



Les Chroniques



Annexe

Les Petits Dieux





AVANT PROPOS :

Les Petits Dieux représentent la plus vieille foi dans l'Empire. Mis à mal par l'influence des Jumeaux Divins, la religion officielle, ils n'en comptent pas moins nombre d'adeptes en Mortras. Un peu plus d'un croyant sur quatre prie ce dogme. Il est à rapprocher de la religion romaine, avant que ces derniers n'adoptent le panthéon grec. C'est donc des centaines de divinités qui se voient vénérées. Imaginez que pour une porte, on aurait une puissance pour la porte elle-même, une pour la serrure... mais aussi une pour la clé (sans compter la matière même de la porte). Nous ne reviendrons, en ces lignes principalement que sur les quatre plus grandes icônes de ce culte (qu'on appelle Dieux Primordiaux) ainsi que deux Dieux Mineurs, pour l'exemple :

- **Néfémor** : Dieu du Feu, de la Pierre et de la Forge
- **Boccobe** : Dieu des Océans, des Fleuves et des Vents
- **Lolanie** : Déesse des Forêts, de la Chasse et des Bêtes
- **Funiobe** : Dêité asexuée (pour certains hermaphrodite) de la Mort et des Moissons

SOMMAIRE :

Titre 1 : Chronique des Petits Dieux	Page 2
Chapitre 1 : Avant l'Empire	Page 2
Chapitre 2 : Durant l'Empire	Page 15
Titre 2 : Quelques Petis Dieux	Page 25
Chapitre 1 : Néfémor	Page 20
Chapitre 2 : Boccobe	Page 25
Chapitre 3 : Lolanie	Page 31
Chapitre 4 : Funiobe	Page 39
Chapitre 5 : Tihir (Petit Dieu mineur)	Page 47
Chapitre 6 : Soranar (Petit Dieu mineur)	Page 50



TITRE I : CHRONIQUES DES PETITS DIEUX

CHAPITRE I : AVANT L'EMPIRE

Dans l'obscurité (-1500 à -1480) :



Lorsque ceux qui allaient devenir les Mortrasiens fuirent de lointaines terres au sud, suite à ce qui semblait une catastrophe naturelle hors du commun, leur niveau de technologie ne semblait guère avancé. L'érudition était fort médiocre, peu savaient lire et écrire. En dehors des chefs militaires et belliqueux, le peuple souhaitait déjà se tourner vers des guides plus spirituels. Il ne semblait pas y avoir de ministre du culte dans les


rescapés, ni de professeur ou de savant. Pourrait-on en conclure que seuls les crédules et les béotiens s'échouèrent sur les plages du sud ?

Nul ne savait expliquer le manque que ressentaient ces colons forcés. Quoiqu'il en soit, ils éprouvèrent rapidement le besoin de se réunir après les enterrements, ou pour les moissons... un début de spiritualité se développa alors. On remarquera que cela s'était fait plus dans un besoin de camaraderie et de se tenir chaud que de piété, mais déjà, on voyait en la foudre et en la mort des phénomènes échappant à toute compréhension, et ne pouvant qu'appartenir à un domaine hors de portée.

Durant deux décennies, tous essayèrent de maintenir un semblant d'ordre et de discipline, afin au minimum de reconstruire de quoi s'abriter. Peu se souvenaient des méthodes indispensables à tous, que ce soit l'agriculture, des techniques poussées de pêche ou de travail du bois. Rapidement, les humains commencèrent à se disperser et les plus forts d'entre eux jouèrent de leur puissance pour prendre le contrôle de petits groupes, qui n'attendirent pas longtemps avant de se monter les uns contre les autres.

Le temps des miracles (-1480 à -1400)

La situation n'était guère brillante pour les rescapés. Conditions météorologiques abominables, famines, maladies diverses et variées... les survivants avaient beau bâtir villes et villages, le sort semblait s'acharner en décimant chaque foyer trop important. C'est alors

—  —

d'une grande nef que vinrent des personnages vêtus d'orange et de jaunes, mais aussi de bleu nuit et de noir. Ils se présentèrent comme des messagers des anciennes cités maintenant en ruines et inhabitables. Venant soutenir, selon leurs dires ces migrants forcés, ils leurs montrèrent la puissance de deux êtres, connus aujourd'hui sous le nom de Néfémor et de Boccobe. Les deux créaient la vie et protégeaient ceux qui les vénéraient, leur enseignant comment s'adapter au ô combien cruel monde. De leurs mains (selon les légendes) jaillissaient des éclairs, dont les flammes réchauffaient les transis. Quand ils dansaient près des océans, les poissons venaient s'échouer sur le sable pour nourrir les ventres vides. Ils enseignèrent comment extraire et façonner le métal, mais transmirent aussi diverses méthodes de pêche visiblement oubliées. Un jour, ces êtres extraordinaires, accompagnés de leurs frères et soeurs reviendraient, il fallait donc se préparer à cet événement en expliquant à tous leurs préceptes. Lorsque le tout dernier se présenterait aux hommes, alors, il faudrait s'attendre à des changements radicaux dans le monde (auxquels heureusement, pour survivre, il suffisait de suivre les préceptes des petits Dieux).

Durant presque un siècle, ceux que l'on appella les Forgeprêtres pour les représentants de Néfémor et les Aquarenos pour ceux de Boccobe enseignèrent donc nombre de méthodes pour aider à la survie, répandant tranquillement leurs croyances. L'on ne sait pas si le Don était plus présent à cette époque, où si les Petits Dieux eux-mêmes foulaient alors le sol, mais force était de constater que les prières semblaient souvent entendues dans les cas plus ou moins désespérés. Choissant des successeurs, les formant dans le plus grand secret et les envoyant réunir les autres naufragés, pour créer de plus grandes communautés (et répandre la bonne parole), les représentants de ceux qui deviendraient les Petits Dieux firent leur première erreur : ils ne s'appuyèrent que sur une transmission orale de la parole

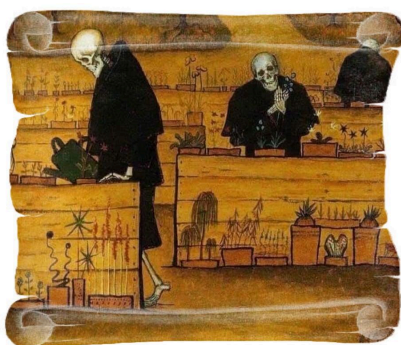


Expansion sanglante des superstitions (-1400 à -1300)

Si la manifestation des pouvoirs divins de Néfémor et Boccobe ne faisait guère de doute, une large vague de superstition s'empara de tous. Les chefs de clan, seigneurs et autres leaders des regroupements qui éclataient succombèrent rapidement à l'influence des Petits Dieux. Il ne devint même pas rare que les représentants directs de ces divinités dirigent eux aussi de vastes groupes. On se mit à croire en tout, et à tout expliquer par des manifestations divines. Il faut dire que les Forgeprêtres et les Aquarenos avaient bien signalé que d'autres ministres du culte de leur acabit, représentant d'autres parcelles de l'univers devaient

sûrement fouler ses terres, et qu'il devenait impératif de les retrouver. Des faux prophètes et manipulateurs habiles apparurent donc de toutes parts.

On se doutera donc qu'un jeu d'influence et de pouvoir s'instaura. Rapidement, les armes furent prises pour imposer le point de vue de Néfémor, Boccobe... ou de nombre d'autres Petits Dieux absolument fictifs. Ce genre de conflit se répandit rapidement parmi toutes les communautés, qui commençaient pourtant à connaître une réelle expansion à travers les terres de Mortras. Bien que les prêtres des deux plus grandes divinités tentaient désespérément de rappeler tout un chacun au calme, certains possesseurs du Don, pourtant sans pitié prirent leurs rôles et menèrent des foules à s'entretuer pour leur profit. Les mages inventèrent également certains dogmes et autres idoles afin de réunir des fidèles pour s'enrichir. Si certains croyaient et pouvaient prouver que leur foi démontrait bien l'existence d'une entité supérieure, cela n'apparut pas comme une généralité.



Le retour au calme se fit tout aussi brutalement que létalement. Des hommes encapuchonnés, vêtus de noir et de gris commencèrent à se multiplier, clamant qu'il priait Funiobe, Dieu de la mort... et des moissons. Apprenant à tous des méthodes agricoles, ils tuaient sans hésiter et sans remords ceux qui abusaient de leur autorité. La sérénité qui se dégageait de ces croyants, mais aussi la force mentale qu'ils acquéraient au fur et à mesure de l'exercice de leur foi attira de nombreux postulants. Ces personnages masquaient parfois leurs traits d'un voile, et se faisaient appeler les Necandi. La stérilisation qu'ils imposaient à ceux qui voulaient rejoindre leur ordre (mais pas seulement prier) tempéra l'ardeur de certains. Coopérant au plus vite avec les représentants de Néfémor et Boccobe pour se débarrasser des menteurs et des traîtres, ils remontèrent fleuves et ruisseaux pour mener les peuples aux terres qui deviendront aujourd'hui celles d'Archenfer, la capitale impériale.

Ni opposition, ni cohabitation (-1300 à -1200)

Pêche, agriculture, artisanat et terres fertiles, les futurs Mortrasiens avaient tout pour prospérer. Si les plus grandes bourgades n'exceptaient cinq cents habitants, la ville qui allait être bâtie presque au centre de ce que l'on appelle maintenant l'Empire s'apprêtait à connaître une croissance hors-du-commun. En moins d'une décennie, plusieurs milliers de personnes convergèrent en ces lieux. La cité qui s'y érigait se nommerait Archenfer. Le nom venait de ruisseaux en forme de fer à cheval, très nombreux dans le secteur... regorgeant d'un fer jaune pour le moment peu convoité mais qui le devint vite : l'or ! Petite anecdote : la prononciation

du nom de la capitale s'étant perdue, est alors parfois dit Arquenfer, Archenfer et non Archenfer. Aucune version n'est plus justifiée qu'une autre !


Ce fameux métal jaune intéressait beaucoup une peuplade vivant dans les environs. Si la religion semblait ne pas s'opposer et être en paix, la discorde allait naître cette fois-ci de l'étranger. Il s'avéra que ceux nommés à présent les Nordiques se firent connaître par les Mortrasiens en expliquant, d'une manière plus ou moins pacifique que ces terres étaient les leurs. L'or leur appartenait, on s'aperçut rapidement qu'il en avait fait une monnaie d'échange (pratique qui leur fut rapidement copiée, provoquant l'abandon partiel du troc) et ils réclamaient que les Hommes s'exilent ailleurs ! Plus que la revendication de l'or, c'est celle territoriale qui gêna les humains. Un nouveau conflit s'apprêtait donc à s'engager.

Si de nombreuses batailles s'ensuivirent, on remarquera que les prêtres ne semblaient pas inciter à la paix. Les Nordiques ne vénéraient qu'une mouvance n'ayant à leurs yeux aucune preuve tangible : l'Énergie. Seigneurs et roitelets utilisèrent donc cette union de leurs sujets pour massacrer plus facilement ceux qu'ils considéraient comme l'envahisseur. Le conflit s'apprêta à durer près d'un siècle. Le Nordique devint l'Ogre de tout conte qui se respecte pour faire peur aux enfants. Les prêtres, pour ceux qui en avaient, utilisaient leurs pouvoirs afin de repousser ces ennemis, et soigner les blessés se placèrent près des plus puissants. Étonnement, s'ils voulaient bien évidemment s'accaparer le pouvoir spirituel, faisant parfois pression sur les croyants, ils laissaient une grande marge au pouvoir temporel. Tant que le minerai était extrait des mines puis travaillé par les Forgeprêtres, les poissons bénis en les mains des Aquarenos et que les Necandi célébraient les moissons, tout allait pour le mieux. On notera toutefois que, dès cette époque, certains humains commencèrent à prier l'Énergie. Découverts, leur exécution était spectaculairement douloureuse.



Deux siècles de parlotte (-1200 à -1000)

Les Nordiques, connaissant des pertes abominables finirent par se replier. Quoique plus nombreux que les humains, beaucoup de dissensions naissaient dans leurs rangs. L'Énergie ne semblait pas leur donner un but commun, contrairement au culte des petits Dieux, qui permit aux hommes d'agir de concert, sous les ordres des prêtres et des souverains.

—  —

L'influence des Petits Dieux ne pouvait trop s'étendre. Leur choix de toujours tout vouloir transmettre par l'oral ralentissait considérablement les formations des nouveaux aspirants. Leurs rites s'oubliaient et se renouvelaient. C'est ainsi que le pouvoir temporel garda une grande importance, et que les ministres du culte furent cantonnés à des rôles de bras droits ou de conseillers. Il faut dire qu'à cette époque, l'écriture, quoique cunéiforme restait simple. Beaucoup connaissaient quelques mots à lire et à écrire. Cela restait extrêmement basique, voire simpliste mais permettait une communication qui durait dans le temps. On ne se leurrera pas, une telle réduction du vocabulaire permettait aussi aux chefs et autres dirigeants de limiter la capacité à penser de leurs sujets.



Si les Petits Dieux connurent donc une rapide expansion lors des premiers siècles, elle se mit à stagner en ces années-là. Bien que la naissance de chaque nouveau village s'accompagna de l'arrivée d'un prêtre, il devenait parfois difficile de le remplacer, s'il n'avait pas pu transmettre son savoir à temps. Bien qu'une nouvelle déité fit son apparition, Lolanie, aux officiants vêtus de brun et de vert, les Druides, aucune expansion révolutionnaire de la foi ne se déroula. Quelques possesseurs du Don, résolument athées, se frayèrent un chemin jusqu'aux puissants, leur enjoignant de se méfier des religieux. On comprendra le choix de ces thaumaturges, qui finissaient généralement au bûcher, les Mortasiens restant très méfiants de tout phénomène magique n'ayant pas lieu dans un temple où une quelconque cérémonie divine. Rappelons-le tout de même, les possesseurs du Don, bien que plus nombreux qu'aujourd'hui, restaient extrêmement rares.

