayland	Neutre bon
<b>Divinités « non adoptables »</b>	Stodos	Chaotique mauvais
	Yagraï	Neutre mauvais / Chaotique mauvais



Le dieu Atruaghin / Quetzalcoatl, tel qu'il est représenté en dehors de l'Atruaghin quand il est sous forme de couatl



## Chapitre 6.4 – Liste simplifiée

Cette liste est proposée pour ceux qui trouvent qu'environ 250 dieux c'est beaucoup et qui s'y perdent. La liste ci-dessous permet de se recentrer sur environ les 110 dieux de Mystara les plus connus et qui permettent d'avoir une « couverture » géographique et sur les domaines à peu près complète. En option, pour les dieux pour lesquels une correspondance a été faite avec un dieu d'une mythologie du « monde réel », vous pouvez supprimer cette correspondance et rester sur une identité du dieu purement Mystara.

Nom	Panthéon	Autre nom	Pour PJ ?	Alig.	Sphère	Statut
Ahmanni	Mystara		Oui	LB	Pensée	Céleste
Ajattara	Finnois		Non	NM	Energie	Initié
Al Kalim	Mystara		Oui	LB	Temps	Initié
Alphaks	Mystara		Non	CM	Entropie	Empyreal
Alphatia	Mystara		Oui	LB	Energie	Céleste
Arachne Prime	Elfique	Lolth	Non	CM	Entropie	Temporel
Astérius	Nordique	Hermod	Oui	NB	Pensée	Eternel
Atruaghin	Aztèque	Quetzalcoatl	Oui	CB	Matière	Hierarch
Atzanteotl	Aztèque	Tezcatlipoca	Non	CM	Entropie	Hierarch
Bastet	Egyptien		Oui	CB	Pensée	Céleste
Benekander	Mystara	Rheddrian	Oui	NB	Energie	Initié
Brindhorin	Hin	Arvoreen	Oui	LB	Temps	Céleste
Calitha	Elfique	Trishina	Oui	LB	Temps	Céleste
Chao Kung Ming	Chinois	Le général éternel	Oui	LB	Matière	Temporel
Chardastes	Celtique	Diancecht	Oui	NB	Temps	Céleste
Crakkak	Monstrueux	Sekolah	Non	LM	Matière	Temporel
Crétia	Mystara		Non	CN	Pensée	Céleste
Culte de Halav			Oui			
Culte druidique makāi			Oui			
Danel le tigré	Aztèque	Huitzilopochtli	Non	NM	Entropie	Céleste
Demogorgon	Fiélon		Non	CM	Entropie	Eternel
Diamant	Draconique	Bahamut	Oui	LB	Matière	Céleste
Diulanna	Grec	Artémis	Oui	NB	Pensée	Céleste
Djaea	Grec	Rhéa	Oui	NB	Matière	Hierarch
Eglise karamekienne			Oui			
Eglise traladarienne			Oui			
Eilistraée	Elfique		Oui	CB	Pensée	Temporel
Eiryndul	Elfique	Erevan Ileserë	Oui	CN	Energie	Empyreal
Forsetti	Nordique		Oui	LB	Matière	Temporel
Freyja	Nordique		Oui	CN	Pensée	Céleste
Freyr	Nordique		Oui	NB	Pensée	Céleste

## Les dieux de Mystara

Garl Brilledor	Gnome		Oui	LB	Matière	Temporel
Gorm	Babylonien	Marduk	Oui	LN	Energie	Empyreal
Halav	Celtique	Lug	Oui	LN	Pensée	Céleste
Harrow	Mystara		Oui	CN	Pensée	Temporel
Hattani	Mystara		Oui	LB	Matière	Céleste
Heimdall	Nordique		Oui	LN	Pensée	Empyreal
Hel	Nordique		Oui	NM	Entropie	Hierarch
Idris	Mystara		Non	NM	Entropie	Céleste
Ilmarinen	Finnois		Oui	NB	Matière	Céleste
Ilkundal	Elfique	Corellon Larethian	Oui	CB	Energie	Hierarch
Isis	Egyptien		Oui	LB	Energie	Empyreal
Ixion	Mystara		Oui	NB	Energie	Hierarch
Jammudaru	Monstrueux	Vaprak	Non	CM	Entropie	Initié
Ka	Monstrueux	Shekinester	Oui	LB	Matière	Hierarch
Kagyar	Nain	Moradin	Oui	LB	Matière	Eternel
Kallala des 7 voiles	Féérique	Titania	Oui	CB	Temps	Céleste
Karaash	Orque	Illneval	Non	CM	Pensée	Initié
Khoronus	Grec	Chronos	Oui	NA	Temps	Hierarch
Korotiku	Mystara		Oui	CB	Pensée	Hierarch
Koryis	Chinois	Kuan-Ti	Oui	NB	Pensée	Temporel
Kurtulmak	Kobold		Non	LM	Energie	Céleste
Le temple du peuple			Oui			
Loki	Nordique		Oui	CM	Entropie	Eternel
Louhi	Finnois		Non	LM	Entropie	Céleste
Loup	Monstrueux	Daragor	Non	CM	Pensée	Temporel
L'Unique	Draconique	Io	Oui	NA	Matière	Eternel
Maat	Egyptien		Oui	LB	Pensée	Eternel
Macroblan	Mystara		Non	LM	Matière	Temporel
Madarua	Babylonien	Ishtar	Oui	NA	Energie	Empyreal
Mahmatti	Mystara		Oui	NA	Energie	Céleste
Malafor	Mystara		Oui	NB	Matière	Céleste
Masauwu	Mystara		Non	NM	Entropie	Eternel
Mealiden	Elfique	Solonor Thelandira	Oui	CB	Energie	Empyreal
Mielikki	Finnois		Oui	NB	Matière	Céleste
Minroth	Egyptien	Seker	Oui	LB	Matière	Céleste
Ninsun	Aztèque	Metzli	Oui	NB	Energie	Empyreal
Nob Nar	Hin	Brandobaris	Oui	NA	Pensée	Initié
Noumena	Egyptien	Osiris	Oui	LB	Pensée	Hierarch
Nyx	Grec		Oui	NM	Entropie	Hierarch
Odin	Nordique		Oui	CB	Pensée	Hierarch
Opale	Draconique		Non	NA	Matière	Céleste
Orcus	Fiélon		Non	CM	Entropie	Eternel

