

CHOISIR SON DIEU

Le titre de cette partie est quelque peu inexact, car le joueur de l'Élu ne va pas tout à fait choisir son dieu. En effet, il en existe une multitude et seuls les plus importants apparaissent dans la partie qui leur est consacrée. En réalité, le joueur va créer son dieu. Comme le Destin les a réunis, il est normal que l'Élu corresponde au mieux à cette divinité et quel meilleur moyen pour s'en assurer que de permettre au joueur de l'Élu d'en définir toutes les facettes ? Peut-être va-t-il réussir à sortir de son long sommeil l'une des plus anciennes et puissantes divinités des Terres Sauvages, à moins que ce ne soit qu'un aspect de l'une de ces entités.

Note : les panthéons présentés à partir de la page 205 sont là pour orienter les joueurs dans la création de leur divinité et poser les bases des anciennes croyances, avant que les dieux ne quittent les Terres Sauvages. Cependant, rien n'empêche un joueur de choisir une telle divinité, mais il devra tout de même en livrer une certaine interprétation et probablement nourrir l'un de ses aspects, plutôt que l'entité divine

elle-même. Les dieux créés par les joueurs ont existé dans les temps anciens du Premier Âge, mais, à présent, ils ne sont plus qu'un « souvenir » cherchant à s'éveiller dans la mémoire collective humaine.

Choisir ses domaines d'influence

Quelle était la fonction de cette divinité ? Était-elle liée à la guerre, au ciel, à l'océan, au royaume des morts, au désert, aux tempêtes, au fleuve Siirh, à l'amour, au soleil, à la civilisation, à la nuit, à la chasse, aux animaux, à la fertilité, etc. ?

Au joueur de choisir, mais il faut évidemment que ce soit compatible avec la sphère d'influence choisie pour son Éclat (par exemple, la Vie et la sphère d'influence du trépas fonctionnent rarement de pair).

Chaque divinité règne donc sur différents domaines (généralement deux ou trois), en voici quelques-uns afin de vous inspirer :

1 Abondance	26 Destruction	51 Justice	76 Récoltes
2 Agonie	27 Dévouement	52 Larcin	77 Rites
3 Ambition	28 Échanges	53 Liberté	78 Runes
4 Amour	29 Écriture	54 Loi	79 Sacrifice
5 Artisanat	30 Égoïsme	55 Lumière	80 Sagesse
6 Arts	31 Enfance	56 Martyr	81 Secrets
7 Asservissement	32 Équilibre	57 Mémoire	82 Serments
8 Bêtes	33 Errance	58 Mensonge	83 Silence
9 Bravoure	34 Fatalité	59 Métal	84 Songes
10 Catastrophes	35 Félicité	60 Meurtre	85 Souffrances
11 Cauchemars	36 Fertilité	61 Miséricorde	86 Souterrains
12 Chaos	37 Flammes	62 Nature	87 Survie
13 Chasse	38 Fleuves	63 Nuit	88 Tempêtes
14 Cieux	39 Force	64 Océans	89 Temps
15 Civilisations	40 Forge	65 Ombres	90 Ténèbres
16 Commerce	41 Foyer	66 Ordre	91 Terreur
17 Communication	42 Gloire	67 Pardon	92 Traditions
18 Compassion	43 Grâce	68 Persévérance	93 Trahison
19 Connaissance	44 Guerre	69 Pestilence	94 Trépas
20 Corruption	45 Hédonisme	70 Pillage	95 Vengeance
21 Création	46 Hiver	71 Plaisirs	96 Vents
22 Débauche	47 Honneur	72 Poisons	97 Vérité
23 Désert	48 Hospitalité	73 Prophéties	98 Victoire
24 Désespoir	49 Humanité	74 Prospérité	99 Vitalité
25 Désirs	50 Illusions	75 Protection	100 Voyages

Chaque joueur peut, s'il le souhaite, tenter de faire jouer le hasard au risque de se retrouver avec une bien étrange divinité. Le plus simple est de jeter trois fois deux dés, de noter les résultats obtenus (en ignorant éventuellement les doubles dont on ne peut intervertir les résultats et les combinaisons déjà obtenues) et de se reporter à la liste en suivant les exemples ci-après.