Des questions commencèrent par ailleurs à se poser sur l'origine du Don. Était-il bien divin ? Comment les incroyants pouvaient alors exercer la magie ? Hélas, toujours à cause de la tradition orale et du peu d'écrits, ces recherches ne semblent pas avoir survécu au temps. Les magiciens se raréfiant avec le temps, l'influence des Petits Dieux commença à décroître. Bien que les méthodes enseignées par leurs représentants soient quotidiennement utilisées, ils devinrent de moins en moins priés, et plutôt par habitude que par foi. Notons pour conclure ici, que le terme Petits Dieux apparut de manière totalement informelle par des athées. L'expression ne fut reprise officiellement bien entendu que par le culte des jumeaux Divins, pour des raisons de léger mépris évidentes.

Une concurrence rude (-1000 à -861)

Avec la découverte du Gémellin dans une des dernières épaves d'où venaient les Mortrasiens, l'influence des Petits Dieux allait décliner. Dans un premier temps, tout le monde s'intéressa aux textes de l'opuscule pour le langage facile à employer et à reproduire qu'il véhiculait... sauf les Forgeprêtres, les Necandi et leurs comparses. Grave erreur. Continuant de se gausser de l'écrit, démontrant que seuls les actes comptaient, cela ne fonctionna pas avec les moins croyants et les indécis qui se mirent à adopter la religion des Jumeaux.

Le peuple, parfois fatigué d'avoir à exécuter des rituels particulièrement périlleux, ou plus simplement extrêmement fastidieux se montra rapidement attiré par une religion cadrée aux rendez-vous réguliers. Durant près d'un siècle, les représentants des Petits Dieux ne s'inquiétèrent pas de cet état de faits. Au pire jetaient-ils des regards courroucés à ceux ayant changé de camp, sans prôner ni violence, ni représailles contre eux.

C'est lorsqu'un certain Guilhabert mena des études trop approfondies sur le Gémellin, ce qui n'eut cesse de ramener des fidèles qu'une résistance s'organisa. Le personnage fut sauvagement assassiné et, bien que rien ne puisse être prouvé, l'on se douta que les Petits Dieux étaient dans le coup. Les réactions devinrent également de plus en plus violentes envers ceux qui adoptaient le dogme Nordique : l'Énergie. Toutefois, ce soulèvement eut un mal fou à s'organiser : aucun ministre des Petits Dieux ne voyait une façon de faire comme un autre. Lors de la vie de Giléad, le prophète des Jumeaux, qui possédait le Don le combat de la plus vieille religion du continent s'était principalement déporté contre les Energistes. Si leur nombre diminua drastiquement, la parole du Gémellin s'était instaurée pour de bon en Mortras.



Une réorganisation nécessaire (-861 à -502)

Bien que décidant toujours de ne pas s'appuyer sur les écrits, les représentants des Petits Dieux décidèrent au maximum d'unifier leurs méthodes, de synchroniser leurs rites et de fixer des lieux de réunion fixes. Cela les sauva probablement du naufrage, car les Jumeaux Divins gagnaient de plus en plus de fidèles. Ils eurent même leur propre cité au nord-ouest d'Archenfer : Mille-Lumières. Les élites, quant à elles semblaient pouvoir tirer bien plus de

pouvoir et d'argent par ce culte dont les contours devenaient plus nets que celui, par bien trop tribal qui les avait pourtant soutenu tout au long des siècles.

Un grand nettoyage des divinités les plus mineures fut entamé. A la tête de cette purge, deux hommes et deux femmes : Jacques Bérézin, Logmar, et les soeurs Amandine et Tianna d'Urmont. Chacune de ces personnalités était à la tête d'un des quatre cultes majeurs des Petits Dieux (néfémor, Boccobe, Lolanie et Funiobe). Dans chaque ville et bourgade, un seul temple des Petits Dieux se dressait à présent, abritant toutes les divinités, deux au maximum. De grandes régions géographiques, ne prenant en aucun cas compte des délimitations imposées par les seigneurs furent dressées. Dans chacune d'entre elles, les rites des Petits Dieux devaient être les mêmes, étant surtout adaptés à la topographie du secteur et à ses ressources. Chaque temple était alors dédié prioritairement à un des Petits Dieux majeurs, et devait donc avoir la même présentation d'une bourgade à l'autre. Trois autres autels étaient dédiés aux autres Petits Dieux majeurs, et un "coin" pour tout le reste. Le procédé fonctionna étonnamment bien.

Un clergé commença à s'instaurer, imposant un semblant d'administration et de trésorerie à tout ce petit monde. Une hiérarchie réelle, des intendants furent mis en place, tandis que les religieux tentèrent de se rapprocher au maximum du peuple et des contrées les plus isolées, afin de devancer les évangélistes des Jumeaux. Incapables d'accéder aux très hautes sphères du pouvoir, ils firent tout pour gagner en influence dans le monde des paysans. L'on pria de moins en moins les Petits Dieux dans les villes, mais leur puissance continua de prospérer dans les villages, les idoles y restant nombreuses.

Des Elfes, chassés de leurs terres par les Nordiques affluèrent en l'Empire. Certains croyaient en l'Énergie, d'autres en leurs propres divinités et les derniers... en pas grand-chose. Les prêtres des Jumeaux encouragèrent le peuple à massacrer les Elfes, générant nombre de pogroms. Ce furent donc chez les croyants des Petits Dieux que ce peuple trouva refuge. La cohabitation entre les Druides et autres représentants du culte devenu mineur en l'Empire est donc toujours plus simple lorsqu'il s'agit de traiter avec les Elfes. Il n'est pas rare que les représentants de Lolanie, de Funiobe et des autres puissent donc appartenir à cette race.

En 548 Avant l'Empire, une famille plus puissante que les autres décida de fonder un royaume, la Mortrasie. Les représentants des Petits Dieux supputèrent que, comme toutes les autres dynasties et autres régimes instaurés depuis 1500 AVE, ce dernier n'allait pas durer. Pourtant, en 510 AVE,



— — — — —

Aristide Blain, décida de se convertir au culte des Jumeaux. Ce n'était pas la première fois qu'un souverain effectuait cet acte, mais jamais quelqu'un détenant une telle puissance, le royaume ne cessant d'affirmer son autorité. Alors, les Petits Dieux décidèrent que, pour la survie de leur culte et de ce qui leur semblait juste, il leur fallait prendre les armes. Dans les villages, les hameaux et les bourgades, des églises des Jumeaux furent brûlés, des prêtres tués et des reliquaires détruits. Alors une répression s'instaura, et même si les mutins se turent rapidement, une peur continua d'envahir le coeur de ceux qui croyaient en les Jumeaux. Les divinités chtoniennes n'oublieraient jamais l'affront qui leur avait été fait. Pourtant, les seigneurs mortrasiens allaient imposer leur volonté : en 502 AVE, les Jumeaux Divins devinrent la religion officielle du Royaume de Mortrasie.

Proche du peuple, proche des coeurs (-502 à -151)

Un vaste sujet revenait régulièrement entre le pouvoir temporel et le pouvoir spirituel: l'argent. Les impôts, plus précisément. Il faut avouer que le culte des Petits Dieux ne vivait en aucun cas dans l'opulence, se contentant toujours du strict nécessaire. Pourtant, il fallait de



quoi construire et entretenir les temples, et nourrir les miséreux qui frappaient à leurs portes. Si beaucoup de dons se révélaient en nature (bois, nourriture, huile de coude), il n'en empêchait pas moins que, chez les Petits Dieux, de l'argent commençait à circuler. Les forgerons, parfois organisés en guilde qui croyaient en les Jumeaux accusaient les Forgeprêtres de concurrence déloyale, car eux ne payaient pas d'impôts. On ne demandait pas non plus d'argent à

ceux qui vendaient des peaux au nom de Lolanie etc... si les représentants des Petits Dieux faisaient le ménage parmi les imposteurs, il n'en restait pas moins que des fonds se cumulaient... Ce fut Leu Datarre qui, voyant ce qui se profilait, décida de prendre les devants. Représentant les quatre Petits Dieux majeurs, il alla à la rencontre d'Aristide et lui expliqua la situation. Un impôt devait donc dorénavant être versé par les représentants du culte, mais la Mortrasie, reconnaissant l'influence et l'aide apporté à ses sujets par les Petits Dieux tenait en permanence des fonds disponibles pour les entretiens et réfections des structures appartenant à ce culte.

Cette décision ne fut pas sans conséquences. Même si les Jumeaux avaient une longueur d'avance, les Petits Dieux et leurs croyants ne passaient plus pour des hurluberlus au fond des bois, seulement priés par les paysans les plus béotiens et les sauvages. Tout le



monde payait ses impôts, et pouvait en contrepartie bénéficier plus aisément des services des rois.

Lorsque la première Soleillade, espèce de campagne sainte au nom des Jumeaux se lança, et que la première académie ouvrit, en 450 AVE, les Petits Dieux se mirent à faire de plus en plus de recrues chez les non-humains. Des Nains se mirent à prier Néfémor, pensant qu'une telle divinité protégerait leur peuple souffrant et vieillissant. Si on l'a vu, des Elfes se tournaient également vers Funioabe et Lolanie, un progrès surprenant quand des Nordiques adoptèrent à leur tour le culte impérial qui n'était pas officiel. De fait, un groupe de pèlerins de Néfémor et de Lolanie, mené par un certain Raymond Sagueson s'éloignèrent bien loin dans les Montagnes du Talon... et s'égarèrent. Ils furent recueillis par des chasseurs des peuples du nord. Ne voyant pas d'intérêt à massacrer des innocents, ils décidèrent de les ramener dans leur bourgade, Watermark, aujourd'hui un bourg de plus de quatre cent esprits conciliant sans trop de difficulté les deux peuples. Là où la Soleillade échoua à apporter la bonne parole, ce fut donc la chance qui permit aux Petits Dieux d'avoir des amis de poids dans un milieu insoupçonné.

Alors que la doctrine des Jumeaux se répandait par le biais des facultés et d'une deuxième soleillade, lancée contre les Elfes, les Petits Dieux recueillaient les orphelins, les miséreux et les opprimés par ces troubles. Certains se réfugiaient dans les temples de ses divinités plus clémentes pour demander l'asile, ce que leurs bourreaux se voyaient bien obligés d'accepter afin d'éviter de graves accidents diplomatiques. Ainsi, le plus grand culte impérial réalisa qu'il ne pourrait jamais complètement imposer son dogme, son rival étant bien trop implanté sur les terres de la Mortrasie et parvenant toujours à sauvegarder ou à recruter quelques nouveaux fidèles.

Une violence omniprésente (-151 à 0)

Les Soleillades ne firent qu'attiser le goût du sang des habitants du royaume. Avec la richesse et l'opulence que ce régime constitua, une décadence s'instaura. Le luxe rendit feignant nombre de seigneurs et suzerains, préférant passer leur temps à la chasse et à festoyer plutôt que de s'occuper de leurs terres. Les prêtres des jumeaux recevaient d'énormes dons pour ne pas avoir à flageller ces pêcheurs. Un conflit terrible, la Guerre des Frères", de près d'un siècle éclata. L'Eglise ne se prononça jamais réellement sur son bien fondé où à l'inverse, sur sa déraison. Les Petits Dieux envoyèrent donc leurs représentants aux plus proches des champs de batailles afin d'apporter aide et soutien aux blessés. Le culte fatigué retrouva ainsi une certaine vigueur aux yeux de tous. Les soldats des grandes villes, mais aussi des bourgades de moyenne importance observaient ces religieux soutenir les miséreux et les estropiés sans rien demander en retour, alors que les autres curés ne faisaient que se vautrer dans le stupre et le gras.



De tels phénomènes ne firent que s'amplifier avec l'apparition de nouveaux ordres religieux, censés rétablir la rigueur dans les rangs des Jumeaux. En pratique, de tels dons furent faits que ces nouveaux prêcheurs se mirent à ressembler aux anciens. Inlassablement, les couleurs de Petits Dieux se voyaient portées par une foule grandissante. On assista également à plusieurs revirements surprenants : des prêtres du culte impérial officiel quittaient leurs fonctions afin de se ranger sous la bannière de Boccobe (ou des autres). Ces derniers voulaient retourner à une vie simple et proche du peuple, non se gaver de mets raffinés dans des tours d'ivoire. Accueillis à bras ouverts, ils furent considérés comme traîtres par leurs anciens camarades qui s'arrangeaient pour que de mystérieux accidents létaux surviennent.



Alors que des bûchers fleurissaient aux quatre coins de l'Empire que les Elfes, mais aussi les Nordiques, pourtant pour certains pacifiques se voyaient pourchassés et exterminés, une terrible maladie s'amusa également à ravager la Mortrasie (sobrement baptisée l'Épidémie). Touchant principalement les Nains, mais aussi les Hommes-Bêtes, cela permit aux hameaux les plus isolés de souffler un peu.