## Les dieux de Mystara

Ordana	Grec	Sehanine Archelu.	Oui	CB	Temps	Hierarch
Perle	Draconique	Tiamat	Non	LM	Matière	Temporel
Petra	Celtique	Brigantia	Oui	NB	Temps	Céleste
Pflarr	Egyptien	Anubis	Oui	LB	Energie	Eternel
Polunius	Monstrueux	Persana	Oui	NA	Matière	Eternel
Protius	Grec	Poséidon	Oui	CN	Temps	Eternel
Rad	Mystara		Oui	NB	Energie	Empyreal
Rafiel	Mystara		Oui	LB	Energie	Empyreal
Ranivorus	Fiélon	Yeenoghu	Non	CM	Entropie	Céleste
Rathanos	Egyptien	Râ	Oui	LN	Energie	Eternel
Razud	Egyptien	Horus	Oui	CB	Energie	Hierarch
Roag Maccullan			Oui			
Saasskas	Monstrueux	Panzuriel	Non	NM	Entropie	Céleste
Sharpcrest	Monstrueux	Eadro	Oui	NA	Temps	Céleste
Simurgh	Indien	Varuna	Oui	LN	Temps	Empyreal
Sinbad	Mystara		Oui	NB	Pensée	Céleste
Slizzark	Mystara		Non	NM	Energie	Céleste
Ssu-Ma	Mystara		Oui		Pensée	Empyreal
Stodos	Mystara		Non		Entropie	Temporel
Tahkati	Mystara		Oui	CN	Energie	Céleste
Talitha	Grec	Eris	Non	NM	Entropie	Eternel
Tarastia	Finnois	Frigga	Oui	LN	Energie	Eternel
Terra	Grec	Gaïa	Oui	NA	Matière	Hierarch
Thanatos	Grec		Non	CM	Entropie	Hierarch
Thor	Nordique		Oui	CB	Energie	Eternel
Thrym	Nordique		Non	CM	Entropie	Temporel
Tirésias	Celtique	Oghma	Oui	NB	Pensée	Temporel
Tyche	Grec		Oui	CN	Pensée	Eternel
Ukko	Finnois		Oui	LB	Energie	Eternel
Usamigaras	Hin	Urogalan	Oui	NA	Energie	Empyreal
Valérias	Mystara		Oui	CB	Matière	Hierarch
Vanya	Nordique	Sif	Oui	NB	Temps	Empyreal
Wayland	Mystara		Oui		Matière	Empyreal
Wogar	Gobelinoïde	Maglubiyet	Non	NM	Matière	Initié
Xochiquetzal	Aztèque		Oui	NB	Temps	Eternel
Yagraï	Mystara		Non		Entropie	Eternel
Yav	Mystara		Oui	NA	Temps	Céleste
Zirchev	Celtique	Sylvanus	Oui	NA	Energie	Céleste
Zugzul	Nordique	Surtur	Non	LM	Energie	Hierarch

## Chapitre 6.5 – Liste par usage

Dans cette partie, il s'agit de donner quelques idées de dieu utilisables pour remplir les rôles les plus usuels. Ce ne sont que des suggestions qui n'ont absolument pas prétention d'être complètes ou figées. A chaque maître de jeu de faire comme il l'entend.

**Rôle :** « Grand méchant » de l'histoire

**Dieux proposés :** Alphaks (destructeur sans subtilité), Arachne Prime (mal venu des profondeurs de l'Outreterre), Atzanteotl (destructeur pervertisseur de nations entières), Bachraeus (à Thotia), Cegilune (pour la vieille sorcière au fond des bois), Crakkak (le dominateur sous-marin), Demogorgon (démoniaque), Hel (tire les ficelles d'une histoire complexe et « s'expose » ou un culte répandant pestilence), Hiisi (le mal absolu dans les terres du grand nord), Idris (au Denagoth), Kali (déesse des assassins du Sind), Lamashtu (tueuse de bébés et fausses couches), La Reine de l'Air et des Ténèbres (pour des fées perverses), Loki (dans les royaumes du nord), Louhi (la sorcière des glaces), Loup (pour une invasion de lycanthropes), Loviatar (pour un culte répandant souffrance et/ou pestilence), Nyx (nuit et nécromancie), Orcus (démoniaque et morts-vivants), Perle (dragons), Saasskas (mal venant des profondeurs marines), Seth (destructeur), Slizzark (mal venant des profondeurs marines), Talitha (mal subtil), Thanatos (le grand maître qui tire les ficelles dans l'ombre), Tlaloc (pour un grand déluge destructeur), Tuonetar (mal venu des profondeurs de l'Outreterre et de la mort), Wogar (hordes d'humanoïdes maléfiques)

**Rôle :** Le Mal oublié qui se réveille

**Dieux proposés :** Arik, Blibdoulpoulp, Demogorgon, Diirinka, Juiblex, Laogzed, Merrshaulk, Orcus, Ouranos, Ramenos, Saasskas, Slizzark

**Rôle :** Le Mal qui pervertit

**Dieux proposés :** Arachne Prime, Atzanteotl, Bachraeus, Brissard, Hel, Hiisi, Idris, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Loki, Louhi, Loviatar, Macroblan, Masauwu, Seth, Talitha, Thanatos, Tlazolteotl

**Rôle :** Le Mal qui a la « classe »

**Dieux proposés :** Arachne Prime, Brissard, Hel, Hiisi, Ilsensine, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Loki, Loviatar, Masauwu, Memnor, Nyx, Perle, Talitha, Thanatos

**Rôle :** Le Mal qui peut présenter un côté sympathique, allié,... mais attention !

**Dieux proposés :** Bemarris, Brissard, Hel, Iliric, Kali, Karaash, Laduguer, Loki, Macroblan, Masauwu, Nyx, Perle, Shiva, Talitha, Tlaloc, Tlazolteotl, Tuoni

**Rôle :** Les dieux Neutres avec un sombre côté, un mauvais penchant

**Dieux proposés :** Antero Vipunen, Centeotl, Crétia, Eiryndul, Hadès, Harrow, Hymir, Mardwyn, Mictanchihuahatl, Mictantecuhtli, Oleyan, Opale, Palartarkan, Protius, Tuoni

## Les dieux de Mystara

**Rôle :** Les dieux de la Mort ou liés à elle

**Dieux proposés :** Antero Vipunen, Hadès, Hel, Kali, Lamashtu, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Noumena, Nyx, Orcus, Ordana, Pflarr, Roag Maccullan, Shiva, Surma, Thanatos, Tlaloc, Tuonetar, Tuoni, Usamigaras, Xipe-Totec, Yurtrus

**Rôle :** Les dieux de la Guerre et du combat

**Dieux proposés :** Bartziluth, Bemarris, Brindhorin, Clébard, Danel le tigré, Halav, Heimdall, Ilsundal, Indra, Kagyar, Malinois, Mâtin, Mealiden, Obéron, Odin, Petra, Ranivorus, Razud, Tahkati, Thor, Thrym, Tyr, Ukko, Vanya, Wogar, Yagraï, Zugzul

**Rôle :** Les dieux de la magie quel qu'en soit le domaine

**Dieux proposés :** Alpathia, Antero Vipunen, Callarduran Maindouce, Cegilune, Demogorgon, Eiryndul, Garl Brilledor, Harrow, Idraote, Idris, Iliric, Ilmatar, Ilsensine, Ilsundal, Isis, Ka, Kallala des 7 voiles, La Reine de l'Air et de Ténèbres, Le Temple du Peuple, Lemminkäinen, Loki, Louhi, L'Unique, Ordana, Palartarkan, Psilofyr, Rad, Rafiel, Soubrette, Sqeulaiche, Tomia, Väinämöinen, Zirchev

**Rôle :** Les dieux de la plus pure neutralité, « philosophique »

**Dieux proposés :** Culte druidique makaï, Khronus, Les 3 Nornes, L'Unique, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Skoraeus Os-de-Pierre, Yav

**Rôle :** Les dieux du savoir et de la sagesse

**Dieux proposés :** Antero Vipunen, Atruaghin, Blibdoulpoulp, Brandan, Brishapati, Cegilune, Chardastes, Coberham, Diamant, Diirinka, Emmantiensien, Guidarezzo, Idraote, Idris, Ilsensine, Ilsundal, Ka, Kallala des 7 voiles, Khronus, Koriel, K'ung Fu-Tzu, Lemminkäinen, Les 3 Nornes, Lokena, L'Unique, Mahmatti, Odin, Palartarkan, Ptah, Rad, Ralon, Simurgh, Ssu-Ma, Thot, Väinämöinen, Yav