Exemples :

Kaleb lance les dés et obtient 9 et 2 sur son premier jet, 1 et 4 sur son deuxième jet, en enfin 3 et 6 sur son dernier jet. Il va donc créer son dieu en se basant sur les domaines suivants : Traditions (92), Écriture (29), Cieux (14), Foyer (41), Fertilité (36) et Nuit (63) (comme vous le constatez, chaque paire de résultats permet de générer deux nombres). Après réflexion, Kaleb décide qu'il est à présent lié à un dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions. Mais il aurait pu opter pour un dieu du Foyer et de la Fertilité.

De son côté, Amanda fait ses jets et obtient : 4 et 7, 9 et 8, et 1 et 2. Elle a donc le choix entre : Honneur (47), Prospérité (74), Victoire (98), Temps (89), Chaos (12) et Création (21). Les combinaisons logiques seraient alors un dieu du Chaos et du Temps, de l'Honneur et de la Victoire ou, pourquoi pas, de la Prospérité et de la Création. Mais un dieu du Chaos, de la Création et de la Victoire est tout à fait envisageable.

Enfin, c'est au tour de Rachael qui obtient : 8 et 3, 7 et 2, puis 3 et 7. Son choix est donc : Silence (83), Fleuve (38), Poisons (72), Dévouement (27), Flammes (37) et Prophéties (73). Rachael opte pour une déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement (et avec les Fleuves, elle pense immédiatement au Siirh, le fleuve sacré).

Définir les Essences du dieu

Le joueur choisit ensuite deux Essences primaires et deux Essences secondaires pour son dieu. Par principe, rares sont les divinités proposant deux Essences opposées en tant qu'Essences primaires, mais le cas n'est pas inconnu. Néanmoins, l'Oracle devrait tout de même limiter ces oppositions d'Essences primaires.

Note : les Essences primaires donneront accès à leurs Faveurs mineures et majeures, et les Essences secondaires uniquement aux Faveurs mineures.

Exemples :

Kaleb, dont le personnage possède un Éclat ayant pour sphère d'influence la connaissance, choisit pour son dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions les Essences Lunes et Air en accès primaire, puis Humain et Soleil en accès secondaire. Le choix semble logique et assez facile, mais si Kaleb avait décrété que son dieu veillait sur les traditions funéraires, il aurait pu choisir l'Essence de la Mort à la place de celle du Soleil par exemple (et si son Éclat avait pour sphère d'influence le trépas, ç'aurait été un choix tout aussi logique).

De son côté, Amanda (l'Éclat de son personnage est lié à la sphère d'influence du conflit) a opté pour un dieu de l'Honneur et de la Victoire. Elle choisit les Essences Soleil et Humain en accès primaire, puis Vie et Terre en accès secondaire. Là, le choix était plus compliqué et découle d'une interprétation personnelle de sa divinité, qu'elle voit comme un être rayonnant guidant les humains vers la victoire. Les Essences de Vie et de Terre permettent de soigner et de se renforcer, ce qui n'est pas inutile pour une combattante, doublée d'une meneuse d'hommes aux multiples talents. Bien sûr, l'Essence de la Terre aurait pu être remplacée par celle du Feu, destructeur, dans l'optique de créer un combattant plus agressif.

Rachael, avec sa déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement et son Éclat ayant pour sphère d'influence la miséricorde, choisit facilement ses Essences : Soleil et Eau en accès primaire, puis Humain et Vie en accès secondaire. Le Siirh étant un fleuve de Vie, important pour le peuple de Babel auquel elle appartient, l'Essence de la Vie semble tout indiquée et vient compléter ses capacités d'Éclat. Quant à l'Essence de l'Humain, elle est parfaitement compatible avec les principes du Dévouement.