La Guerre des Frères attisa tous les conflits, toutes les velléités qui couvaient dans le royaume. Les temples des Petits Dieux faisaient office de havres de paix au milieu de cette tourmente. Il faut dire que les différents ordres religieux (et nouveaux), que le Poing du Pardon (bras armé de l'Eglise des Jumeaux) et que l'Eglise elle-même se chamaillaient sur divers points. Loin d'offrir la sagesse et le réconfort attendus, l'institution religieuse ne faisait qu'exhorter au meurtre et à la guerre. Pendant ce temps, les Petits Dieux achevaient la structuration de leurs institutions, renforcées par le savoir technique et l'aide logistique d'anciens croyants en le culte officiel. Interlocuteurs définis et systèmes de successions clairs virent le jour. Aucun ne fut écrit, mais la transmission du savoir oral se fit de plus en plus rigoureuse et cadrée. L'on vit apparaître plusieurs écoles officielles des Petits Dieux, jouxtant leurs temples. Bref, le chaos général des Jumeaux leur profita de diverses manières.

CHAPITRE 2 : DURANT L'EMPIRE

Un jour nouveau (0-120)

La désolation qui suivit la Guerre des Frères ne fut donc pas omniprésente, les Petits Dieux, en sortant renforcés. Défendant les villages contre les brigands, tentant de reconstruire les routes, beaucoup préféraient se tourner de nouveaux vers les anciennes croyances. Ils en furent agréablement surpris, découvrant de nouvelles structures, plus facile à adopter. Bien qu'un côté sauvage soit toujours présent, on savait dorénavant à qui s'adresser, et rapidement comment prier une nouvelle déité. On se tourna vers les Necandi et les Druides pour rendre la justice, ou afin de trouver un quelconque réconfort ou soutien. L'Eglise ne s'aperçut guère de ces procédés, qui faillirent pourtant la renverser. Pire, en le culte mineur de l'Empire, on commença à s'enrichir, mais à utiliser l'argent avec sagesse, en pratiquant sans vergogne le commerce et l'usure.

Une telle montée en puissance fut tuée dans l'oeuf lors de l'arrivée au pouvoir du tout premier empereur, Ulfric, ou plutôt de son sacre. Dès à présent, les souverains de la Mortrasie, de l'Empire, à dire vrai, était placés sur le trône non seulement par leur sang, mais aussi par les Jumeaux. Le peuple, volage, vit là un signe manifeste de la supériorité du culte officiel de l'ancien royaume, maintenant ayant vécu. Furieux d'un tel revirement, les représentants des Petits Dieux cessèrent d'accepter n'importe qui dans leurs rangs. Les obligations et interdits de leurs cultes se durcirent. Bien qu'aidant toujours les pauvres gens, se mettre à croire en eux ne s'avéra plus aussi simple qu'avant. De telles pratiques divisèrent leurs hautes instances, dont certaines ne souhaitaient en aucun cas que l'élitisme règne.

Si dans les campagnes, c'étaient parfois les Druides qui faisaient la loi, ou leur équivalent, ce droit allait bientôt se voir retiré. L'Empereur donna la permission officielle à l'Eglise de faire justice, excluant par là même les décisions, pourtant parfois très sages des ministres des Petits Dieux. La communication allait s'avérer de plus en plus difficile entre les deux cultes à l'avenir. Sixtine de Raband, responsable des Necandi de Funiobe s'insurgea d'une telle décision. Elle tenta d'en référer auprès d'Ulfric. Le résultat qu'elle obtint fut tout de même la validation de tous les précédents jugements rendus au nom des Petits Dieux, sans qu'ils ne puissent être révisés. Par ailleurs, en l'absence d'une quelconque autorité, spirituelle ou temporelle, ce seraient les représentants de ce culte animiste qui





devrait trancher. Hélas, aucun écrit ou contrat ne fut là pour sceller cet accord, qui reste, comme l'on s'en doute sujet à de nombreuses polémiques aujourd'hui.

La Côte du Midi demeurait un bastion pour les Petits Dieux, tout comme les Terres du Levant. Les récents événements n'avaient fait qu'augmenter le nombre de croyants en ces lieux, dépassant parfois le nombre de ceux en les Jumeaux. Ces deux régions venaient d'apparaître, l'Empire ayant conçu le système des Duchés pour décentraliser partiellement son pouvoir. De tels découpages administratifs permirent au culte mineur en l'Empire de continuer son organisation. Ainsi, c'est Boccobe et Néfémor qui prévalèrent dans les Duchés précédemment cités, tandis que Lolanie régnait dans l'ouest, en les Plaines du Ponant. Cela ne divisa pas les prêtres de ces divinités, bien que, par la même, les rites et habitudes de l'un ou de l'autre différaient quelque peu d'un de ces domaines à l'autre.

On pourra s'étonner qu'à ce jour, aucun des Petits Dieux n'ait réellement d'armée sous ses ordres. Pas de soldat, pas d'ordre militaire... cela ne signifiait pas pour autant qu'on ne faisait ici que tendre l'autre joue. Avec l'avènement de plus en plus prononcé des Jumeaux, une soleillade contre les Petits Dieux se mit à être crainte. Ainsi, que ce soit les Druides, les Forgeprêtres ou les autres, tous commencèrent à s'entraîner en secret au combat. Certains de leurs disciples firent de même, comptant parmi eux d'anciens soldats royaux ainsi que des soldats impériaux. La précaution ne se révéla pas utile, car aucun conflit ouvert et armé n'apparut entre les deux factions. Toujours demeurait il qu'en cas de problème, de nombreuses troupes pouvaient être levées en peu de temps. Cela autorisa surtout des hameaux et des petites villes à se sentir plus en sécurité.

Alors que les réformes et les purges se multipliaient dans l'Église des Jumeaux, les Petits Dieux tentèrent de se faire une place un peu partout. S'ils ne pouvaient jouer sur le nombre, au moins allaient-ils avoir des représentants partout. L'Empire ayant besoin de fonds pour lancer ses grandes réformes fiscales et territoriales, le culte mineur en ses terres lui prêta des fonds dont il avait besoin. En contrepartie, des terres furent officiellement accordées aux ministres des divinités mineures. Les simples ambassades qu'étaient les tentes ne représentèrent bientôt plus qu'une partie minuscule de l'étendue de l'influence des Petits Dieux. Ils eurent des domaines, même si de taille extrêmement modestes en leur nom, sur lesquels une justice pouvait être exercée... mais révisée par celle de l'Empereur. Ces enclaves, plus nombreuses qu'on ne le croit ne comptait que rarement plus de deux ou trois fermes, et représentaient un véritable micmac pour les successions, mais empêchaient encore et toujours les Jumeaux de définitivement enterrer leur vieil adversaire spirituel.



A la conquête de l'Empire... et du reste ! (120-219)

Le siècle qui suivit entérina ce quasi statu quo entre les deux cultes. Les Jumeaux prévalaient, mais ne pouvaient définitivement l'emporter. Les paysans restaient bien trop attachés à leurs vieux rites d'un côté, et de l'autre, la religion officielle de l'Empire ne cessait de connaître des querelles entre ses différents ordres. Cette instabilité ne pouvait que profiter aux Petits Dieux, qui se glissaient dans le moindre interstice. Ils eurent de quoi financer leurs premiers hôpitaux et orphelinats officiels. Si les premiers se dressaient dans les villes, les seconds se nichaient parfois au creux des bois ou sur des pitons rocheux. Les récoltes des terres des Necandi et des autres, les produits de leurs élevages circulaient sur les marchés et approvisionnaient hameaux et bourgades. Ils devinrent rapidement synonyme de qualité, recherchés par tous, car de telles marchandises demeuraient rares.



Dans la cité des libres penseurs de Jargance, en les Plaines du Ponant, les hautes instances du culte des Petits Dieux établirent nombre de colloques pour savoir comment faire en sorte que leurs mouvances “païennes” selon certains perdurent. Furent alors définies les modalités de réunion futurs des organes décisionnels, et entérinés les modes de succession. De telles réunions ne provoquèrent que des dissensions mineures parmi les prêcheurs, qui délimitèrent tout de même une demie-douzaine de divinités nouvelles qui pouvaient servir d'interlocuteur et de responsable en l'absence des quatre croyances majeures. Des modes d'imposition et de répartition de bénéfices furent élaborés, ce qui résulta à la première rupture d'une règle que nous connaissons déjà : jamais d'écrit ! La base de ces calculs et leurs principes furent inscrites dans des registres comptables. Ces documents ne devaient toutefois en aucun cas avoir un rapport avec la spiritualité et le mystique. Par la suite, on remarquera que ce qui touchait à la logistique et au commerce provoquait parfois des entorses au précepte de ne rien vouloir graver où que ce soit. Afin de coucher cela sur le papier, le nouveau Mortrasien, langage mêlant l'Elfique et l'ancien Mortrasien fut utilisé sans vergogne.

Onze siècles sans écrire... beaucoup se demandèrent si le jeu en valait la chandelle : dès que des mots furent gravés, bien plus d'athées furent attirés ! Les mauvaises langues, évidemment, diront que la multiplication des croyances était surtout provoquée par les richesses que continuaient d'accumuler les Petits Dieux. Pourtant, si l'opulence régnait en ce culte, ses représentants n'en laissant rien paraître. Tout au plus voyait on un Druide gras ou un Forgeprêtre manier des outils d'une finesse extraordinaire. De fait, ceux qui détournaient de l'argent où ne pensait à accumuler des biens que pour leur propre profit disparaissaient souvent sans laisser de trace. Les plus grandes rumeurs circulaient sur les trésors cachés en

les tréfonds des lieux de prière du culte animiste. Voleurs et chenapans en furent pour leurs frais, n'ayant à se mettre sous la dent que des objets ornementaux sans grande valeur, et faisant souvent face à de véritables experts martiaux au lieu de curés frêles et chenus. Il faut préciser que les prêtres des Petits Dieux avait compris toutes les subtilités du système bancaire établi par le Poing du Pardon, supposément rival, et que les deux institutions connaissaient une confiance mutuelle pour traiter leurs finances (sans que l'Eglise elle-même ne soit véritablement au courant dans les premiers temps).

Bien que l'Âge d'Or impérial voyait une très grande partie du peuple prier les Jumeaux, les ministres des Petits Dieux continuaient d'agir en toute discrétion. Sages, ils se doutaient que l'humanité ne faisait que connaître des flux et des reflux, et qu'une telle prospérité ne saurait durer des siècles. Ainsi, on envoya des missionnaires chez les Nordiques, dont une petite partie seulement revenait en vie. On s'efforça de repeupler les villages là où la peste avait frappé au début du deuxième siècle, et des expéditions dans le Désert des Roches, mais aussi de l'autre Côté du fleuve Anlafarre furent financées. Si les résultats ne se montrèrent pas comme mirobolants, au moins commençait-on partout à savoir que les Jumeaux ne prédominaient pas en chaque lieu, qu'on priait les Petits Dieux un peu partout dans le monde



connu. Les communautés les plus reculées, les nomades et les excentriques préféraient ce culte qui n'avait pas le monopole impérial, plus facile d'accès, permettant d'accéder à une spiritualité et à une communion sans avoir à s'infliger la lecture de dizaines, voire de centaines de pages. Enfin, les grandes organisations de ce monde furent approchées. Un écho favorable résonna rapidement dans la Guilde des Aventuriers dont les membres étaient bien souvent issus d'une origine plus que modeste.



Si la Côte du Midi demeurait le fief incontesté des Petits Dieux, ils décidèrent d'étendre plus largement cette idée en l'archipel Kraesick, formé de dizaines et de dizaines d'îles. Là-bas, les cloches des Jumeaux semblaient bien loin. Autant sur certaines de ces bandes de terres, il y avait un conflit perpétuel, parfois armé avec les Sauriens, autant sur d'autres... un calme lymphatique régnait. Le climat y était doux, l'eau potable, les arbres donnaient des fruits sans qu'on s'occupe d'eux et les crustacés se jetaient presque tout seuls dans votre gosier. Avec des sols parfois trop pauvre



pour la canne à sucre où le cacao, certains de ces lieux n'accueillaient que quelques oisifs sans grandes ambitions, ou de vieux vétérans lassés de tout. Quoi de mieux que de leur apporter un peu plus de paix, en participant à des rites simples et agréables, qui ne les fatigueraient même pas ? Tous ces lieux, délaissés par les aventuriers des Jumeaux ne le furent pas par leurs adversaires. Ainsi, la bonne parole se répandit de plus de plus sur les océans et les mers, et le moindre port de l'archipel ne jurait bientôt presque plus que par Boccobe et les siens.

Du pic jusqu'au gouffre (219-269)

L'éclosion des Guerres Serviles ne fut pas une totale catastrophe pour les Petits Dieux. Prêtres, vestales et leurs novices s'employaient au service des temples de leur plein gré, et ne souhaitait en aucun cas que cela change. Il y eut davantage de problèmes sur les domaines propres de cette religion. Certains connurent une véritable révolte de la part des serfs, et ne purent jamais être récupérés par la suite. Pour d'autres, cela ne changea absolument rien, aucune hiérarchie trop présente ne se faisant ressentir dans leur quotidien.

Paradoxalement, davantage d'esclaves et de maltraités se rangèrent sous les bannières animistes. Il faut bien dire que l'Eglise employait une main d'oeuvre qu'elle ne rémunérait presque pas, la traitant à peine mieux que comme des prisonniers. Ne souhaitant toutefois pas se mettre en porte-à-faux avec la loi et l'Empire, les représentants des Petits Dieux refusèrent la conversion des criminels et l'asile à ceux qui persécutaient les populations au nom de la liberté. Cela ne les empêchaient pas, toutefois, de protéger les simples serfs qui ne voulaient plus sortir de leurs temples. Il y eut bien quelques échauffourées dans ces cas épineux, mais ne voulant se mettre toute la paysannerie qui lui restait fidèle à dos, les Seigneurs fermèrent les yeux plus d'une fois sur ces cas.