**Rôle :** Les dieux de la Nature

**Dieux proposés :** Ahmanni, Ahto, Ajattara, Centeotl, Cernunnos, Chalchiuhtlicue, Chiron, Coatlicue, Culte druidique makaï, Diulanna, Dumathoïn, Eachthighern, Emmantiensien, Faunus, Hymir, Ilmatar, Kallala des 7 voiles, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Mahmatti, Mielikki, Ninsun, Obéron, Ordana, Pekko, Pellervo, Remnis, Rillifane Rallathil, Roag Maccullan, Sheela Peryroyl, Tapio, Terra, Tlaloc, Vellamo, Verenestra, Xipe-Totec, Xochiquetzal, Zirchev

**Rôle :** Les dieux des soins et de la vie

**Dieux proposés :** Chardastes, Culte de Halav, Culte druidique makaï, Diulanna, Djaea, Eachthighern, Flandal Peaudacier, Freyja, Goïbniu, Idraote, Ka, Kali, Labelas Enoreth, L'Eternelle vérité, Mielikki, Palson, Petra, Ralon, Savitrî, Sûrya, Terra, Thot, Utnapishtim, Xipe-Totec

**Rôle :** Les dieux du Chaos qui se répand

**Dieux proposés :** Alphaks, Crétia, Eiryndul, Faunus, Loki, Ouranos, Saturnius, Valérias

## Les dieux de Mystara

**Rôle :** Les dieux de la Loi qui s'impose à tous

**Dieux proposés :** Al Kalim, Clébard, Forsetti, Gorm, Heimdall, Laduguer, Maat, Mitra, Psilofyr

**Rôle :** Les dieux du Bien avec un sombre côté

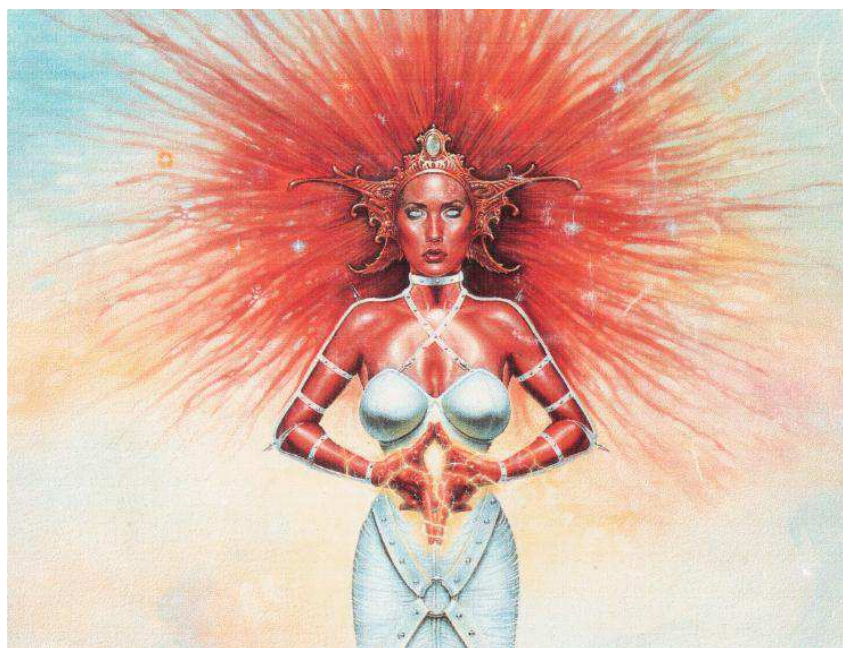
**Dieux proposés :** Callarduran Maindouce, Cernunnos, Ninsun, Pflarr, Rafiel, Rauni, Saturnius, Xipe-Totec, Zirchev (même s'il est neutre)

**Rôle :** Les dieux du Bien « top sympa », dont on a envie d'avoir un prêtre dans le groupe

**Dieux proposés :** Aerdrië Faenrya, Agni, Alphatia, Atruaghin, Benekander, Brandan, Calitha, Chalchiuhtlicue, Chardastes, Cyrrollalée, Eglise traladarienne, Freyr, Garl Brilledor, Ilmarinen, Ilmatar, Isis, Ka, Kallala des 7 voiles, Korotiku, Lokena, Lornasen, Malafor, Mielikki, Ordana, Palson, Pekko, Pellervo, Petra, Ralon, Rathanos (même si neutre), Soubrette, Ukko, Utnapishtim, Väinämöinen, Xochiquetzal, Yondalla

**Rôle :** Les dieux du Bien triomphant contre le Mal

**Dieux proposés :** Al Kalim, Alphatia, Atruaghin, Bastet, Brindhorin, Chao Kung Ming, Coberham, Diamant, Eglise karamekienne, Eilistraée, Ilsundal, Isis, Ixion, Kagyar, Koriel, Koryis, L'éternelle vérité, Lokena, Maat, Malinois, Mâtin, Mealiden, Minroth, Noumena, Obéron, Odin, Petra, Razud, Thor, Tyr, Ukko, Väinämöinen, Vanya



Les dieux veillent aussi sur le Hollow World

## Chapitre 7 – Les groupes et coteries de dieux :

Les dieux se regroupent entre eux en diverses « associations » qui peuvent prendre plusieurs formes.

Il y a tout d'abord les dieux d'un même panthéon, qui dans la plupart des cas forment un « tout cohérent », même si certains dieux du panthéon n'y prennent pas part, voire cherchent le plus souvent à détruire les autres dieux du panthéon. C'est tout particulièrement le cas des panthéons nordiques (Odin en leader, Loki, Hel, Zugzul / Surtur et Thrym en ennemis du panthéon), égyptien (Rathanos / Râ en leader du panthéon, Bachraeus / Apophis en ennemi du panthéon), grec (Taroyas / Zeus en leader du panthéon, Ouranos, Nyx et Thanatos en ennemi du panthéon), chinois (Koryis / Kuan-Ti en leader), indien, celtique et babylonien. Le panthéon aztèque ne dispose d'aucune structure.

L'autre type d'association important, est la Sphère. Tous les dieux d'une même sphère ont des intérêts communs.

Mais il y a également des coteries de dieux particulières, qui se sont créées. Les voici :

### Le conseil du Hollow World :

Ce conseil de Hierarchs, a créé le Hollow World et gère son fonctionnement. Chacun des membres du conseil possède ses propres objectifs, mais néanmoins le conseil maintient le Hollow World et les cultures qu'il abrite. Le conseil regroupe un hierarch par sphère, Ka / Shekinester pour la Matière, Ordana / Sehanine Archelune pour le Temps, Ixion pour l'Energie, Hel pour l'Entropie et Korotiku pour la Pensée.

### Le conseil de l'intrusion :

Ce conseil de Hierarchs a pour objectif de prévenir et d'enquêter sur les intrusions d'entités venues d'autres dimensions, en particulier la dimension des cauchemars. Si une intrusion était susceptible de poser un problème de sécurité à Mystara, les dieux du conseil se donnent pour mission d'y trouver une solution. Ce conseil est ancien et honorable. Ses membres changent régulièrement. Ses membres viennent des 5 sphères, et les membres actuels sont Khoronus / Chronos pour le Temps, Ixion pour l'Energie, Nyx pour l'Entropie, Noumena / Osiris pour la Pensée et Djaea / Rhéa pour la Matière.

### La coterie des cynidicéens :

Cette coterie rassemble les dieux qui protègent Cynidicée. Ils ne sont que trois, tout trois de la sphère d'Energie, à savoir Gorm / Marduk, Madarua / Ishtar et Usamigaras / Urogalan.