LES ESSENCES DE GODS



Choisir les désirs de son dieu

Les désirs d'un dieu sont vastes et parfois vagues. Qu'attend-il vraiment de son Élu ?

Le joueur doit à présent déterminer, avec l'Oracle, les désirs de son dieu (il doit en choisir deux et l'Oracle en choisira un troisième). Satisfaire ces désirs permet de gagner des dés de Divinité. Bien sûr, les contrarier peut avoir de fâcheuses conséquences, comme une perte momentanée des avantages accordés par le dieu (cf. page 348). Ces désirs, tout

comme les Essences, peuvent également permettre de déterminer les compulsions liées au dieu lorsqu'il exerce son Emprise sur l'Élu.

Ainsi, certains dieux attendent de leurs Élus qu'ils respectent des principes évidents, dont certains ne sont pas sans rappeler les Instincts, voici donc quelques exemples de désirs (mais n'hésitez pas à créer les vôtres) :

- Accéder à toujours plus de richesses
- Combattre les Ténèbres
- Conserver un trophée de tout ennemi tué
- Être honorable en tout acte
- Faire de la violence la réponse à tous les problèmes
- Faire face à une constante adversité
- Faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer ses ardeurs
- Faire preuve de compassion et de miséricorde en toutes circonstances
- Faire prospérer des communautés
- Faire régner l'ordre et la justice
- Faire respecter la notion élémentaire de liberté
- Faire respecter la paix
- Favoriser la création
- Glorifier la mort
- Laisser libre cours à sa juste colère
- Mener les peuples à la victoire
- Ne jamais accepter ou utiliser d'argent * (même en demandant que la somme soit remise à un autre)
- Ne jamais accepter qu'une vie s'achève prématurément
- Ne jamais avouer quoi que ce soit
- Ne jamais briser un serment *
- Ne jamais céder à la colère
- Ne jamais céder à la tentation
- Ne jamais cesser sa quête de savoirs
- Ne jamais dormir dans un lieu couvert fait de main d'homme
- Ne jamais épargner un adversaire vaincu
- Ne jamais hésiter à voler ce que l'on désire
- Ne jamais hésiter devant la mort
- Ne jamais montrer le moindre sentiment et conserver son sang-froid en toutes circonstances
- Ne jamais montrer son visage *
- Ne jamais perdre une occasion de tirer profit des autres
- Ne jamais refuser un défi *
- Ne jamais utiliser d'arme ou d'armure contenant du métal *
- Ne jamais voler ou participer à un vol *
- Ne jamais laisser un crime impuni
- Ne manger que ce que l'on a tué et cueilli soi-même
- Obtenir la victoire à tout prix
- Partager ses biens en toute occasion
- Protéger la nature en toute circonstance
- Rechercher la gloire en tout acte
- Répandre la destruction
- Répandre le chaos
- Répandre le mensonge
- Respecter toutes les formes de vie sauvages
- S'adonner aux plaisirs sans retenue
- Survivre à tout prix
- Toujours apporter son aide à ceux qui en ont besoin
- Toujours exhiber ses grandes richesses
- Toujours faire acte de sacrifice
- Toujours faire preuve d'honnêteté
- Toujours faire profiter de son érudition
- Toujours satisfaire sa curiosité

Même si cela peut paraître extrême, les désirs suivis d'un « * » (qui sont en fait des obligations) impliquent automatiquement un rejet immédiat de l'Élu par son dieu. Rentrer de nouveau dans ses bonnes grâces sera long et difficile. Un autre désir devra alors être choisi par le joueur de l'Élu s'il parvient à renouer avec son dieu. Oracle, évitez de contraindre le personnage à respecter un tel désir à moins que son joueur ne soit d'accord.