Les coupables habituels : Elfes, Nordiques et jeteurs de sorts commencèrent de nouveau à trembler, le grand mouvement populaire n'hésitant pas à mettre leur tête au bout d'une pique. Bien qu'une partie des esclaves soit constituée de ces races et classes, cela n'empêcha pas plusieurs massacres, qui firent naître nombre de conflits internes à cette révolution. C'est probablement cela qui sauva l'Empire de sombrer définitivement dans le chaos : le mouvement populaire fut incapable de se maîtriser, alors que ses chefs commencèrent à tous se disputer le pouvoir. Finalement, le culte des Petits Dieux ressortit grandi de ce chaos. Il parvint à éviter que trop de non-humains ne soient tués, et calma également plusieurs responsables des pillages et des tueries. Un Necandi, Balor Feustre et une Druidesse, Morgane Kambrun se sacrifièrent pour éviter que les pogroms ne reprennent... avec succès. Si les Petits Dieux ne connaissaient pas de Saint, au moins firent-ils entrer en ces temps-là plusieurs noms dans leurs contes et légendes.



— — — — —

Cette amélioration pour le second culte impérial n'allait hélas pas durer. Lorsque les Royalistes tentèrent de renverser l'Empire (décidément, tout le monde en voulait à ce régime), ils décidèrent d'épargner l'Eglise. Les rebelles se montraient profondément pieux, et ne cessaient d'épargner et de demander conseil aux prêtres (qu'ils n'écoutaient pas quand il s'agissait de faire la paix). Malheureusement, il n'en alla pas de même pour les Petits Dieux. L'on voulait une modernité en faisant appel au passé par le retour des rois, mais pas par les idoles ! De plus, toutes ces initiatives pour protéger les Elfes et les Nordiques, responsables de la misère ne seraient-elles pas un peu suspectes ? Avec ce genre de raisonnements, tout un réseau d'engrenages commença à tourner. Alors, l'on commença à considérer les Petits Dieux et leurs séides comme des monstres ignobles...

Durant la première décennie de la guerre civile, les pires exactions furent commises contre le deuxième culte impérial. On saccagea les temples, persuadés d'y trouver les trésors les plus fous. Les ministres furent massacrés, ainsi que tous ceux, qui de près ou de loin avaient pu ployer le genou devant une idole. L'Empereur, Armand l'Inconstant ayant été assassiné dès le début des conflits, aucune aide réelle ne put être apportée dans un premier temps aux représentants des Petits Dieux. Une organisation militaire dû donc se mettre le plus rapidement possible en place pour éviter une annihilation en bonne voie. Necandi et Forgeprêtres dispensèrent des formations martiales puis fournirent un équipement à leurs fidèles afin qu'ils puissent se défendre. Les lieux de prières devinrent des centres d'entraînement, tandis qu'une hiérarchie de terrain s'instaurait à la hâte. Ces lieux furent assiégés, puis devinrent le théâtre de carnages et de combats épiques.



Pourtant, tout ne se dressait pas contre les Petits Dieux. Les Barons, au sud et les Nordiques, au Nord décidèrent de se joindre à la fête en multipliant les raids contre un Empire déjà déchiré. Aucune de ces deux puissances n'en voulait aux animistes. La première comptait parmi elle un grand nombre de croyants en ces mouvances jugées barbares par les royalistes, la seconde car elle avait parfois protégé certains d'eux dans le passé (sans oublier qu'elle éliminait tout de même ses fidèles en l'Énergie). Les envahisseurs se moquaient bien de savoir s'ils se battaient contre les Impériaux ou leurs ennemis. Bien que de rapides alliances de circonstances se formassent, il n'y en eut pas moins de belles batailles rangées entre tout ce petit monde. On remarquera toutefois que les troupes des Barons n'hésitaient pas à défendre les prêtres des Petits Dieux contre les rebelles, cela avec une véhémence particulière. Une telle initiative les autorisera, à l'avenir, à disposer d'informateurs, d'espions des plus utiles au sein des terres leur souverain.

Lorsque les conflits commencèrent à se calmer, au bout de presque trente ans de ravages et de famines, les Petits Dieux et les leurs ne se découragèrent pas pour autant. Prévoyant déjà ce qui se déroulerait après la guerre, les enclaves du culte mineur commencèrent tout de suite à fonctionner comme elles étaient capables de le faire : en totale autonomie. Elles se montrèrent toutefois impitoyables, voire d'une cruauté excessive contre tout ceux qui avaient dressé le fer contre eux durant cette période troublée. De fait, il était montré ici que les Petits Dieux continueraient d'exister quoiqu'il en coûte, et que la violence ne leur faisait pas peur.



Une tardive consolidation (269-320)

Si après la guerre, l'Église des Jumeaux se servit du chaos régnant pour de nouveau apparaître comme la seule solution afin de survivre, les Petits Dieux ne furent pas en reste. Les villages et les plus éloignées voyaient des missionnaires débarquer ? Qu'à cela ne tienne : de nombreux endroits connaissaient déjà les services d'un Druide ou d'un Forgeprêtre. Plus aucun Prévôt ou Seigneur ne pouvaient faire régner officiellement la basse justice ? Officieusement, on recourait aux services d'un Necandi pour trancher les litiges. Même au plus fort de la tourmente, les miséreux et les parias pouvaient toujours trouver une oreille attentive chez les Petits Dieux.

Quant à la dernière grande guerre avec les Nordiques, de nouveau, elle épargna les temples et croyants du second culte de l'Empire. Si les Jumeaux répugnaient encore et toujours à traiter avec l'envahisseur, les Petits Dieux ne se gênaient pas pour convertir les plus hésitants... et exterminer discrètement ceux qui restaient sur la voie de l'Energie. De nouveau, des fonds furent confiés aux Empereurs, notamment à Enguerrand dit "le Fort" pour reconstruire la capitale, ayant souffert des assauts et des pillages. Ainsi, plusieurs quartiers, rues et autres monuments purent s'ériger à Archenfer, à la croyance, au nom ou à la gloire des Petits Dieux.

Cette accessibilité de plus en plus manifeste au culte dérangerait certes quelques ermites, Druides et autres vieux prêcheurs dans leur retraite, mais elle permit aux citadins de mieux connaître ce qu'il aurait dû pouvoir étudier depuis des centaines et des centaines d'années. Les protestations des vieux barbons n'y changèrent rien. On voyait donc de plus en plus dans les rues les couleurs chatoyantes des Petits Dieux évoluer au milieu du blanc et du rouge des Jumeaux. Si pour beaucoup, les ministres du second culte impérial demeuraient des bouseux, nombreux étaient ceux, discrètement, qui allaient rechercher leur savoir...

Un avenir mitigé (320-de nos jours)



La venue au pouvoir du dernier Empereur (l'actuel), Ulfric IV, s'apprêtait de nouveau à permettre de positionner stratégiquement les temples priant les Petits Dieux. Il redécoupa en effet les Comtés, alors instaurés au deuxième siècle en cantons, sans toujours respecter les frontières des nombreuses seigneuries, aux tailles variables. Si beaucoup ne firent pas réellement attention à ces nouvelles divisions administratives, sauf bien sûr tous les nouveaux élus qu'une telle action créa, les responsables

des religions animistes suivirent cette nouvelle réforme de très près. Ils décidèrent donc de fournir un soutien inconditionnel aux bourgmestres, ceux censés chapeauter ces nouveaux échelons territoriaux. Cette aide n'était pas désintéressée : ces élus (car ils ne venaient au pouvoir qu'après un vote) devaient récolter l'argent des impôts pour l'Empereur auprès des seigneurs et baronnets. Inutile de préciser que les avoir dans la poche permettait d'obtenir des subventions diverses plus rapidement... si ce n'est accéder à des fonds secrets !

La rivalité avec les Jumeaux sembla s'apaiser dans les années suivantes. Tout au plus un mépris très discret pouvait se ressentir entre les deux religions. Il faut dire que le pouvoir temporel n'avait cessé de vouloir diminuer l'influence du premier pouvoir spirituel impérial. Les Petits Dieux eurent donc des représentants qui se montrèrent prêts à se poser comme intermédiaires et arbitres. De telles demandes furent parfois acceptées, au grand dam des deux parties opposées... mais cela ne fit qu'affirmer une image de sagesse auprès des gens du commun.

De nos jours, une activité fébrile règne chez les Petits Dieux. Si quatre des frères et sœurs sont déjà là, on évoque que, d'ici quelques années, le suivant devrait se découvrir à tous. Il n'y en aurait alors plus qu'un avant que des changements redoutables surviennent. Les Forgeprêtres, les Nécandi et les autres se montrent donc plus fermes et plus exigeants dans leur apprentissage, mais aussi plus méfiants envers ceux qui veulent les rejoindre. Cela ne les empêche pas de vouloir recruter de plus en plus de monde, mais de qualité : des fonds sont investis un peu partout, et nombre d'orphelinats et autres institutions caritatives, idéales pour repérer de jeunes talents s'ouvrent aux quatre coins de Mortras. De nouveau, une dissension s'installe : pour une partie des hautes instances, les Petits Dieux n'ont pas à chercher la publicité où à se montrer (pas plus qu'ils n'ont à trancher des litiges), seuls les vrais croyants et les élus viennent à eux. Selon certaines rumeurs, du sang aurait même déjà été versé à propos de ce sujet...



TITRE II : QUELQUES PETITS DIEUX

Petit avant-propos : tous les rites présentés (messes, baptêmes) peuvent exister en dehors des temples, lorsque les circonstances l'imposent, tout simplement en prenant de quoi imiter ses éléments au plus simple (le bassin de l'Ondinien de Boccobe deviendra une simple vasque d'eau, la plate-forme et les corniches du temple d'une Nécropole pourront être représentés par du tissu et de simples sillons de terre...). Comment devenir un ministre du culte des Petits Dieux n'est pas abordé ici : cela reste un savoir, qui ne saurait être accessible à tous. Enfin, pour ce qui est du financement, seul le "spécial" sera abordé, car tous les cultes font appel, d'une manière générale aux dons, et en reçoivent spontanément.

CHAPITRE I : NÉFÉMOR

Dieu primordial du Feu, de la Pierre et de la Forge

Doctrines et idées véhiculées : Néfémor est la forge qui gronde, le feu qui crépite, la pierre qui protège. Du feu peut naître la vie, et chacun la crée par le feu qu'il a en lui. Il est nécessaire d'être comme l'acier, afin de pouvoir se plier à toutes circonstances, dans sa jeunesse. En vieillissant, tel le métal, on se rigidifie car l'on a trouvé sa voie. L'eau est également nécessaire à la vie et à ce processus, il va donc de soi que les prêtres de Néfémor et de Boccobe vivent en symbiose.


L'existence est un brasier, une fournaise. Succomber à ses émotions est tout à fait possible, mais il faut être prêt à en payer les conséquences. Le feu de la vie doit continuer, il est donc nécessaire à ce titre d'apporter son aide aux plus démunis, notamment son savoir.

Le feu n'a aucune pitié, il ne faut donc pas espérer en attendre des croyants en Néfémor. Également, la tromperie et la fourberie ne sont pas dignes d'exister. La franchise est de mise. Le mépris des lâches et des fainéants l'est également, mais le pardon reste possible pour ceux qui font amende honorable. Il n'y a également pas de honte à perdre un combat lorsqu'on l'on a pu se battre avec courage.

Son symbole est un marteau d'or sur un fond de flammes mêlant le orange et les gueules.

Noms : les officiants du culte se nomment les Forgeprêtres. Les chefs sont les Elus des Flammes, les croyants les Néfémains. Tout ce beau monde est péjorativement appelé "les cramés". Néfémor est aussi appelé "le Bâilleur", le "Marteau Sacré" ou encore le "Grand Forgeron".





Couleurs et costumes : Les forgeprêtres portent des pièces de métal sur des vêtements jaune et orange, parfois soulignés de rouge. Ils sont bien souvent glabres, pour éviter que la moindre étincelle ne mette le feu à leur chevelure (ou leur barbe).

Interdits et obligations : les croyants ne peuvent eux-mêmes éteindre un feu qui pourra s'éteindre de lui-même sans danger. Une fois par jour, le croyant doit tenter, normalement au lever du soleil de créer le feu. Il doit manger avec des couverts de métal (ou les mains), et non de bois. Il répugnera à utiliser des armures en cuir bouilli ou en tissu (mais sait très bien qu'un gambison est nécessaire au port d'une cotte de mailles, il en devient donc toléré, il n'y a également pas de problème pour les vêtements).

Réputation dans l'Empire, relations avec les Jumeaux : Le temple de Néfémor entretient une très bonne relation avec l'église des Jumeaux Divins. Les Forgeprêtres œuvrent à ce que le culte des Petits Dieux soit traité avec respect, et vice-versa. Sa réputation dans l'Empire est parfois contestée par les forgerons d'autres croyances, qui voient en eux de sérieux concurrents.

Chefs spirituels et hiérarchie : les Forgeprêtres sont dirigés par un conseil de six hommes et femmes, les Elus des Flammes. Ces derniers, tous les huit ans, se réunissent à Fortacier, où soixante challengers tentent de prendre leur place (dix pour chacun d'eux). S'ouvre alors un concours d'artisans, où tous doivent concevoir et fabriquer une pièce d'équipement. Si un des participants réalise une meilleure arme qu'un maître, il prend alors sa place... mais cela reste à l'appréciation de ce dernier ! On notera toutefois que les Élus se révèlent honnêtes et ne restent guère plus de deux compétitions en place.