### Les suivants de l'étoile :

Ce groupé créé durant la *Colère des immortels* est mené par Rad. Son objectif est d'étudier la Radiance et de la préserver. Pour eux, une telle puissance doit être étudiée et utilisée, malgré les risques encourus par ses effets sur l'utilisation de la magie sur Mystara. Plusieurs des membres de ce groupe, s'opposent aux Hierarchs et cherchent à faire évoluer les lois et traditions de Mystara. Le groupe comprend Rad (son leader), Vanya / Sif, Ka / Shekinester, Rafiel, Eiryndul / Erevan Ileserë, Astérius / Hermod, Rathanos / Râ et Korotiku.

### L'anneau de feu :

Ce groupe a lui aussi été fondé durant les évènements de la *Colère des immortels*. Mais il s'oppose aux suivants de l'étoile, car il considère que la Radiance tire son pouvoir de la sphère d'Energie ce qui l'affaiblit dangereusement. Il cherche donc à imposer l'arrêt de l'utilisation de la Radiance et la destruction de Rad. Ses membres sont Ixion, Valérias, Ilsundal / Corellon Larethian et Alphatia.

### La confrérie des ténèbres :

Ce groupe de dieux de l'Entropie, s'est créé durant la période de la *Colère des immortels* et n'existe donc pas avant. Leur objectif a été de jeter de l'huile sur le feu durant tout le conflit. Elle regroupe Atzanteotl / Tezcatlipoca (leader), Hel et Alphaks.



**Exercice : retrouvez Rad, Benekander, Ka (Shekinester), Ixion, Talitha, Alphaks et Eiryndul (Erevan Ileserë) sur l'image**



## Chapitre 8 – Références :

Sont donnés ci-dessous l'ensemble des ouvrages qui m'ont permis de construire le présent recueil des dieux de Mystara. En rouge, sont données les principales sources d'inspiration.

### Ouvrages de Mystara :

<b>AC10</b>	Bestiary of Dragons and Giants	<b>HW</b>	Hollow World boxed set
<b>B1-9</b>	In Search of Adventure	<b>HWR1</b>	Sons of Azca
<b>B3</b>	Le Palais de la Princesse Argenta	<b>HWR2</b>	The Kingdom of Nithia
<b>B4</b>	La Cité Perdue	<b>HWR3</b>	The Milenian Empire
<b>CM1</b>	L'épreuve des seigneurs de la guerre	<b>ImmSet</b>	Immortal set of rules
<b>CM7</b>	The Tree of Life	<b>IM1</b>	The Immortal Storm
<b>CM8</b>	The Endless Stair	<b>IM2</b>	The Wrath of Olympus
<b>CoM</b>	Champions of Mystara boxed set	<b>IM3</b>	The Best of Intentions
<b>DA1-4</b>	Adventure modules of Blackmoor	<b>MS-1</b>	The Blizzard Pass
<b>DDA2</b>	Arena of Thyatis	<b>MS-2</b>	Maze of the Riddling Minotaur
<b>DotE</b>	Dawn of the Emperors set (Boîte Thyatis)	<b>MstSet</b>	Master set of rules
<b>DrMa #</b>	Dragon Magazine Number *	<b>M1</b>	Into the Maelstrom
<b>GAZ1</b>	Le Grand Duché de Karamaikos	<b>M2</b>	Vengeance of Alphaks
<b>GAZ2</b>	Les Emirats d'Ylaruam	<b>M4</b>	Five Coins for a Kingdom
<b>GAZ3</b>	The Principalities of Glantri	<b>M5</b>	Talons of Night
<b>GAZ4</b>	The Kingdom of Ierendi	<b>PC1</b>	Tall Tales of the Wee Folk
<b>GAZ5</b>	The Elves of Alfheim	<b>PC2</b>	Top Ballista
<b>GAZ6</b>	The Dwarves of Rockhome	<b>PC3</b>	The Sea Kingdoms
<b>GAZ7</b>	The Northern Reaches	<b>PC4</b>	Night Howlers
<b>GAZ8</b>	The Five Shires	<b>Wotl</b>	<b>Wrath of the Immortals</b>
<b>GAZ9</b>	The Minrothad Guilds	<b>X1</b>	L'île de la Terreur
<b>GAZ10</b>	The Orcs of Thar	<b>X3</b>	La Malédiction de Xanathon
<b>GAZ11</b>	The Republic of Darokin	<b>X5</b>	Temple of Death
<b>GAZ12</b>	The Golden Khan of Ethengar	<b>X11</b>	Saga of the Shadow lord
<b>GAZ13</b>	The Shadow elves	<b>X13</b>	Crown of Ancient Glory
<b>GAZ14</b>	The Atruaghin Clans	<b>XL1</b>	Quest for the heartstone
<b>SCS</b>	Savage Coast Sourcebook		

### Autres ouvrages :

1<sup>ère</sup> édition – Deities & Demigods

3<sup>ème</sup> édition – Dieux et demi-dieux

3<sup>ème</sup> édition – Les Chapitres interdits

2<sup>ème</sup> édition – **Mythes et légendes**

2<sup>ème</sup> édition – **Les dieux des monstres**

Royaumes Oubliés – Dieux de Faerûn

### Autres sources :

**Mystara Immortals** (pdf de Gary Davies)

**Wikipedia**

**GAZF01** The Kingdom of Wendar

Et diverses sources issues de sites de fans de Mystara

**GAZF02** The Denagoth Plateau

**GAZF04** The Hidden Treasure of Ghyr

**GAZF10** The Kingdom of Kaarjala

Les illustrations proviennent de différents ouvrages et sites Web.

Je remercie l'ensemble des auteurs qui m'ont inspiré pour rédiger et illustrer cet ouvrage.

## Index des dieux et cultes :

Ci-dessous est fourni l'index complet de tous les dieux, cultes et églises. Les lignes marquées en italique, correspondent à des noms de dieu d'un panthéon du « monde réel », qui font référence à un autre nom de dieu au nom mystaréen. Et l'entrée avec tout le descriptif du dieu, se trouve sous le nom mystaréen, pas sous le nom du panthéon « quelconque », il faut donc s'y reporter.

<b>Nom</b>	<b>Panthéon</b>	<b>Autre nom</b>	<b>Pour PJ ?</b>	<b>Alig.</b>	<b>Statut</b>	<b>Page</b>
<i>Aegir</i>	<i>Nordique</i>	<i>Hymir</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Céleste</i>	<b>37</b>
Aerdrië Faenrya	Elfique		Oui	CB	Empyreal	<b>38</b>
Agni	Indien		Oui	CB	Céleste	<b>40</b>
Ahmanni	Mystara		Oui	LB	Céleste	<b>42</b>
Ahto	Finnois		Oui	NA	Temporel	<b>43</b>
Ajattara	Finnois		Non	NM	Initié	<b>45</b>
Äkräs	Finnois		Oui	CB	Initié	<b>46</b>
Al Kalim	Mystara		Oui	LB	Initié	<b>47</b>
Alphaks	Mystara		Non	CM	Empyreal	<b>49</b>
Alphatia	Mystara		Oui	LB	Céleste	<b>51</b>
Antero Vipunen	Finnois		Non	NA	Initié	<b>53</b>
<i>Anubis</i>	<i>Egyptien</i>	<i>Pflarr</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Eternel</i>	<b>54</b>
<i>Aphrodite</i>	<i>Grec</i>	<i>Kythria</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Temporel</i>	<b>54</b>
<i>Apollon</i>	<i>Grec</i>	<i>Palson</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Temporel</i>	<b>54</b>
<i>Apophis</i>	<i>Egyptien</i>	<i>Bachraeus</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Empyreal</i>	<b>54</b>
Arachne Prime	Elfique	Lolth	Non	CM	Temporel	<b>55</b>
Arès	Grec	Bemarris	Oui	CM	Temporel	<b>57</b>
Arik	Monstrueux	Grand Ancien Elémentaire	Non	NM	Céleste	<b>58</b>
<i>Artémis</i>	<i>Grec</i>	<i>Diulanna</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Céleste</i>	<b>59</b>
<i>Arvoren</i>	<i>Hin</i>	<i>Brindhorin</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Céleste</i>	<b>59</b>
Astérius	Nordique	Hermod	Oui	NB	Eternel	<b>60</b>
<i>Athéna</i>	<i>Grec</i>	<i>Lokena</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Initié</i>	<b>61</b>
Atruaghin	Aztèque	Quetzalcoatl	Oui	CB	Hierarch	<b>62</b>
Atzanteotl	Aztèque	Tezcatlipoca	Non	CM	Hierarch	<b>64</b>
Bachraeus	Egyptien	Apophis	Non	CM	Empyreal	<b>67</b>
Bagni Gullymaw	Mystara		Non	CM	Céleste	<b>69</b>
<i>Bahamut</i>	<i>Draconique</i>	<i>Diamant</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Céleste</i>	<b>70</b>
<i>Balador</i>	<i>Monstrueux</i>		<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Initié</i>	<b>71</b>
<i>Baphomet</i>	<i>Fiélon</i>		<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Temporel</i>	<b>72</b>