Les obligations : le moindre manquement à une obligation est toujours terrible, mais le dieu qui l'impose sait récompenser l'Élu qui s'y astreint. C'est la raison pour laquelle un Élu qui possède une obligation regagne 1D de Divinité tous les matins au réveil (il ne peut regagner qu'un seul dé de Divinité de cette façon par jour, même s'il possède plusieurs obligations).

Exemples : Kaleb choisit pour son dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions les désirs « Ne jamais cesser sa quête de savoirs » et « Faire preuve d'humilité en toute occasion et tempérer les ardeurs » ; l'Oracle y ajoute « Ne jamais céder à la tentation ». Amanda a choisi pour son dieu de l'Honneur et de la Victoire les désirs « Mener les peuples à la victoire » et « Être honorable en tout acte » ; l'Oracle y ajoute « Ne jamais hésiter devant la mort ». Rachael choisit pour sa déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement les désirs « Faire prospérer des communautés » et « Toujours faire preuve d'honnêteté » ; l'Oracle y ajoute « Faire preuve de compassion et de miséricorde en toutes circonstances ».

Les interdits

Bien évidemment, aller à l'encontre de ses désirs est le meilleur moyen de courroucer son dieu. Ainsi, un Élu d'un dieu miséricordieux qui se mettrait à torturer et tuer à tout va perdrait à coup sûr le soutien de sa divinité jusqu'à ce qu'il ait fait amende honorable.

À cela s'ajoutent les interdits divins qui tiennent en des concepts simples auxquels les Élus devraient éviter de s'adonner ou qu'ils ne devraient pas respecter, excepté en cas de force majeure, s'ils ne veulent pas perdre de dés de Divinité. Chaque joueur doit en choisir deux et l'Oracle en choisit un. En voici quelques exemples, mais n'hésitez pas à créer les vôtres :

- | | |
|---------------|----------------|
| • Amour | • Luxure |
| • Arrogance | • Matérialisme |
| • Attachement | • Mensonge |
| • Chaos | • Meurtre |
| • Colère | • Miséricorde |
| • Compassion | • Oppression |
| • Corruption | • Ordre |
| • Destruction | • Ostracisme |
| • Duplicité | • Pillage |
| • Excès | • Prudence |
| • Générosité | • Remords |
| • Haine | • Résignation |
| • Hubris | • Restriction |
| • Humilité | • Richesse |
| • Ignorance | • Sexe |
| • Indolence | • Tempérance |
| • Injustice | • Torture |
| • Lâcheté | • Vérité |

Exemples : Kaleb choisit pour son dieu des Cieux, de la Nuit et des Traditions les interdits Excès et Ignorance, l'Oracle y ajoute l'Indolence. Amanda considère que son dieu de l'Honneur et de la Victoire abhorre la Lâcheté et la Trahison, l'Oracle y ajoute le fait d'Abandonner. Rachael décide que sa déesse des Prophéties, des Fleuves et du Dévouement hait particulièrement le Meurtre et le Pillage, l'Oracle y ajoute le Chaos.

Définir des Objectifs

Le joueur de l'Élu doit définir un *Objectif mineur* et un *Objectif majeur* dans sa quête visant à servir son dieu et permettre son retour.

- Atteindre un Objectif mineur fait gagner 2D de Divinité. Un nouvel Objectif mineur doit ensuite être défini.
- Atteindre un Objectif majeur remplit entièrement la Jauge de Divinité (et peut permettre d'accéder à un niveau relationnel supérieur avec le dieu : Entente et Accord). Un nouvel Objectif majeur doit ensuite être défini.

Exemples : Kaleb décide que son Objectif mineur est de « découvrir un rituel majeur de l'Air ou des Lunes » (qu'il pourra ou non apprendre en temps utile); son Objectif majeur est de « découvrir un savoir ancien et perdu qui pourrait lui permettre de mieux appréhender les secrets du monde ». Amanda choisit « vaincre en duel un adversaire reconnu comme dangereux » (Objectif mineur) et « porter un coup fatal au Culte du Soleil Noir dans la région » (Objectif majeur). Rachael opte pour « venir en aide à une communauté dans le besoin » (Objectif mineur) et « Éliminer un agent du chaos et des ténèbres très influent (probablement au sein du Culte du Soleil Noir) » (Objectif majeur).