Finances : le culte tire ses revenus des nombreux produits qu'elle conçoit en ses forges. Au niveau de la pierre, certains Forgeprêtres sont des architectes très compétents, quoique classiques, et louent leur service à prix d'or.

Lieux où Néfémor est le plus prié : Terres du Levant, chez les forgerons, mais aussi les architectes.

Aspect des temples : Ce sont des bâtiments très géométriques, nommés les Martacier, en pierres sombres, qui cachent en général de grands réseaux de tunnels. Ils abritent des forges, et sont donc souvent placés auprès des rivières. Contenant parfois des réserves d'équipement, les Seigneurs locaux craignent parfois qu'une insurrection ne provienne de ces lieux. A l'inverse, ces endroits ont souvent servi de bastion pour résister à un envahisseur, ou à une bande de routiers particulièrement tenace. Si, en effet, ces endroits contiennent un lieu de



recueillement, dépourvus de bancs mais garnis d'alcôves contenant enclumes et idoles, ils comportent également plusieurs pièces fortifiées et isolées, afin qu'un départ de feu soit vite maîtrisé. Les armes et armures exposées sont souvent des pièces décoratives. Un Forgeprêtre occupe les lieux, mais en général, on en trouvera au moins deux.

Néfémor est le plus souvent représenté par un colosse en simple pagne, debout, aux yeux dorés et sans pupille, tenant une énorme masse de travail à deux mains au niveau de ses hanches.

Cérémonies :

PRIÈRE EN NÉFÉMOR :

Le croyant se met à genoux. Il tient un objet métallique dans la main gauche, l'offrande dans l'autre (qui sera récupéré par le Forgeprêtre). Il regarde droit devant lui, mais peut fermer les yeux. Il déclare alors :

*Oh, Néfémor, entends-moi, ton disciple
Oh, Néfémor, écoute ma supplique
Ton serviteur a de nouveau besoin de toi
De tes flammes, de ta force et de ta lumière
Oh, Néfémor, vois cette offrande
Oh Néfémor, regarde comme elle brille pour toi
Prends-là pour toi et consume-la
Que ta faim soit rasassée par ma main
Oh Néfémor, agis maintenant pour mon bonheur
Oh Néfémor, continue de t'élever et de nous nourrir
C'est alors ainsi, que chaque jour, nous perpétuons ton cycle*

RITE DE NÉFÉMOR

Le rite de Néfémor est en général accompli lors de la fabrication ou la réparation d'un objet. Il peut l'être aussi avant de le faire, ou tout simplement quand on en a soupé d'avoir déjà prononcé la prière dix fois dans la journée. Le croyant prend alors, si possible, un morceau de métal qu'il tient dans ses deux mains. Il le brandit au-dessus de sa tête, et prononce ces phrases : "vois mon œuvre et ce que je fais pour toi. Par elle, je montre mon respect pour ce que tu représentes. Donne la force dans ce que je tiens, car je ne peux accueillir toute ta puissance". Le croyant tient alors l'objet au niveau de sa taille, baisse la tête vers lui et ferme les yeux quelques secondes.





MESSE EN NÉFÉMOR :

La cérémonie qui ressemble le plus à une messe chez les croyants de Néfémor a lieu tous les jours, lorsque le soleil est à son zénith. En général, c'est le deuxième jour de la semaine qu'elle réunit le plus de monde. Les Forgeprêtres allument alors tous les brasiers et forges dans le Martacier. Les croyants se disposent alors à genoux, formant une espèce de losange, dont chaque pointe est dirigée vers le centre d'un mur. Deux chemins sont libérés au milieu de cette géométrie humaine. Une fois tout le monde installé, les portes du temple sont fermées. Le ou les Forgeprêtres se postent alors sur le mur du fond, et déclare(nt) :

*Dans le feu et la chaleur,
Dans les flammes et la vigueur,
nous sommes aujourd'hui réunis.*

Les croyants, à leur tour, répondent :

*Par l'acier et par le fer,
Par la pierre et par la terre,
nous sommes aujourd'hui couverts.*

Le Forgeprêtre se saisit alors de deux poignées de cendres, et remontent les travées que forment les fidèles. Il les disperse doucement parmi tout les présents, en reprenant, avec tout le monde :

*Néfémor, aujourd'hui, tu nous vois accomplis.
Ton retour approche,
nous, tes fidèles et proches,
sommes prêts à l'accueillir.*

Alors, le Forgeprêtre désignera, en toute discrétion, un nombre totalement arbitraire de croyants. Chacun dira, en une phrase, ce qui a fait de bon pour le retour de Néfémor, et en une autre ce qu'il a fait de moins bon. Dès qu'il aura terminé, l'assemblée scandra "nous voilà devant toi Néfémor, nous t'attendons". Le Forgeprêtre, par la suite, célébrera, entre deux individus, voire trois, ce qui est appelé l'Union, l'équivalent de notre mariage. Les concernés, préalablement avertis porteront des vêtements oranges en "haut" et jaunes en "bas" pour les femmes, l'inverse pour les hommes. Ils iront alors simplement vers le mur du fond réciter ensemble la prière en Néfémor, avant de revenir prendre leur place. La cérémonie reprend, par la voix du Forgeprêtre :

*Toujours plus hautes, nos vies s'élèvent.
Elles crépitent dans l'âtre, la forge gronde.*





Vient alors le temps des contes.

Le Forgeprêtre raconte alors une (ou plusieurs) histoire, celle d'un autre Forgeprêtre, d'un croyant, ou une fable pure et simple. Il peut alors tout à fait interroger les gens dans la salle, ou leur demander de compléter ses dires. Le temps des récits est toutefois limité, selon la région (là où il y a le plus d'activité, à cinq minutes, à deux bonnes heures lorsque l'on vit dans des lieux plus calmes). le Forgeprêtre peut aussi demander directement à quelqu'un de raconter quelque chose. Quand cela est terminé, tous reprennent :

*Les mots ont résonné
Les phrases sont contées
Aux outils, à présent, de chanter.*

Les croyants se dirigent alors vers les forges et établis pour une réparation rapide... mais seuls les plus rapides peuvent y préparer quelque chose. Les Forgeprêtres surveillent cette cohue, qui se termine parfois (mais très rarement en rixe), avant d'aller aider leurs fidèles. Une fois chaque poste de travail occupé, les autres fidèles baissent la tête, jettent une pièce ou une offrande de la main droite juste avant de sortir sur le sol, de temps à autre dans un container de métal prévu à cet effet. Chacun prononce, en sortant "Néfémor, guide-moi pour ton retour, que mon bras ne faillisse pas".

BAPTÊME

Le postulant est amené par ses parents et déposé à moins d'un mètre de la forge (il y va de son propre chef s'il est assez âgé). A ce moment, le Forgeprêtre lui tourne alors le dos, et travaille justement à sa forge. Dès qu'il récite la prière, tout le monde sort de la pièce, même s'il y a les parents du nouveau-né. A sa fin, il plonge une braise dans l'eau en déclarant : "que le feu de la vie brûle en tes veines. Que l'eau du vivant apaise ta rage lorsqu'elle te consume. Nous veillons sur toi, et de nous tous, tu nous serviras, et nous te servirons". Il passe alors la braise refroidie sur les joues, le menton et le front du postulant. Il ramène alors ce dernier à ses parents (ou le raccompagne) et clame : "nous sommes maintenant unis à (son nom) par nos croyances et nos dieux. Nous attendrons ensemble leur retour, et nous serons prêts".

ENTERREMENT

L'enterrement pour les fidèles de Néfémor a, comme on se doute de grands rapports avec le feu. Si cela est possible, on forge un masque mortuaire de fer et de bronze au défunt, d'or pour les plus riches, que la dépouille portera jusqu'à sa crémation. Alors, on installera le cadavre sur une litière dans le temple, qui y restera toute la nuit. Théoriquement, tout travail





doit y cesser (mais rarement en pratique). A l'aube, le Forgeprêtre et des croyants choisis par lui porteront le corps et son support jusqu'à une place préparée à l'avance, où se dresse un grand bûcher, sur lequel on déposera le fardeau. Alors, tous les croyants formeront un grand cercle autour du lieu. Le Forgeprêtre, portant huile, poix et briquet d'amadou allumera donc le brasier, en s'exprimant comme suit "tu nous a quitté, oh, toi (nom de la personne)". Il verse alors de l'huile sur le brasier. "Tu as apporté ton aide et ton soutien à ta foi et à tes proches. Grâce à toi, notre retour ne sera que plus ardent". Il enduit alors de poix ce qui doit l'être et reprend la parole : "tu assisteras à notre avènement, car tu vas faire à présent partie de nous pour toujours. Maintenant, d'où tu vas, tu nous assisteras dans chacune de nos tâches". L'officiant allume ensuite le bûcher et se retourne vers l'assistance (du moins une partie, en général les roches), concluant par "des cendres de notre ami, notre frère, Néfémor et les siens nous entendent et nous remercient. Soyez dignes chaque jour de ce qui a été accompli, puisse le brasier vous consumer par la passion et non brûler par la peur". Si un bûcher ne peut être dressé, quatre vasques qui entourent le cadavre dans lesquelles on allume un feu suffiront. Le corps est alors simplement enterré par la suite sans cérémonie.

CHAPITRE 2 : BOCCOBE

Dieu primordial des Océans, des Fleuves et des Vents

Doctrines et idées véhiculées : l'eau est source de toute vie. Elle est aussi forte pour la donner que pour la prendre. C'est pourquoi il est de bon ton d'éviter de la gaspiller, ou de la polluer... même si on comprend et on profite de l'industrialisation. L'eau et les vents doivent circuler et fouler un corps sain : l'hygiène est extrêmement importante.

L'océan est un élément important dans la vie de tous. Il est nécessaire pour le croyant de s'en approcher au maximum, car c'est de là que l'humanité vient. Les mystères de la vie doivent être recherchés, car ils rappellent que la mer est vaste et recèle des recherches cachées. Toutefois, c'est la prudence qui prévaudra toujours : nous ne sommes jamais à l'abri d'une lame de fond ou d'un requin. On reprochera aux adeptes de Boccobe de poser des questions, de soulever des débats sans jamais s'y aventurer trop loin, faisant preuve de lâcheté : il n'en est rien, il est juste nécessaire de calculer quels sont les chances de succès, et de noter tout ce qui peut enrayer un plan afin d'y revenir plus tard.

La curiosité et la prudence sont donc indispensables au croyant, mais aussi le calme et la sérénité. Bien que la tempête puisse se déchaîner, mêlant l'eau et le vent dans la pire des combinaisons, il est nécessaire de garder la tête froide. Si Boccobe décide de rappeler les siens à lui, ce n'est pas hurler en courant dans tous les sens qui changera grand-chose : il faudra paisiblement se contenter de réduire la voile et de changer la barre de cape. Cela



— — — — —

n'induit pas le détachement et l'absence d'action face à la fatalité : il faut agir, certes, avec célérité, évidemment mais sans mettre à beugler ou à éructer de rage.

Le symbole de Boccobe est une coquille Saint-Jacques dont la couleur varie sur un fin dessin de lignes représentant le vent.

Nom : les ministres du culte de Boccobe sont appelés les Aquarenos, les croyants les “disciples des vagues”. Boccobe lui-même est parfois appelé “Père-Marée ou le “Souffle Bleu”.




Couleurs et costumes : Les prêtres de Boccobe portent des vêtements amples, bleu nuit et noir. une grande cape et un capuchon viennent s'ajouter à leur aubes, là aussi larges, qui donneront une impression d'importance lorsque le vent souffle. Un collier ou bracelets de coquillages, quelques bijoux ornées de lapis-lazuli sont les seuls fantaisies qu'ils s'accordent. Une ceinture de chanvre, dotée d'une escarcelle faite dans le cuir d'un poisson, ceindra leur taille.

Interdits et obligations : lorsque l'on croit en Boccobe, on ne doit en aucun cas essayer de cracher. Effectuer un tel acte, sur un autre croyant notamment est un défi, une provocation à mort. On ne se sent également jamais chez soi avant d'avoir goûté l'eau locale, ce qui ne va pas, parfois, sans de terribles intoxications. Il faut apprendre à nager au plus tôt : le croyant qui ne sait pas évoluer parmi les eaux sera très vite conspué par les autres. Un croyant doit toujours donner à boire à celui qui à soif (ce qui peut provoquer des ennuis avec les autorités, lorsque quelqu'un au pilori implore un peu de boisson et n'y a pas le droit). L'hygiène est très importante : il faut frotter la crasse que l'on peut avoir sur soi avec un tissu avant de se baigner, ou même de se laver les mains. Etre propre, d'ailleurs, doit faire l'objet d'au moins une attention par jour.

Réputation dans l'Empire, relations avec les Jumeaux : les croyants en Boccobe ont une excellente réputation lorsque l'on est proche de la mer ou de l'océan, et décroît au fur et à mesure que l'on s'en éloigne. Les autorités n'aiment guère les marins qui viennent s'encanailler et chercher la bagarre, et l'Église des Jumeaux supporte mal ces sujets qui échappent à son contrôle dès qu'ils partent au large.

Chefs spirituels et hiérarchie : ce sont deux “Archontes” qui dirigent les croyants de Boccobe. Logés à Port-Sinople et Valo, lorsqu'ils sentent leurs fins proches, ils tentent de réunir le plus d'Aquarenos possibles afin de sélectionner ceux qui vont leur succéder.