## Les dieux de Mystara

Bartziluth	Gobelinoïde	Hruggek	Non	CM	Céleste	<b>73</b>
Bastet	Egyptien		Oui	CB	Céleste	<b>75</b>
<i>Bemarris</i>	<i>Grec</i>	<i>Arès</i>	<i>Oui</i>	<i>CM</i>	<i>Temporel</i>	<b>77</b>
Benekander	Mystara	Rheddrian	Oui	NB	Initié	<b>79</b>
Blibdoulpoulp	Monstrueux		Non	NM	Céleste	<b>81</b>
<i>Bragi</i>	<i>Nordique</i>	<i>Guidarezzo</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Céleste</i>	<b>83</b>
Brandan	Gnome	Nebelun	Oui	CB	Initié	<b>84</b>
<i>Brandobaris</i>	<i>Hin</i>	<i>Nob Nar</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Initié</i>	<b>85</b>
<i>Brigantia</i>	<i>Celtique</i>	<i>Petra</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Céleste</i>	<b>85</b>
Brindhorin	Hin	Arvoreen	Oui	LB	Céleste	<b>86</b>
Brishapati	Indien	Ssu-Ma	Oui	LB	Empyreal	<b>88</b>
Brissard	Mystara		Non	NM	Temporel	<b>90</b>
Calitha	Elfique	Trishina	Oui	LB	Céleste	<b>91</b>
Callarduran Main.	Gnome		Oui	NA	Temporel	<b>93</b>
Cegilune	Monstrueux		Non	NM	Empyreal	<b>95</b>
Centeotl	Aztèque		Oui	CN	Temporel	<b>97</b>
Cernunnos	Celtique		Oui	NA	Empyreal	<b>99</b>
Chalchiuhtlicue	Aztèque		Oui	CB	Temporel	<b>101</b>
Chao Kung Ming	Chinois		Oui	LB	Temporel	<b>103</b>
<i>Chardastes</i>	<i>Celtique</i>	<i>Diancecht</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Céleste</i>	<b>104</b>
Chiron	Grec	Skerrit	Oui	NA	Initié	<b>105</b>
<i>Chronos</i>	<i>Grec</i>	<i>Khoronus</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Hierarch</i>	<b>106</b>
Clébard	Lupin		Oui	LN	Initié	<b>107</b>
Coatlicue	Aztèque		Oui	LN	Céleste	<b>109</b>
Coberham	Hin		Oui	LB	Temporel	<b>111</b>
Cochère	Monstrueux	Syranita	Non	NB	Temporel	<b>112</b>
<i>Corellon Larethian</i>	<i>Elfique</i>	<i>Ilkundal</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>113</b>
Crakkak	Monstrueux	Sekolah	Non	LM	Temporel	<b>114</b>
Crétia	Mystara		Non	CN	Céleste	<b>115</b>
Culte de Halav	Mystara		Oui			<b>503</b>
Culte druide Makaï	Mystara		Oui			<b>505</b>
Cyrrollalée	Hin		Oui	LB	Temporel	<b>116</b>
<i>Damh</i>	<i>Grec</i>	<i>Faunus / Pan</i>	<i>Oui</i>	<i>CN</i>	<i>Temporel</i>	<b>117</b>
Danel le tigré	Aztèque	Huitzilopochtli	Non	NM	Céleste	<b>118</b>
<i>Daragor</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Loup</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Temporel</i>	<b>119</b>
Demogorgon	Fiélon		Non	CM	Eternel	<b>120</b>
Diamant	Draconique	Bahamut	Oui	LB	Céleste	<b>122</b>
Diancecht	Celtique	Chardastes	Oui	NB	Céleste	<b>123</b>
Diirinka	Nain		Non	CM	Temporel	<b>124</b>
Diulanna	Grec	Artémis	Oui	NB	Céleste	<b>126</b>

## Les dieux de Mystara

Djaea	Grec	Rh�a	Oui	NB	Hierarch	<b>128</b>
Doregar	Nain	Dugmaren / 12 Guetteurs	Oui	CB	Initi�	<b>130</b>
<i>Dugmaren Brilletoge</i>	<i>Nain</i>	<i>Doregar / Les 12 Guetteurs</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Initi�</i>	<b>131</b>
Dumatho�n	Nain		Oui	NA	Initi�	<b>132</b>
Eachthighern	F�erique		Oui	CB	Temporel	<b>134</b>
<i>Eadro</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Sharpcrest</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>C�eleste</i>	<b>135</b>
Eglise karamaikienne	Mystara		Oui			<b>506</b>
Eglise traladarienne	Mystara		Oui			<b>508</b>
Eilistra�e	Elfique		Oui	CB	Temporel	<b>136</b>
Eiryndul	Elfique	Erevan Ileser�	Oui	CN	Empyreal	<b>138</b>
Emmantiensien	F�erique		Non	CB	Temporel	<b>140</b>
<i>Erevan Ileser�</i>	<i>Elfique</i>	<i>Eiryndul</i>	<i>Oui</i>	<i>CN</i>	<i>Empyreal</i>	<b>141</b>
<i>Eris</i>	<i>Grec</i>	<i>Talitha</i>	<i>Non</i>	<i>NM</i>	<i>Eternel</i>	<b>141</b>
Faunus	Grec	Damh / Pan	Oui	CN	Temporel	<b>142</b>
Fenmarel Mestarine	Elfique		Oui	CN	Temporel	<b>143</b>
Ferrix	Monstrueux		Oui	NA	Initi�	<b>144</b>
Flandal Peaudacier	Gnome	Wayland	Oui	NB	Empyreal	<b>146</b>
Forsetti	Nordique		Oui	LB	Temporel	<b>148</b>
Freyja	Nordique		Oui	CN	C�eleste	<b>150</b>
Freyr	Nordique		Oui	NB	C�eleste	<b>152</b>
<i>Frigga</i>	<i>Nordique</i>	<i>Tarastia</i>	<i>Oui</i>	<i>LN</i>	<i>Eternel</i>	<b>153</b>
<i>Ga�a</i>	<i>Grec</i>	<i>Terra</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Hierarch</i>	<b>153</b>
Garl Brilledor	Gnome		Oui	LB	Temporel	<b>154</b>
Go�bniu	Celtique	Wayland	Oui	NB	Empyreal	<b>156</b>
<i>Gorm</i>	<i>Babylonien</i>	<i>Marduk</i>	<i>Oui</i>	<i>LN</i>	<i>Empyreal</i>	<b>158</b>
Gorziok	Monstrueux	Stronmaus	Non	NB	Empyreal	<b>160</b>
<i>Grand El�mentaire</i>	<i>Ancien Monstrueux</i>	<i>Arik</i>	<i>Non</i>	<i>NM</i>	<i>C�eleste</i>	<b>161</b>
<i>Grankhul</i>	<i>Gobelinoide</i>	<i>Leptar / Hircismus</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>C�eleste</i>	<b>161</b>
Guidarezzo	Nordique	Bragi	Oui	NB	C�eleste	<b>162</b>
Had�s	Grec		Oui	LN	Eternel	<b>164</b>
Halav	Celtique	Lug	Oui	LN	C�eleste	<b>166</b>
<i>Hanali Celanil</i>	<i>Elfique</i>	<i>Lornasen</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>C�eleste</i>	<b>168</b>
Harrow	Mystara		Oui	CN	Temporel	<b>169</b>
Hattani	Mystara		Oui	LB	C�eleste	<b>170</b>
Hel	Nordique		Oui	NM	Hierarch	<b>174</b>
H�pha�stos	Grec	Wayland	Oui	NB	Empyreal	<b>176</b>