Nommer son dieu

Au travers de l'Éclat qui lui est lié, le dieu fait couler une partie de son pouvoir qui s'exprime au travers des Faveurs qu'il accorde. Cependant, il n'y a pas vraiment de communication directe avec le dieu, il ne se présente pas et tout au plus peut-il transmettre quelques rêves étranges à son Élu.

L'Élu devra donc donner un nom à son dieu (un nom oublié de tous), et c'est sous ce nom qu'il parlera de son dieu et en fera l'éloge, développant éventuellement son culte pour lui apporter plus de puissance et lui permettre de s'éveiller avec le temps.

Aucun système ne préside au réveil d'un dieu, cela se produira un jour. Ou pas. C'est entre les mains de l'Oracle.

Exemples : Kaleb sert Belith, dieu babelite des Astres errants et des Traditions (ça sonne mieux, avouons-le), Amanda combat pour la gloire de Vellkrys, dieu « nordique » du Combat honorable et de la Victoire et Rachael est liée à Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation.



Dieux opposés

Il arrivera forcément que certains membres d'un même Groupe d'Élus aient des dieux aux désirs en partie ou totalement opposés, mais ce problème se posait également avec les Instincts individuels.

Même s'il est préférable que les joueurs discutent de leur Groupe afin qu'il fonctionne au mieux, de bonnes vieilles frictions font aussi le sel d'une bonne partie de jeu de rôle tant que ça ne tourne pas à la catastrophe.

Il faut se souvenir que les Élus sont contraints de s'unir pour survivre et souvent on ne choisit pas plus son Groupe que sa famille, car ce sont les circonstances – d'autres diraient le Destin – qui président à leur alliance.

Comme nous en avons déjà parlé avec les Instincts, les relations qui unissent les membres d'un même Groupe sont fortes et un Élu acceptera plus facilement la nature et la vision du monde opposées d'un autre Élu s'ils sont liés par un lien très fort qui découle de leur désir de survivre dans les Terres Sauvages alors que tous les événements semblent se liguier contre eux et que le Culte ne souhaite que leur mort.

Ce lien permet de transcender en partie les divergences de vues qui seraient inacceptables de la part d'un autre Élu ou de tout habitant des Terres Sauvages. Les dieux en sont conscients et sont prêts à fermer les yeux tant que leur Élu tente un minimum de canaliser et de tempérer un membre de leur Groupe à la vision du monde très différente, voire contraire.

Bien sûr, Un Élu d'un dieu de la Compassion et de l'Amour sait au fond de lui qu'il est parfois nécessaire de tuer pour survivre et protéger ceux auxquels on tient, mais est-il nécessaire de le faire avec autant de violence et de sauvagerie? Un Élu lié à la mort et perpétuellement accompagné d'un cadavre animé faisant office de serviteur peut être tout à fait conscient du cycle de la vie et de la mort et même le respecter; il considère juste que ce qui est mort lui appartient pour un temps avant de retourner à la terre. Un Élu épris de gloire et cherchant à assurer sa domination sur les peuples par la peur qu'il inspire comprend également que le bâton n'est pas suffisant et que la carotte joue un rôle essentiel dans l'exercice du pouvoir à long terme; un peuple totalement asservi et brisé n'est d'aucune utilité face à un peuple fier qui a tout à perdre, car leur dirigeant les fait profiter d'un certain confort, ne serait-ce qu'en pourvoyant à leurs besoins élémentaires et en assurant leur protection. Tant que les Élus n'agissent pas directement l'un contre l'autre, ils pourront sans doute se supporter mutuellement, voire s'apprécier dans une certaine mesure, les individus d'un Groupe grandissant en même temps que lui. Après tout, les opposés sont souvent les deux faces d'une même pièce...