Finances : S'ils ne sont pas toujours de bons charpentiers, leurs connaissances marines, en les mers et les vents rapportent toujours beaucoup aux Aquarenos. Ils sont également d'un talent exceptionnel pour concevoir de nouvelles méthodes de pêche, et des outils plus qu'ingénieux.

Lieux où Boccobe est le plus prié : Côte du Midi, archipel Kraesick, villes portuaires.

Localisation, aspect des temples : Les temples de Boccobe ne se trouvent que près des côtes et des cours d'eau, ce qui permet aux croyants de profiter de bassins sacrés par les prêtres. Il est toutefois possible, par dérogation de construire un navire sur la terre ferme et d'y dresser un lieu de culte. Il n'est pas rare, à bord des embarcations, qu'une chapelle vouée à cette déité marine subsiste. Les temples eux-même sont faits de bois, comportant de grandes ouvertures (et donc emplis de courants d'air). Un grand bassin circulaire, allant jusqu'à faire vingt pieds, si cela est possible orne son centre, duquel s'érige un pilier surmonté par quatre masques ornements (représentant les abysses, la vie marine, une tempête et une voile). Des vasques d'eaux se trouvent dans chaque partie du bâtiment, celui-ci étant rond, cerné d'un fin caniveau dont quatre parts rejoignent le bassin central. Autour du bassin, deux bancs se font face à face, et d'autres reposent contre les murs. Le sol est tapissé de sable, de petits autels sont couverts de coquillages à intervals réguliers. Filets de pêche et autres accessoires tapissent les murs, tandis que des voiles de navires, stratégiquement bien placées à l'extérieur du bâtiment se gonflent dès que le vent se lève. Une peinture bleue sombre est appliquée à l'extérieur, avec des dégradés. On trouvera également, à l'intérieur, serties dans le bois du lapis-lazuli et nombre de cristaux bleus d'une très faible valeur. Ce lieu a pour nom l'Ondinien.

Boccobe est le plus souvent représenté comme un vieillard recouvert d'algues et de coquillages, pas forcément très propre. Ses fidèles doivent justement avoir une hygiène irréprochable, car le jour de son retour, toute sa crasse et les déchets qu'il porte sur lui disparaîtront, et la splendeur de son corps tuera les malodorants.

Cérémonies :

PRIÈRE EN BOCCOBE

Le croyant, si cela est possible, retire ses chausses, et se met à genoux dans de l'eau, mouillant aussi ses mains. A défaut il humidifiera simplement lesdits genoux. Il reste dans cette position une dizaine de secondes, puis se relève. Il croise alors les bras sur sa poitrine, incline légèrement la tête et dit :

“L'eau parcourt mon corps, le vent souffle en mon coeur.



Boccobe, tu reposes en moi, entend ma supplique” :
(le croyant croise alors ses bras dans le dos, les mains en bas du dos)
“j’ai froid, je me suis égaré,
puisse les vagues et les vents me retrouver.
j’ai soif, je suis fatigué,
puisses-tu m’apporter à boire et à manger”.
(le croyant observe un silence de quelques secondes et ferme les yeux, puis il se frotte
simplement les genoux avec les mains, avant de reprendre la parole).
Je sais maintenant où aller, tu as pu me rassasier.
Ne ne crains à présent ni le froid, ni le danger.
Toujours, Boccobe, je te suivrais.

BÉNÉDICTION DE BOCCOBE

Une bénédiction très rapide est souvent demandée par les marins aux Aquarenos. Elle se déroule en extérieur, idéalement en une plage. Celui qui veut être béni s'accroupit puis se recroqueville face au prêtre. Ce dernier remplit alors une coupe d'eau, qu'il va verser sur le sol (idéalement sur le sable), tout en marchant en cercle autour du prieur. Il déclarera alors simplement :

Boccobe, tu nous a toujours guidé.
Protège celui qui se prosterne.
Que ton souffle le pousse vers ta destinée.
Que ton eau soit douce et riche.
Ne rappelle pas tes fidèles aujourd’hui,
Ils préparent ton retour.

Le croyant prostré peut reprendre, en canon, ces phrases. La bénédiction peut durer le temps de plusieurs répétition de la comptine, jusqu'à ce que toute l'eau soit versée. Alors, l'Aquarenos conclut par un simple “relève toi, fidèle de Boccobe. La mer et le souffle d'un Dieu t'accompagnent”.

MESSE

Le rite de communion qui ressemblerait le plus à une messe à lieu dans l'Ondinien, et attire le plus de monde au troisième jour de la semaine (à défaut, un cours d'eau ou une mare fera l'affaire). Il a lieu à l'aube. Les Aquarenos puisent des vasques d'eau au bassin de l'Ondinien, qu'ils verseront à l'entrée de ce bâtiment, et tout autour de la pièce de la pièce, dans les rigoles prévues à cet effet. Alors, les croyants entreront dans une simple chemise, noire pour les femmes, bleue pour les hommes, la plus propre possible, en se plaçant autour





du bassin, à commencer par le “fond” de la pièce. Les Aquarenos, s'ils sont assez nombreux, se placent aux quatre points cardinaux, et entonnent une courte litanie :

*Contemple les tiens, Boccobe.
Regarde les, prêts à t'honorer.
Ton souffle résonne en leur silence,
Tes eaux les tentent en leur chatoyance.
Maintenant, ils vont te rejoindre,
car depuis toujours, ils t'attendent.*

Les croyants s'assoient et mettent tout simplement les pieds dans l'eau. Alors, les Aquarenos passent, et de manière totalement aléatoire, les poussent dans le bassin. Juste avant, ils disent “Es-tu prêt à communier avec Boccobe ?”. Il leur sera répondu “Oui, car...” (le croyant prononce une courte phrase, parfois interrompue par un ministre du culte facétieux qui le mettra à la baille prestement). Une fois à l'eau, les croyants sont libres de nager, plonger, faire la planche... aucune parole ne doit être échangée dans le bassin, on doit entendre de lui seulement les éclaboussures d'eau. Une fois tout le monde en train de nager, les Aquarenos retournent aux quatre points cardinaux du bassin, et clament, face à lui :

*Boccobe, ô toi, dieu des eaux, regarde les tiens.
Boccobe, ô, toi, divinité des vents, constate leur entrain.
Puisses-tu toujours les voir sourire,
Alors même que tu nous inflige le pire.
Réchauffe nous maintenant de ton souffle,
tiens nous dignes à ta colère,
car en affrontant tes tourments,
nous nous préparons à ton retour.*

Les croyants sortent du bassin dans l'ordre qui leur plaît, et se sèchent. A la sortie de l'Ondinien, de longues tables ont été dressées lorsque tout le monde s'égayait dans l'eau. Sur elles reposent du poisson séché, parfois de la viande d'oiseau et de l'eau pure. En mangeant et en buvant, les disciples laissent une offrande. Ce buffet reste ouvert jusqu'au crépuscule.

MARIAGE

Le mariage en Boccobe se déroule dans l'Ondinien. Tous les hommes sont vêtus de bleu, les femmes de noir. Les mariages homosexuels sont autorisés (ce qui provoque bien souvent l'ire de l'Église des Jumeaux, mais aussi de Funiobe et Lolanie, qui ne voient pas cela d'un bon oeil). Les Aquarenos, s'ils sont plusieurs se positionnent chacun à un des points cardinaux de la salle, ou désignent des fidèles qui les assisteront dans cette tâche. Les autres croyants se déploient en cercle autour du bassin central, laissant un passage face à la porte. Le





silence doit être total. Si l'on entend le vent souffler, c'est de bon augure. Alors, les futurs époux, vêtus d'une simple tunique avancent côte à côte, enlèvent leurs chaussures et s'enfoncent dans l'eau (ils peuvent se voir rincer si leur tunique comporte ne serait-ce qu'un grain de poussière par les personnes les plus proches d'eux). À chaque pas qu'il font, puis à chaque brasse, dans le sens des aiguilles d'une montre, les personnes disposées en cercle avancent une vérité, bonne ou mauvaise sur un des futurs mariés (ou les deux). Lorsque les époux sont au centre du bassin, c'est chacune des personnes au quatre coins du temple qui doit alors rappeler un des principes de Boccobe. Les deux personnes, dans l'eau, inversent leur place, et touchent les masques du pilier central. Le cercle se referme derrière eux et la parole des croyants disposée autour du bassin reprendre, contre le sens des aiguilles d'une montre, tandis qu'une travée se forme entre eux vers le mur du fond. Tant que les croyants n'ont pas fini de parler, les époux doivent rester dans l'eau. Enfin, dès qu'ils en sortent, les quatre officiants au coin du mur se retournent vers l'angle, tandis que tous les autres croyants sortent. Les mariés ont quelques instants pour retraverser le bassin en sens inverse dans le silence complet, puis se rhabiller. Ils sortent alors bras dessus bras dessous sous une haie d'honneur, avec les femmes d'un côté, les hommes de l'autre, dont chacun portera une outre. les hommes verseront de l'eau au fur et à mesure devant les mariés, les femmes aspergeront leur tête de quelques gouttes durant l'avancée. Une fois ces murs humains remontés, tout le monde peut se diriger vers la fête à venir, tandis que les quatre officiants sortent de l'Ondinien.

BAPTÊME

Le baptême, chez Boccobe peut s'avérer quelque peu complexe. En théorie, il faut la mer ou l'océan, de préférence un jour de grand vent. Cela compliquant fort la cérémonie, créant aussi une trop forte mortalité, on se rabatit sur les bassins des Ondiniens. L'Aquarenos se met face à l'entrée, mais de l'autre côté du bassin. Les parents portent à deux leur enfant, ou le postulant s'avance seul jusque, justement, au bassin. Si c'est un nouveau-né, les deux parents doivent faire en sorte que le nourrisson, en nageant et en le portant toujours tous deux touche les quatre masques du pilier central, puis l'apporte au ministre du culte (un adolescent ou adulte fera bien sur cela tout seul). Alors, l'Aquarenos plonge l'enfant ou pousse la tête du postulant une vingtaine de secondes dans l'eau, avant de le sécher dans un drap propre. Il guide ou s'empare du postulant, qu'il mène alors près d'une fenêtre des lieues, le brandissant alors au vent, en clamant "Boccobe, voit ce disciple qui te rejoint. Il a affronté ton sang et ton souffle. Maintenant, accepte le parmi les tiens. Que tes eaux le nourrissent, que tes vents le guident". Par la suite, le postulant est alors allongé quelques minutes, face contre le plafond, dans le sable. Il est ensuite rendu à ses parents, ou repart tout simplement, sans se retourner. A la porte du temple, après son départ, l'Aquarenos verse un peu de sable, souffle dessus et y ajoute de l'eau. A noter qu'un tel baptême peut être fait à l'extérieur, dans l'urgence, avec une simple mare d'eau.





ENTERREMENT

La cérémonie funèbre liée à Boccobes est une immersion. Si cela est possible, les Aquarenos lient des pieds aux pieds du défunt, avant de le charger sur une barque. Les deux membres de la famille les plus proches porteront alors le corps, déjà lesté (il ne faut donc pas traîner, sous risque de démembrement) jusqu'à l'embarcation. Un membre de la famille sera à la poupe du navire, l'autre à la proue, tandis que les Aquarenos rameront. De nouveau, le silence est requis. Si le vent souffle, cela est, là aussi, un bon présage. Après avoir parcouru près d'une mile, les proches du défunt immergeront la dépouille. Les Aquarenos devront alors parler de concert, comme suit :

*Nous retournons à toi, Boccobe.
Tu nous a nourris, tu nous a abreuvé,
A nous de faire de même.
Prends (nom du défunt), comme présent.
A présent, en te rejoignant, il fait souffler le vent de la vie sur nous tous.*

Les proches du défunt peuvent prononcer quelques mots sur la personne. Dans le plus grand silence, la barque repart. Ce sont les proches qui mettent pied à terre en premier. Les Aquarenos déclarent à ce moment :

*Boccobe, merci de nous accepter.
Boccobe, merci de chaque jour nous donner.
Boccobe, aujourd'hui, ton retour est préparé.
Boccobe, tes fidèles, de nouveau, l'ont été.*

Dans l'urgence, la cérémonie peut se faire dans une simple rivière, avec une planche de bois, sur laquelle on fera glisser le corps du défunt dans l'eau. Sans la moindre goutte de liquide, le rituel sera répété dans un lieu désert, où l'on enterrera alors le corps. Un simulacre de la scène sera alors fait postérieurement.

CHAPITRE 3 : LOLANIE

Déesse des Forêts, de la Chasse et des Bêtes

Doctrines et idées véhiculées : troisième divinité "découverte", reconnue comme complémentaire (et surtout comme si elle était attendue), les idées de Lolanie complètent et enrichissent celles de Boccobe et Néfémor. On l'associe en général à la nature (sauvage, mais les bêtes qui lui "appartiennent" sont aussi domestiques). Lolanie est celle qui sait tirer partie des forces et des faiblesses et de ses deux frères, afin que la vie s'instaure et puisse



prospérer. Pourtant, il ne faudrait pas croire que, selon elle, la moindre branche et le moindre animal est sacré : c'est aussi l'audace et le défi qui la représente.

Les bêtes existent pour donner leur cuir, leur viande... mais c'est à l'Homme de se mesurer à cette nature sauvage pour la dompter. Il est toujours important de concourir, de s'inscrire à n'importe quelle compétition pour les croyants en Lolanie, car il faut toujours se surpasser. Cela passe par la chasse, la pêche... puis cela aurait été dur et complexe, mieux Lolanie sera révéree. Tuer un sanglier à mains nues sera donc un grand honneur... mais quelque peu suicidaire.