## Les dieux de Mystara

Hiisi	Finnois		Non	CM	Temporel	<b>178</b>
<i>Héra</i>	<i>Grec</i>	<i>Patera</i>	<i>Oui</i>	<i>CN</i>	<i>Céleste</i>	<b>179</b>
<i>Hermès</i>	<i>Grec</i>	<i>Turmis</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Céleste</i>	<b>179</b>
<i>Hermod</i>	<i>Nordique</i>	<i>Astérius</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Eternel</i>	<b>180</b>
<i>Hircismus</i>	<i>Gobelinoïde</i>	<i>Leptar / Grankhul</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Céleste</i>	<b>180</b>
<i>Horus</i>	<i>Egyptien</i>	<i>Razud</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>180</b>
<i>Hruggek</i>	<i>Gobelinoïde</i>	<i>Bartziluth</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Céleste</i>	<b>180</b>
Huehuateotl	Aztèque		Oui	LN	Temporel	<b>181</b>
<i>Huitzilopochtli</i>	<i>Aztèque</i>	<i>Danel le tigré</i>	<i>Non</i>	<i>NM</i>	<i>Céleste</i>	<b>182</b>
Hymir	Nordique	Aegir	Oui	NA	Céleste	<b>183</b>
Idraote	Mystara		Oui	NA	Céleste	<b>185</b>
Idris	Mystara		Non	NM	Céleste	<b>187</b>
Iliric	Celtique	Math Mathonwy	Oui	NM	Temporel	<b>189</b>
<i>Illneval</i>	<i>Orque</i>	<i>Karaash</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Initié</i>	<b>190</b>
Ilmarinen	Finnois		Oui	NB	Céleste	<b>191</b>
Ilmatar	Finnois		Oui	LB	Temporel	<b>193</b>
Ilsensine	Monstrueux		Non	LM	Céleste	<b>195</b>
Ilkundal	Elfique	Corellon Larethian	Oui	CB	Hierarch	<b>197</b>
Indra	Indien		Non	CM	Empyreal	<b>199</b>
<i>Io</i>	<i>Draconique</i>	<i>L'Unique</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Eternel</i>	<b>200</b>
<i>Ishtar</i>	<i>Babylonien</i>	<i>Madarua</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Empyreal</i>	<b>200</b>
Isis	Egyptien		Oui	LB	Empyreal	<b>201</b>
Ixion	Mystara		Oui	NB	Hierarch	<b>203</b>
<i>Ixtlilton</i>	<i>Aztèque</i>	<i>Utnapishtim</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Empyreal</i>	<b>204</b>
Jammudaru	Monstrueux	Vaprak	Non	CM	Initié	<b>205</b>
Juiblex	Fiélon		Non	CM	Empyreal	<b>207</b>
Ka	Monstrueux	Shekinester	Oui	LB	Hierarch	<b>209</b>
Kagyar	Nain	Moradin	Oui	LB	Eternel	<b>211</b>
Kali	Indien		Non	CM	Empyreal	<b>214</b>
Kallala des 7 voiles	Féérique	Titania	Oui	CB	Céleste	<b>216</b>
Karaash	Orque	Illneval	Non	CM	Initié	<b>218</b>
Khoronus	Grec	Chronos	Oui	NA	Hierarch	<b>220</b>
Kipu-Tytto	Finnois		Non	CM	Initié	<b>222</b>
Kirango	Fiélon	Baphomet	Non	CM	Temporel	<b>223</b>
Koriel	Monstrueux		Non	LB	Empyreal	<b>225</b>
Korotiku	Mystara		Oui	CB	Hierarch	<b>227</b>
Koryis	Chinois	Kuan Ti	Oui	NB	Temporel	<b>232</b>
Kostchtchië	Fiélon		Non	CM	Temporel	<b>231</b>
<i>Kuan Ti</i>	<i>Chinois</i>	<i>Koryis</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Temporel</i>	<b>232</b>
K'ung Fu-Tzu	Chinois	Ssu-Ma	Oui	LB	Empyreal	<b>233</b>

## Les dieux de Mystara

Kurtulmak	Kobold		Non	LM	Céleste	<b>235</b>
Kythria	Grec	Aphrodite	Oui	CB	Temporel	<b>237</b>
Labelas Enoreth	Elfique		Oui	CB	Empyreal	<b>239</b>
Laduguer	Nain		Non	LM	Initié	<b>241</b>
Lamashtu	Babylonien		Non	CM	Temporel	<b>243</b>
Laogzed	Monstrueux	Stodos	Non	CM	Temporel	<b>245</b>
La reine de l'Air et des Ténèbres	Féérique		Non	CM	Céleste	<b>247</b>
Lemminkäinen	Finnois		Oui	CB	Temporel	<b>249</b>
Leptar	Gobelinoïde	Grankhul / Hircismus	Non	CM	Céleste	<b>251</b>
Les 3 Nornes	Nordique		Non	NA	Céleste	<b>253</b>
<i>Les 12 guetteurs</i>	Nain	<i>Doregar/Dugmaren</i>	Oui	CB	Initié	<b>254</b>
L'éternelle vérité	Mystara		Oui			<b>510</b>
Le temple du peuple	Mystara		Oui			<b>513</b>
Liena	Grec	Niké	Oui	LN	Initié	<b>255</b>
Lokena	Grec	Athéna	Oui	LB	Initié	<b>257</b>
Loki	Nordique		Oui	CM	Eternel	<b>259</b>
<i>Lolth</i>	<i>Elfique</i>	<i>Arachne Prime</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Temporel</i>	<b>260</b>
Lornasen	Elfique	Hanali Celanil	Oui	CB	Céleste	<b>261</b>
Louhi	Finnois		Non	LM	Céleste	<b>263</b>
Loup	Monstrueux	Daragor	Non	CM	Temporel	<b>265</b>
Loviatar	Finnois		Non	LM	Temporel	<b>267</b>
L'Unique	Draconique	Io	Oui	NA	Eternel	<b>269</b>
<i>Lug</i>	<i>Celtique</i>	<i>Halav</i>	<i>Oui</i>	<i>LN</i>	<i>Céleste</i>	<b>270</b>
Maat	Egyptien		Oui	LB	Eternel	<b>271</b>
Macroblan	Mystara		Non	LM	Temporel	<b>273</b>
Madarua	Babylonien	Ishtar	Oui	NA	Empyreal	<b>275</b>
<i>Maglubiyet</i>	<i>Gobelinoïde</i>	<i>Wogar</i>	<i>Non</i>	<i>NM</i>	<i>Initié</i>	<b>276</b>
Mahmatti	Mystara		Oui	NA	Céleste	<b>277</b>
Malafor	Mystara		Oui	NB	Céleste	<b>279</b>
Malinois	Lupin		Oui	NB	Céleste	<b>280</b>
Marduk	Babylonien	Gorm	Oui	LN	Empyreal	<b>281</b>
Mardwyn	Mystara		Oui	NA	Temporel	<b>282</b>
Masauwu	Mystara		Non	NM	Eternel	<b>284</b>
<i>Math Mathonwy</i>	<i>Celtique</i>	<i>Iliric</i>	<i>Oui</i>	<i>NM</i>	<i>Temporel</i>	<b>285</b>
Mâtin	Lupin		Oui	LB	Temporel	<b>286</b>
Mealiden	Elfique	Solonor Thelandira	Oui	CB	Empyreal	<b>288</b>
Memnor	Monstrueux		Non	NM	Céleste	<b>290</b>
Merrshaulk	Monstrueux		Non	CM	Empyreal	<b>292</b>