DÉCRIRE SON DIEU

Les Essences et les dieux

Si l'on se reporte aux différents mythes de la Création, et ce, quels que soient les peuples, chacun s'accorde à dire que les Essences sont apparues avant les dieux au sein d'un grand Chaos cosmique. Puis, les dieux sont nés des Essences et ont canalisé leur pouvoir brut et sauvage pour créer le monde et tout ce qui y vit.

Les divinités « primordiales » sont apparues les premières, façonnant le monde, donnant naissance à chaque créature, mais chaque mythe possède sa théorie sur la création de l'être humain, une créature bien supérieure aux autres et capable de communier avec les dieux, voire de s'accoupler avec eux, donnant naissance aux demi-dieux qui parcourraient les Terres Sauvages aux temps les plus reculés, marchant au côté des créatures mythiques et des géants.

Plusieurs mythes prétendent que les êtres humains sont nés des suites d'un défi que se seraient lancé plusieurs divinités primordiales dans le but de créer des êtres à leur image qui soient le plus parfaits possible et incarnent toutes leurs valeurs (c'est ensuite que sont nées les divinités liées aux humains, aux arts, à la guerre, au commerce, etc.). Pas étonnant que ces hommes soient rapidement devenus accros à la guerre, trop empressés de démontrer leur supériorité sur les autres peuples, et ce, pour la plus grande gloire du dieu suprême de leur panthéon. Bien sûr, tout cela relève des légendes et il serait bien impossible de dire s'il y a un fond de vérité là-dedans. Mais pour les Luxéens, cela expliquerait l'avènement du Soleil Noir, venu mettre fin à une période de conflits interminables et libérant les humains du joug de dieux jaloux, égoïstes et dévorés par une hubris qui commençait à consumer leurs serviteurs mortels.

Mais pour en revenir aux Essences...

Celles-ci font partie intégrante des dieux qui leur donnent forme, un don transmis à l'humanité, même si elles ne peuvent que façonner la matière « physique » et non « spirituelle » du monde. Mais les Essences influencent également les dieux, principalement les Essences primaires.

Un dieu solaire sera imposant, éclatant, tandis qu'une divinité liée aux Lunes aura deux facettes et conservera une aura de mystère. Si les deux ont pour seconde Essence primaire la Mort, le dieu solaire récompensera sûrement ceux qui donnent leur vie et les rituels seront sans doute très proches de ceux pratiqués dans l'Égypte antique, quant au dieu lunaire, il sera peut-être lié aux assassins ou à des cultes nécromants. Cela peut donner une idée de ce à quoi ils ressemblent, car les joueurs auront à décrire leur dieu tel qu'ils l'ont vu au cours de cette brève vision de la rencontre (qu'elle soit réelle ou le pur produit de leur imagination, ça, c'est une autre affaire).

Les symboles de prédilection

Chaque dieu possède au moins deux symboles (un objet, un animal, une plante, etc.) qui lui sont liés et revêtent une grande importance pour son culte. Si c'est un objet, il y a de fortes chances pour qu'il investisse en priorité ses Essences dans ce type d'objets pour en faire un Éclat.

Exemples : Kaleb décide que les symboles de Belith, dieu des Astres errants et des Traditions sont la couronne, la coupe et la chouette. Amanda choisit pour Vellkrys, dieu du Combat honorable et de la Victoire, l'épée, le bouclier et la « main du serment » (une main présentée paume en avant). Rachael pense que les symboles les mieux associés à Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation sont un œil ouvert, la voile d'un navire fluvial et une main tendue.

Ces symboles sont souvent associés pour former une sorte de blason que peuvent arborer les serviteurs de chaque dieu.

Les matériaux essentiels

Chaque divinité est également associée à deux ou trois matériaux (métaux, pierres, etc.) qui sont souvent présents sur les Éclats qui leur sont liés.