Une certaine harmonie doit également être respectée entre l'homme et son environnement (ce qui fait que les Jumeaux accusent très rapidement les disciples de Lolanie de vénérer la mouvance hérétique Energiste). Le bois est là pour construire des maisons, mais il faudra veiller à ce qu'il ne soit pas gaspillé. Les rivières fournissent des poissons, de l'or... mais il serait contre-nature de les détruire sans en avoir extrait toutes les ressources. L'élevage est tout à fait conseillé, comme la domestication des bêtes, qui prouvent que l'on a su relever les défis que la déesse a pu envoyer. Si une forêt contient des Écorcheurs, il faudra les traqueurs... mais à quelques-uns, pas avec un régiment. Un arbre ne saurait être coupé autrement qu'avec une simple cognée : s'y mettre à deux ne rendrait pas hommage. Selon Lolanie, c'est donc dans une lutte à armes égales avec la nature que l'on prouve sa valeur.

Le symbole de Lolanie est un sanglier brun, sur un fond de trois pommiers qui donnent leurs fruits. La bête porte une chaîne brisée, du sang s'échappe de ses défenses.

Noms : "Druides" est l'appellation des prêtres de Lolanie. Les croyants sont nommés, très simplement les "Adeptes". Lolanie est également appelée la "Chasseresse", la "Mère de Toute Chose" ou encore "Celle-qui-perce".



Couleurs et costumes : Les druides portent souvent des peaux de bêtes, par-dessus une longue tunique verte et brune, aux manches courtes lorsque le froid le permet. De solides braies et une paire de bottes épaisses couvrira le bas du corps, tandis qu'une tiare de cuir ou un diadème de bois enserra les cheveux, dont la longueur variera selon la saison (courts en été, longs en hiver). Une besace contiendra moult couteaux, serpes et autres outils utiles à l'entretien et à la découpe des plantes. Un masque de cuir, ou un crâne d'animal peut être porté pendant les cérémonies. Le but n'est pas d'impressionner ou d'effrayer mais de rappeler les liens qui lient aux bêtes. Il arrive qu'un Druides qui vive en ville porte plus simplement houppelande ou robe, afin d'engranger plus de fidèles.



Interdits et obligations : la nature restant une force qui doit reprendre ses droits, un Adepte ne doit pas lutter contre les inondations, par exemple, simplement s'enfuir. En général, on peut infliger toute ce que l'on veut aux bêtes et aux cours d'eau, tant que cela reste une tâche harassante. Ainsi, détourner un ruisseau devra se faire presque seul, tout comme creuser un étang. Chasser un cerf devra être fait avec un arc de faible puissance, afin de ne savoir qu'il faut tirer pour tuer (une flèche empoisonnée est une hérésie). Un croyant en Lolanie ne peut refuser la nourriture qu'on lui propose, si elle a bien été chassée/récoltée par celui qui l'offre (sauf si, c'est évident, l'on subodore le piège). Un adepte doit toujours relever un défi lorsqu'il a une chance de le remporter, même minime. Il doit toujours porter sur lui un fruit de sa chasse/pêche/élevage.

Réputation dans l'Empire, relations avec les Jumeaux : la réputation de Lolanie et ses fidèles auprès des Impériaux est bonne. Les produits de ses chasses et élevages nourrissent des seigneuries entières, sans trop bourse délier. Les concours de tir à l'arc et de pêche organisés en son nom sont toujours de joyeux moments, qui font fonctionner l'économie locale. Toutefois, l'Église des Jumeaux a souvent tendance à tenter de faire passer, comme il l'a été dit, les Druides et leurs Adeptes pour des hérétiques, car leur proximité avec la nature les affiche comme Energistes à leurs yeux.

Chefs spirituels et hiérarchie : les Druides fonctionnent par "cercle". pour simplifier, on en compterait environ un par Comté. A sa tête demeure un Grand Druide. Ces Grands Druides se réunissent tous les sept ans dans une "Assemblée", qui a lieu au cœur des Forêts Septentrionales, avec plusieurs Adeptes, tirés au sort au dernier moment.. Alors, chaque Grand Druide présente ce qu'il a pu tirer au mieux de la nature, une technique, une invention... Les Adeptes voteront pour la meilleure, ce qui mènera au pouvoir le Haut Druide, chef de tous les Druides.

Finances : le culte de Lolanie est sûrement un des plus pauvres.. Bien qu'il fournisse des peaux, des ceintures et autres objets provenant des animaux d'excellente facture, ses séides bradent les prix (au grand dam des cordonniers et des pelletiers, qui montent parfois des expéditions punitives). Ils tirent de quoi subsister de l'élevage, donnant souvent des bêtes dont ils ne peuvent s'occuper aux fermiers locaux. Ce mode de vie exaspère nombre d'économistes, mais aussi de médecins : certains croyants sont mal nourris, anémiques et ne semblent guère s'en soucier, s'effondrant parfois durant leurs tâches quotidiennes.

Lieux où elle est le plus priée : Forêts Septentrionales

Aspect des temples : Les temples de Lolanie se nichent souvent au plus profond des forêts, faits de bois, de terre, de branches... ils ressemblent parfois à des cabanes on ne peut plus branlantes. Le sol est en terre battue, abritant si possible un potager dans le coin de gauche, à l'entrée, une mare où s'ébattent quelques poissons sur la droite (si possible un ruisseau). Sur





le mur du fond, on tente de faire pousser du lierre et de la vigne, le plafond étant absent à cet endroit. Un arbre fruitier est également censé y pousser, dont les racines mettront en général joyeusement à mal la moindre fondation un peu trop enterrée. Enfin, une litière de paille devance l'arbre fruitier, censé accueillir un animal blessé au cas où. Des cultures entourent le lieu, et une petite resserre contiendra les outils et les lieux de vie du Druide (il n'y en a en général qu'un seul par temple, le lieu n'ayant également pas de nom particulier). Attention, le Druide n'est pas forcément un ermite, et peut très bien avoir une mesure en ville, car bien que proche de la nature, il doit se tenir au courant de ce qui se déroule en dehors de sa forêt.

Lolanie est représentée, le plus souvent par une femme robuste, vêtue d'une tunique de chasserresse lui descendant jusqu'au genoux, de couleur verte à bordure marron. Elle a des cheveux noirs mi-longs, enserrés par une couronne de fleurs. Elle tient à sa main droite un animal percé d'une flèche, à sa main gauche un œuf. Ses pieds sont enserrés dans des chaussures basses, à boucles d'os.

Cérémonies :

PRIÈRE EN LOLANIE

Le croyant s'assoit en tailleur, de préférence sur un sol non-aménagé (terre, lit de feuilles mortes, etc...). Il pose ses mains sur ses genoux et ferme les yeux durant une dizaine de secondes. Il déclare alors :

*De nouveau tu m'appelles,
j'écoute ton chant.
Encore une fois fois, je te vois.
Je sens ton souffle sur moi.*

L'Adepté ramasse un morceau de bois (préalablement préparé) dans chacune de ses mains. Il doit improviser un petit laïus d'une trentaine de secondes sur ce qu'il a pu faire au nom de Lolanie, et ce qu'il voudrait d'elle, pour lui et les siens, à l'avenir. Il reprend alors la parole :

*Les courants ont parlé, l'herbe à mûri.
Je sens la terre sous mes pas, en ton nom.
Toujours, l'eau sur mes lèvres, le feu sur ma peau.*

HOMMAGE À LOLANIE





Le croyant s'empare d'un os et d'un morceau de cuir, dans une main et l'autre. Il reste debout, les yeux vers le sol. Il frotte alors l'os avec le cuir, et déclare cette formule "grâce à toi, ce que tu me donnes, je crée et je protège. Je ne crains ni le froid, ni la faim. Mes créations me nourrissent et me vêtissent". Il humecte alors le tissu de sa salive et continue de frotter l'os durant un peu moins d'une minute.

MESSE

La cérémonie qui réunit tous les Adeptes de Lolanie a lieu le cinquième jour de la semaine, au crépuscule. Bien qu'on puisse y assister chaque soir, c'est bien celui-ci qui attire le plus de monde. A l'extérieur du temple, on allume, dans un brasero, sur un petit monticule de terre, un feu. Plusieurs jarres contenant de l'eau reposent près de la butte. Alors, les croyants forment deux cercles. Celui intérieur sera tourné vers la butte, celui extérieur vers... et bien probablement vers la nature et les arbres. Avant que les cercles ne se forment, le Druide se glisse dans les cercles pour allumer le feu. Alors, dès que les flammes prennent, le cercle intérieur va commencer une rotation très lente sur lui-même, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cercle extérieur répétera la même opération, tout aussi lentement mais contre le sens des aiguilles d'une montre. Le Druide tend alors les bras, paumes vers le ciel, regardant en direction du feu (s'il y a plusieurs Druides, ils alternent ceux qui regardent vers ou en dehors du feu). Le Druide commence à entonner une note très grave, reprise d'une façon plus aiguë par le cercle intérieur, mais encore plus grave par le cercle extérieur. Au bout du temps qui lui semble nécessaire, le Druide retourne ses paumes. Le silence se fait, le cercle arrête de tourner. Les croyants commencent à parler comme suit, tandis que le Druide se tait :

*Lolanie, toi qui est notre mère à tous,
Lolanie, toi qui nous élève,
Lolanie, nous communions avec toi.*

De nouveau, le Druide émet une note, relève les paumes vers le ciel (ce qui fait qu'il garde les bras tendus assez longtemps), les cercles se remettent à tourner selon la même procédure vocale. Au bout, de nouveau, d'un temps qu'il juge nécessaire, c'est lui même qui prend la parole.

*Mère de la Chasse, ton retour, nous attendons.
Créatrice des bêtes, par notre sueur, nous te donnons.
Matrice des êtres, en ton nom, nous gagnerons.*

Le Druide baisse les bras, jette une poignée de terre, verse un peu d'eau et met à brûler un morceau d'animal (cuir, poils, os...) dans le feu en le plus grand silence et la plus grande immobilité de la foule. Un postulant peut alors rompre les rangs et amener un animal, domestique ou sauvage, en cage. Le Druide, d'un mouvement d'une dague, si possible





d'obsidienne la tue d'un coup nette, puis lui tranche alors immédiatement la gorge pour qu'un peu de sang coule sur le feu. La bête elle-même n'est pas brûlée, elle sera salée et consommée lors d'une fête. Alors, le Druide désigne deux personnes, successivement de son index, du cercle intérieur et extérieur en clamant : "Par Lolanie vous avez été choisi, saurez-vous relever son défi ?", ce auquel quoi on lui répondra "aucun défi n'est trop grand pour nous". Le Druide tend alors de nouveau les bras vers le ciel, paume gauche vers icelui, paume droite vers le sol. Le premier croyant du cercle intérieur passe derrière lui par la gauche, sous son bras, entaille sa paume et verse un peu de sang dans le feu, puis repasse sous son bras droit et rejoint le cercle extérieur. Le croyant du cercle extérieur fait de même, mais va dans le cercle intérieur. Alors, successivement, chaque croyant, dans le sens des aiguilles d'une montre, passera d'un cercle à l'autre, toujours derrière le Druide, cette fois ci en jetant un peu de terre ou d'eau sur le feu. Parfois, les cercles continuent de tourner en scandant une note, ce qui ne simplifie pas l'affaire. Si le feu s'éteint, la cérémonie s'arrête le temps que le Druide le rallume, il peut alors excommunier celui qui a provoqué l'extinction. Lorsque tout le monde est passé, le Druide éteint le feu et reprend la parole :

Lolanie a été vénéré, son retour ne saurait nous surprendre.

Maintenant que le recueillement est passé, la liesse, nous pouvons entamer.

A chaque jour sa proie, à chaque jour sa traque.

Que notre courage guide nos amis des bois et des eaux.

Sans eux nous ne serions rien. Par leur existence nous prospérons.

Que la terre soit riche, de nos pas nous la travaillerons.

Ensemble, maintenant, festoyons, qui sait où les entiers nous mèneront ?

Tout cela, bien sûr, a été prononcé lorsque tout le monde s'était remis à tourner. A la fin de la diatribe, la sarabande s'arrête. Des plis de ses robes, le Druide extirpe un cruchon de vin et une miche de pain, certains croyants peuvent faire de même. S'ensuit alors un repas simple et joyeux, fait d'aliments basiques. Aucune larme ne doit y être versée, sauf de joie. On y évoque comment on travaille la terre, les bêtes et leurs produits. Le Druide met fin lorsqu'il le souhaite à ce moment. Chacun doit, pendant ce moment d'échange laisser une offrande près du feu, qui peut être rallumé en cas de grand froid, ou seulement si quelqu'un souhaite conter une histoire.