## Les dieux de Mystara

<i>Metzli</i>	<i>Aztèque</i>	<i>Ninsun</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Empyreal</i>	<b>293</b>
Mictanchihuatl	Aztèque		Oui	NA	Empyreal	<b>294</b>
Mictantecuhtli	Aztèque		Oui	NA	Eternel	<b>295</b>
Mielikki	Finnois		Oui	NB	Céleste	<b>297</b>
Minroth	Egyptien	Seker	Oui	LB	Céleste	<b>299</b>
Mitra	Indien		Oui	LB	Céleste	<b>300</b>
<i>Moradin</i>	<i>Nain</i>	<i>Kagyar</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Eternel</i>	<b>301</b>
Mrikitat	Monstrueux	Squerrik	Non	LM	Empyreal	<b>302</b>
Muamman Duathal	Nain		Oui	NB	Initié	<b>304</b>
Nathair Sgiathach	Féérique		Oui	CB	Temporel	<b>306</b>
<i>Nebelun</i>	<i>Gnome</i>	<i>Brandan</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Initié</i>	<b>307</b>
<i>Niké</i>	<i>Grec</i>	<i>Liena</i>	<i>Oui</i>	<i>LN</i>	<i>Initié</i>	<b>307</b>
Ninsun	Aztèque	Metzli	Oui	NB	Empyreal	<b>308</b>
Nob Nar	Hin	Brandobaris	Oui	NA	Initié	<b>310</b>
Nomog-Geaya	Gobelinoïde	Yagraï	Non	LM	Temporel	<b>312</b>
Noumena	Egyptien	Osiris	Oui	LB	Hierarch	<b>314</b>
Nyx	Grec		Oui	NM	Hierarch	<b>316</b>
Obéron	Féérique		Oui	NB	Céleste	<b>318</b>
Odin	Nordique		Oui	CB	Hierarch	<b>320</b>
<i>Oghma</i>	<i>Celtique</i>	<i>Tirésias</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Temporel</i>	<b>321</b>
Oleyan	Mystara		Oui	CN	Initié	<b>322</b>
Opale	Draconique		Non	NA	Céleste	<b>324</b>
Orcus	Fiélon		Non	CM	Eternel	<b>326</b>
Ordana	Elfique	Sehanine Archelune	Oui	CB	Hierarch	<b>328</b>
<i>Osiris</i>	<i>Egyptien</i>	<i>Noumena</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>329</b>
Ouranos	Grec		Non	CM	Hierarch	<b>330</b>
Palartarkan	Mystara		Oui	NA	Temporel	<b>332</b>
Palson	Grec	Apollon	Oui	CB	Temporel	<b>333</b>
<i>Pan</i>	<i>Grec</i>	<i>Faunus / Damh</i>	<i>Oui</i>	<i>CN</i>	<i>Temporel</i>	<b>335</b>
<i>Panzuriel</i>	<i>Monstrueux</i>		<i>Non</i>	<i>NM</i>	<i>Céleste</i>	<b>335</b>
Patura	Grec	Héra	Oui	CN	Céleste	<b>336</b>
Pekko	Finnois		Oui	CB	Temporel	<b>339</b>
Pellervo	Finnois		Oui	LB	Initié	<b>340</b>
Perle	Draconique	Tiamat	Non	LM	Temporel	<b>341</b>
<i>Persana</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Polunius</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Eternel</i>	<b>343</b>
Petra	Celtique	Brigantia	Oui	NB	Céleste	<b>344</b>
Pflarr	Egyptien	Anubis	Oui	LB	Eternel	<b>346</b>
Polunius	Monstrueux	Persana	Oui	NA	Eternel	<b>348</b>
<i>Poséidon</i>	<i>Grec</i>	<i>Protius</i>	<i>Oui</i>	<i>CN</i>	<i>Eternel</i>	<b>349</b>

## Les dieux de Mystara

Protius	Grec	Poséidon	Oui	CN	Eternel	<b>350</b>
Psilofyr	Monstrueux		Non	LN	Temporel	<b>352</b>
Ptah	Egyptien	Wayland	Oui	LN	Empyreal	<b>354</b>
<i>Quetzalcoatl</i>	<i>Aztèque</i>	<i>Atruaghin</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>357</b>
<i>Râ</i>	<i>Egyptien</i>	<i>Rathanos</i>	<i>Oui</i>	<i>LN</i>	<i>Eternel</i>	<b>357</b>
Rad	Mystara		Oui	NB	Empyreal	<b>358</b>
Rafiel	Mystara		Oui	LB	Empyreal	<b>360</b>
Ralon	Lupin		Oui	NB	Initié	<b>363</b>
Ramenos	Monstrueux	Stodos	Non	CM	Temporel	<b>365</b>
Ranivorus	Fiélon	Yeenoghu	Non	CM	Céleste	<b>367</b>
Rathanos	Egyptien	Râ	Oui	LN	Eternel	<b>369</b>
Rauni	Finnois		Oui	CB	Temporel	<b>371</b>
Razud	Egyptien	Horus	Oui	CB	Hierarch	<b>372</b>
Remnis	Monstrueux		Non	NA	Temporel	<b>374</b>
<i>Rhéa</i>	<i>Grec</i>	<i>Djaea</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>375</b>
<i>Rheddrian</i>	<i>Mystara</i>	<i>Benekander</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Initié</i>	<b>375</b>
Rillifane Rallathil	Elfique		Oui	CB	Temporel	<b>376</b>
Roag Maccullan	Mystara		Oui			<b>515</b>
Ruaidhri Fléaufaucon	Mystara		Oui	LM	Initié	<b>378</b>
Rudra	Indien		Non	NM	Empyreal	<b>380</b>
Saasskas	Monstrueux	Panzuriel	Non	NM	Céleste	<b>382</b>
Sashelas des Abîmes	Elfique		Oui	CB	Empyreal	<b>384</b>
Saturnius	Mystara		Oui	CB	Céleste	<b>386</b>
Savitri	Indien		Oui	NB	Céleste	<b>388</b>
<i>Sehanine Archelune</i>	<i>Elfique</i>	<i>Ordana</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>389</b>
<i>Seker</i>	<i>Egyptien</i>	<i>Minroth</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Céleste</i>	<b>389</b>
<i>Sekolah</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Crakkak</i>	<i>Non</i>	<i>LM</i>	<i>Temporel</i>	<b>389</b>
Seth	Egyptien		Non	CM	Eternel	<b>390</b>
Sharpcrest	Monstrueux	Eadro	Oui	NA	Céleste	<b>392</b>
Sheela Peryroyl	Hin		Oui	NA	Temporel	<b>394</b>
<i>Shekinester</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Ka</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Hierarch</i>	<b>395</b>
Shiva	Indien		Oui	NM	Empyreal	<b>396</b>
<i>Sif</i>	<i>Nordique</i>	<i>Vanya</i>	<i>Oui</i>	<i>NB</i>	<i>Empyreal</i>	<b>398</b>
Simurgh	Indien	Varuna	Oui	LN	Empyreal	<b>399</b>
Sinbad	Mystara		Oui	NB	Céleste	<b>401</b>
<i>Skerrit</i>	<i>Grec</i>	<i>Chiron</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Initié</i>	<b>402</b>
Skoraeus Os-de-Pierre	Monstrueux		Non	NA	Céleste	<b>403</b>
Slizzark	Mystara		Non	NM	Céleste	<b>405</b>