Exemples : on associe à Belith, dieu des Astres errants et des Traditions, l'argent (métal), la pierre de lune et l'onix. Vellkrys, dieu du Combat honorable et de la Victoire, est lié au bronze, au cristal de roche et au bois de frêne. Enfin, Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation est associée à l'or, au lapis-lazuli et à la soie.

Les rites du culte

Chaque Élu va devoir créer des rites et traditions propres à son dieu, auxquels il s'adonnera lui-même en l'honneur de sa divinité (et si ceux-ci sont suffisamment longs ou complexes, 1D de Divinité peut être regagné à cette occasion, mais pas plus d'une fois par jour). Selon le dieu, prières, sacrifices, actes de contrition, preuves renouvelées de fidélité, actes de création, services funèbres, etc. peuvent tout à fait entrer dans le champ des rites.

Exemples :

Belith, dieu des Astres errants et des Traditions : prière face aux lunes ; partage de la coupe d'argent (contenant de l'eau pure) ; étude des astres et retranscription de leur course dans un livre sacré ; enterrement au crépuscule, lorsque le soleil décroît et que les lunes deviennent clairement apparentes, etc.

Vellkrys, dieu du Combat honorable et de la Victoire : mêler le sang (entre disciples) ; prêter le serment d'allégeance journalier à Vellkrys ; partager ses récits après chaque victoire ; honorer l'âme des ennemis vaincus ; salut de la

flèche de frêne (une flèche de frêne enflammée est tirée sur le bûcher funéraire d'un camarade mort avec honneur au combat), etc.

Sirrimah, déesse des Possibles, des Fleuves et de l'Abnégation : la prière de l'aube ; les ablutions sacrées dans le Siirh ; l'échange des présents ; rendre les morts au fleuve de vie, etc.

De nombreux petits gestes peuvent également donner plus de consistance au culte de chaque dieu. Ainsi, un adorateur de Belith pourrait accorder une grande importance aux signes astraux et ajouter le leur à leur nom (ex. Beshter du Navire, Mederah de l'Enfant, etc.) ou ne jamais entreprendre une action sans avoir consulté les astres. Un suivant de Vellkrys pourrait devoir laver rituellement son arme après chaque combat, refusant qu'elle soit souillée par des meurtres aussi nécessaires que malheureux. Un serviteur de Sirrimah pourrait considérer qu'il est normal de faire régulièrement la charité aux pauvres et penser que frotter une pièce d'or sur le front d'un nouveau-né est porteur de chance.

Voilà, les bases sont à présent posées et peuvent être reportées sur la feuille de personnage correspondant au dieu.

Servir le même dieu

Deux joueurs pourraient avoir dans l'idée de créer exactement le même dieu. Bien que ce soit techniquement possible, jusqu'à lui donner le même nom, il n'est jamais totalement certain que ce dieu est effectivement le même. En fait, ce n'est probablement pas le cas.

Or, répartir l'énergie des prières de croyants potentiels entre deux divinités possédant le même nom est le plus sûr moyen de gaspiller cette énergie permettant leur réveil. Si la cible des dévotions n'est pas clairement établie, l'énergie des croyants se perd dans le néant.

Si l'on se base sur les bribes d'anciens mythes qui nous sont parvenues, les Dieux foulaient les Terres Sauvages durant le Premier Âge et ils le faisaient souvent au travers de messagers divins qui n'étaient autres qu'une fraction d'eux-mêmes, incarnant généralement l'un de leurs domaines de prédilection en particulier, et parfois même sous divers aspects d'un seul domaine. Les Anciens Dieux possèdent donc une multitude d'avatars, certains ayant parfois des vues totalement opposées, ce qui n'était pas sans créer une certaine schizophrénie et mener à la création de plusieurs branches au sein d'un même culte, chacune dédiée à l'un des aspects de leur dieu. Et certaines ouvertement hostiles l'une envers l'autre.

Ce sont ces différents aspects, issus des rêves fragmentés de dieux encore somnolents, auxquels les Élus sont liés, certains servant peut-être la même divinité sans le savoir...