## Les dieux de Mystara

<i>Solonor Thelandira</i>	<i>Elfique</i>	<i>Mealiden</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Empyreal</i>	<b>406</b>
Soubrette	Lupin		Oui	NB	Temporel	<b>407</b>
Sqeulaiche	Féérique		Oui	CN	Temporel	<b>409</b>
Ssu-Ma	Mystara	Thot / Brishapati / K'ung Fu-Tzu	Oui		Empyreal	<b>411</b>
Stodos	Mystara	Laogzed / Ramenos / Kostchtchië	Non		Temporel	<b>413</b>
<i>Stronmaus</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Gorrziok</i>	<i>Non</i>	<i>NB</i>	<i>Empyreal</i>	<b>414</b>
<i>Sucellos</i>	<i>Celtique</i>	<i>Zirchev / Sylvanus</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Céleste</i>	<b>414</b>
Surma	Finnois		Non	NM	Initié	<b>415</b>
<i>Surtur</i>	<i>Nordique</i>	<i>Zugzul</i>	<i>Non</i>	<i>LM</i>	<i>Hierarch</i>	<b>416</b>
Sûrya	Indien		Oui	LB	Empyreal	<b>417</b>
<i>Sylvanus</i>	<i>Celtique</i>	<i>Zirchev / Sucellos</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Céleste</i>	<b>418</b>
<i>Syranita</i>	<i>Monstrueux</i>	<i>Cochère</i>	<i>Non</i>	<i>NB</i>	<i>Temporel</i>	<b>418</b>
Tahkati	Mystara		Oui	CN	Céleste	<b>419</b>
Talitha	Grec	Eris	Non	NM	Eternel	<b>421</b>
Tapio	Finnois		Oui	LB	Temporel	<b>423</b>
Tarastia	Nordique	Frigga	Oui	LN	Eternel	<b>425</b>
Taroyas	Grec	Zeus	Oui	NA	Empyreal	<b>427</b>
Terra	Grec	Gaïa	Oui	NA	Hierarch	<b>430</b>
<i>Tezcatlipoca</i>	<i>Aztèque</i>	<i>Atzanteotl</i>	<i>Non</i>	<i>CM</i>	<i>Hierarch</i>	<b>431</b>
Thanatos	Grec		Non	CM	Hierarch	<b>432</b>
Thor	Nordique		Oui	CB	Eternel	<b>434</b>
Thot	Egyptien	Ssu-Ma	Oui	NA	Empyreal	<b>436</b>
Thrym	Nordique		Non	CM	Temporel	<b>438</b>
<i>Tiamat</i>	<i>Draconique</i>	<i>Perle</i>	<i>Non</i>	<i>LM</i>	<i>Temporel</i>	<b>439</b>
Tirésias	Celtique	Oghma	Oui	NB	Temporel	<b>440</b>
<i>Titania</i>	<i>Féérique</i>	<i>Kallala des 7 voiles</i>	<i>Oui</i>	<i>CB</i>	<i>Céleste</i>	<b>441</b>
Tlaloc	Aztèque		Oui	LM	Céleste	<b>442</b>
Tlazolteotl	Aztèque		Oui	NM	Temporel	<b>444</b>
Tomia	Mystara		Oui	CB	Initié	<b>446</b>
Tonatiuh	Aztèque		Oui	NA	Temporel	<b>448</b>
<i>Trishina</i>	<i>Elfique</i>	<i>Calitha</i>	<i>Oui</i>	<i>LB</i>	<i>Céleste</i>	<b>449</b>
Tuonetar	Finnois		Non	CM	Temporel	<b>450</b>
Tuoni	Finnois		Oui	CN	Temporel	<b>451</b>
Turmis	Grec	Hermès	Oui	CB	Céleste	<b>453</b>
Tyche	Grec		Oui	CN	Eternel	<b>455</b>
Tyr	Nordique		Oui	LB	Eternel	<b>457</b>
Ukko	Finnois		Oui	LB	Eternel	<b>459</b>
<i>Urogalan</i>	<i>Hin</i>	<i>Usamigaras</i>	<i>Oui</i>	<i>NA</i>	<i>Empyreal</i>	<b>460</b>
Usamigaras	Hin	Urogalan	Oui	NA	Empyreal	<b>461</b>

## Les dieux de Mystara

Utnapishtim	Aztèque	Ixtlilton	Oui	LB	Empyreal	<b>463</b>
Väinämöinen	Finnois		Oui	LB	Temporel	<b>465</b>
Valérias	Mystara		Oui	CB	Hierarch	<b>467</b>
Vanya	Nordique	Sif	Oui	NB	Empyreal	<b>469</b>
Vaparak	Monstrueux	Jammudaru	Non	CM	Initié	<b>471</b>
Varuna	Indien	Simurgh	Oui	LN	Empyreal	<b>471</b>
Vellamo	Finnois		Oui	NA	Initié	<b>472</b>
Verenestra	Féérique		Non	NA	Temporel	<b>473</b>
Wayland	Mystara	Flandal / Goïbniu / Héphaïstos / Ptah	Oui		Empyreal	<b>475</b>
Wogar	Gobelinoïde	Maglubiyet	Non	NM	Initié	<b>477</b>
Xipe-Totec	Aztèque		Oui	LB	Céleste	<b>480</b>
Xochipilli	Aztèque		Oui	CB	Temporel	<b>482</b>
Xochiquetzal	Aztèque		Oui	NB	Eternel	<b>484</b>
Yagraï	Mystara	Nomog-Geaya / Yurtrus	Non		Temporel	<b>486</b>
Yav	Mystara		Oui	NA	Céleste	<b>488</b>
Yeenoghu	Fiélon	Ranivorus	Non	CM	Céleste	<b>490</b>
Yondalla	Hin		Oui	LB	Eternel	<b>491</b>
Yurtrus	Orque	Yagraï	Non	CM	Temporel	<b>494</b>
Zalaj	Mystara		Non	CN	Empyreal	<b>496</b>
Zeus	Grec	Taroyas	Oui	NA	Empyreal	<b>497</b>
Zirchev	Celtique	Sylvanus / Sucellos	Oui	NA	Céleste	<b>498</b>
Zugzul	Nordique	Surtur	Non	LM	Hierarch	<b>500</b>

La « guerre des dieux » qui a, va ou secoue fortement le monde de Mystara