MARIAGE

Le mariage, chez Lolanie, se fait en extérieur. On peut certes dresser de grandes tentes en cas de pluie, mais la cérémonie ne doit pas se dérouler dans un lieu en dur, même le temple. Tout le monde, sauf les Druides, doit porter des couronnes de fleurs. Les mariés sont vêtus de brun pour le mari, de vert pour l'épouse. Il faut alors trouver un autel, une pierre dressée, deux arbres entrelacés... quelque chose de ce style. Le Druide, vêtu d'une aube blanche pour l'occasion, attend les futurs mariés juste devant. Une longue allée est créée par





deux groupes de convives. Chacun tient la main de son voisin de droite. Ceux tout à droite doivent porter une canne de bois enfoncée dans le sol, ceux tout à gauche un gant (peu importe qu'il soit de matière animale ou végétale). Le marié effleure la main de chaque gant en remontant, tandis que la mariée touche subrepticement chaque canne. Ils s'arrêtent tous les deux devant le druide et posent le genou droit au sol pour l'une, le genou gauche pour l'autre. L'officiant déclare alors :

*Le bonjour à vous, mes amis.
Vous avez communie avec la terre et les bêtes.*

L'assemblée crie d'un côté "avec la terre", de l'autre "avec les bêtes". Le Druides dit alors : "relevez-vous car aujourd'hui, il vous faut faire face à un nouveau défi". Les futurs mariés se font face en se relevant. "Votre chasse est à présent terminée. Chacun s'est traqué avant d'être touché par ce qui constituera votre plus grande épreuve : l'amour". Le Druides prend alors une main de chaque mariée et commence à la nouer avec une très longue cordelette mêlant les matières animales et végétales. "Dites-nous, à tous, êtes vous prêt pour ce que cela implique ?". Le marié, puis la mariée décrivent en quoi leur conjoint va leur permettre de relever tous ce que la vie peut leur imposer, comme il l'a déjà fait, mais aussi comme l'amour leur a et va leur permettre de consolider leurs liens, sous le regard de Lolanie". Le Druides fait alors en sorte que les époux se retournent, toujours liés, face au public. Des membres de ce dernier peuvent alors expliquer en quoi ce mariage est bon. S'exprimer en mauvais termes à ce moment peut valoir l'excommunication immédiate. Le Druides dit ensuite :

*Aujourd'hui, voyez (nom de l'époux) et (nom de l'épouse) face à vous.
Soyez témoins des liens qui les unissent.
Puissiez vous respecter leur choix, et les soutenir.
Nous sommes heureux à présent, Lolanie multiplie ses croyants.
Que les fruits de cette union perdure jusqu'à son retour.*

Les mariés sortent, toujours unis par le lien. Derrière eux, on jette au fur et à mesure les bâtons et les gants (briser le bâton avant de le jeter est une insulte). Ils ne pourront le rompre qu'à minuit, sous peine que le mariage ne soit annulé. Tout le monde se dirige vers le banquet et s'apprête à festoyer !

BAPTÊME

Le baptême en Lolanie se déroule à l'intérieur du temple dressé en son nom. Soit les parents portent l'enfant, soit le postulant va se rendre seul aux endroits suivants, le tout avec





le Druide positionné au milieu de la pièce. C'est donc tout d'abord au potager que l'on se présentera (à chaque fois, le Druide désigne l'endroit de l'index). L'officiant déclare alors "Toi, nouveau venu, prends compte de la richesse de notre sol". Le postulant piétine doucement la terre de cet endroit. C'est ensuite un bassin, ou à la rivière où l'on se rend. Le druide déclarera "Toi, novice en nos dogmes, remarque la vie qui abonde en nous". Le futur croyant plonge alors la tête dans l'eau durant quelques secondes. Enfin, le postulant est déposé ou s'agenouille sur la paille, face aux vignes ou à l'arbre fruitier. Le Druide se met alors derrière lui, extirpe sa dague, si possible d'obsidienne de sa besace et entaille légèrement le menton du futur croyant. Le silence doit être complet. Si le bébé pleure (ce qui arrive souvent) ou que l'adulte gémit, cela est de bon augure. Le Druide verse le sang sur les arbres/plantes du fond, se met à genoux et déclare :

Lolanie, un nouvel Adepté, prêt à relever tes défis, t'es présenté aujourd'hui.

Mène le au coeur et au centre, à l'oeil et à la vie.

Bientôt, lui aussi préparera ton oeuvre.

Le Druide émet alors un son en fermant les yeux, qui est repris par le postulant s'il le peut. Au bout du temps qu'il estime nécessaire, il cesse. Dans la discrétion, le croyant se retire, où alors les parents reprennent leur progéniture et sortent.

ENTERREMENT

On se souviendra que le sol des temples de Lolanie sont en terre battue. Oui, vous l'avez deviné : c'est bien là que les corps sont enterrés. Le Druide doit donc définir où la dépouille sera ensevelie, pour savoir où la décomposition pourra au mieux fertiliser et nourrir soit son potager, soit les arbres ou vignes du fond du temple, soit son étang/mare. Il creuse donc une fosse d'un mètre de profondeur. On se doutera qu'une telle méthode peut vite connaître ses limites en cas d'épidémie ou de la mort de plusieurs croyants. Si l'enterrement simultané ne cause pas de problème, la cérémonie a donc lieu dans le verger ou le plus grand potager attenant au temple. C'est le Druide lui même qui vient chercher la dépouille à domicile et qui la "prépare". Pour cela, il la déshabille et la vêtit d'un linceul végétal aux bords de cuir. Lors de la cérémonie elle même, le Druide doit tremper les pieds puis la tête du défunt dans le bassin, déjà paré du linceul. Alors seulement, les croyants peuvent s'avancer, et s'alignent sur le mur du fond, contournant le corps par sa gauche, alors déposé au centre de la pièce. Le Druide se met entre la dépouille et les fidèles, puis se tourne vers eux. Levant les bras, paumes vers le ciel, il entame alors une note grave, reprise par tous durant le temps qu'il estime nécessaire. Lorsqu'il laisse reposer ses bras, le silence se fait. Il déclare alors, en se tournant vers le corps :

Pour toi, le temps de la chasse est terminé.

Tu as relevé ton dernier défi avec succès.





*Maintenant, vient le temps du repos.
De ton corps pourrissant pousseront des fleurs.
Tu seras en elles, c'est ainsi que tu te seras préparé,
au retour de Lolanie, notre divinité.*

Le Druide peut désigner plusieurs membres de l'assemblée pour qu'ils prennent la parole. Une fois cela fait, une note est de nouveau lancée. A sa fin, les croyants sortent en passant par la droite du cadavre. Ils jettent alors des graines sur son corps, ou de la viande fraîche. Une fois tous sortis, le Druide met la dépouille en terre.

CHAPITRE 4 : FUNIOBE

Déité de la Mort et des Moissons

Doctrines et idées véhiculées : Funiobe est le quatrième des frères et soeurs, bien que lui-même soit asexué. Ses disciples se sont présentés d'eux-même aux autres représentants des Petits Dieux, qui semblaient visiblement les attendre. C'est la dernière des six divinités à être ainsi venue, du moins par ses intermédiaires visiter les hommes, il y a déjà plusieurs siècles. Ses deux domaines peuvent paraître assez paradoxaux, car ils couvrent donc la mort et, par les moissons, la vie. Sur ce dernier point, il y a de fréquentes brouilles avec les Druides de Lolanie, qui se considèrent eux aussi comme très proches de la terre.

Le retour des frères et soeurs en notre terre est une tâche ardue, qui doit se préparer tout au long de notre existence. Les défunts sont censés avoir fait du mieux qu'ils l'ont pu, et s'emploient à accélérer ce processus de retour de là où ils sont. Les croyants de Funiobe font donc en sorte que chaque seconde compte, et ne supportent pas la paresse et la fainéantise. Sachant que l'existence est courte, ils ne veulent louer trop de liens avec les vivants, et ne l'incitent pas. Ils expliquent toutefois que les moments joyeux, trop rares doivent être vécus au mieux, qu'il ne faut jamais qu'à moitié faire la fête, ce qui serait gâcher. Ce dernier point est également important : si l'on parle du gâchis de la vie, les représentants de Funiobe ont bien moins de respect pour la nature où les objets, qui ne sont qu'outils durant la vie. Seuls les gens comptent, même si on doit essayer de ne pas trop les connaître. Dans une logique pragmatique, il faudra tout de même inciter la mort si cela peut sauver plusieurs vies.

L'autre facette de Funiobe, par la moisson, peut surprendre. C'est pourtant le corollaire de la mort, la fin, le commencement en une boucle perpétuelle. Ce sont bien les Necandi qui organisent de grandes fêtes à la fin des moissons, pour montrer que la vie, bien que brève, reste riche, et qu'il faut profiter de chaque instant. Si les croyants de ce culte peuvent sembler sinistre, ils n'en essayent pas moins chaque expérience qu'on leur propose, goûteront à chaque plat et boisson. Afin d'accueillir au mieux le retour des Petits Dieux, il faut connaître au maximum la moindre parcelle de ce qui a été créé. Cela reste surtout dans le



— — — — —

domaine sensitif, sensoriel, et non encyclopédique. Ainsi, les bibliothèques ne présenteront pas un grand intérêt pour les disciples de Funiobe, mais n'importe quel festival ou foire, si. Enfin, il y a une idée ici de “guidance”. Les Necandi sont en quelque sorte les psychopompes des Petits Dieux, et il est tout à fait compréhensible qu’un croyant en Boccobe ou Néfémor préfère connaître les rites mortuaires de Funiobe.

Le symbole de Funiobe est une lanterne allumée. A sa gauche, un crâne ricanant regardant vers... la gauche. A sa droite un épi de blé penchant vers... la droite.


Nom des prêtres : Necandi est le nom que portent les prêtres de Funiobe, et leurs assistants les “moissonneurs”. Leur chef est baptisé le “Faucheur”. Les croyants de ce culte sont appelés les MétempSES. Tout ce beau monde est péjorativement surnommé “Croque-Mort”. Funiobe est parfois appelé “Doux-Amer”, “Le Grand Frisson” ou encore “Clepsydre”.

Couleurs et costumes : Les necandi se vêtissent principalement de gris, avec des touches de noir et de vert. Diverses broches et Pins, représentant crânes, faux, mais aussi épis de blé et ballots de pailles couvrent de longues aubes qui descendent jusqu’au pied. Un simple cal couvrira le chef des ministres du culte. Ils auront toujours une lanterne, ou au moins une torche sur eux. Une besace vient compléter le tout, contenant en général une faucille. Si possible, ils ne portent pas de chaussures, mais, paradoxalement, ont des gants, ou des mitaines lors d’opérations délicates. Lors des grands froids, un long manteau sans manche à capuchon vient s’ajouter sur le tout.



Interdits et obligations : ce culte ne comporte que peu d’interdits ou peu d’obligations. Il faut essayer de sauver la vie sous toutes ses formes, se vautrer dans la paresse demeure une hérésie. Un croyant devra toutefois, dès qu’il le peut aider un paysan qui fait mal son travail, ou au moisson, ce qui leur donne parfois un petit air je-sais-tout énervant. Ils demeurent néanmoins d’excellents agriculteurs. Oh, si, un détail, pour devenir Necandi, on subit un processus de stérilisation. S’il n’est pas toujours imposé aux simples croyants, il l’est dès que l’on devient, au minimum, Moissonneur.

Réputation dans l’Empire, relations avec les Jumeaux : parmi le peuple et les bourgeois, Funiobe a plutôt une bonne réputation. Même si l’on craint bien évidemment la mort, la serviabilité froide des Necandi, mais aussi leur savoir sur diverses techniques agricoles ou de conservation de la nourriture est apprécié de tous. L’Église des Jumeaux les trouvent relativement civilisé pour des païens, mais jalouse bien évidemment certains enterrements de leurs croyants qui ont lieu plutôt chez ce Petit Dieu que chez eux.



Chefs spirituels et hiérarchie : le chef spirituel de ce culte, le Faucheur, est systématiquement... un homme. C'est son deuxième enfant mâle (car oui, un processus connu permet d'inverser la stérilisation masculine) qui devra reprendre sa tâche, alors que lui-même et le premier qu'il mit au monde devront lui enseigner ses fonctions. Les Moissonneurs sont choisis par les Necandii de manière discrétionnaire parmi les MétempSES.

Finances : les quelques terres agricoles que possèdent les Necandi rapportent un peu d'argent au culte de Funiobe. L'organisation de grandes fêtes des moissons permet également de dégager des bénéfices. Enfin, à connaître au mieux le pain et le blé, ce dogme possède également quelques talmeliers et oubloiers de talent.

Lieux où il est le plus prié : Inconnu.

Aspect des temples : les temples de Funiobe partagent un élément avec l'Église des Jumeaux : les cimetières. L'ensemble du lieu est appelé, tout simplement, une nécropole (ce qui désigne indistinctement le cimetière et le temple). C'est donc au centre de ce lieu mortuaire que se dresse le temple. Celui-ci est fait de pierre, peinte en gris, noir et blanc. Un escalier y mène, car le lieu est surélevé, parfois de plus de trois cannes. Le toit est plat, comportant quatre petites échauguettes, ainsi qu'une, légèrement plus élevée en son centre (quand les finances permettent tous ces aménagements). Le toit comporte également de vastes ouvertures qui laissent passer la lumière. Des fenêtres d'assez petites tailles, mais nombreuses percent les murs, sans sembler suivre d'ordre logique ou précis. A l'intérieur s'ouvre un domaine particulier. Une corniche fait le tour du bâtiment, large parfois d'à peine une demie-canne. Dans un des angles au moins se situera un escalier qui mène vers le toit. L'entrée est une plate forme d'où part cette corniche, mais aussi deux escaliers de chaque côté, un peu plus en avant. Il faut dire que du coup, si le temple est juché en hauteur, c'est que l'intérieur lui-même est assez profond. De la plate forme part un pont, qui atteint alors une autre plate forme centrale, plus vaste, d'où peuvent parfois partir d'autres ponts qui rejoignent les corniches. Le sol vers lequel descendent les escaliers est de terre battue... il y pousse du blé, de l'orge et même parfois du maïs ! Bien que cela représente une production minime, les rangées sont bien délimitées, et impeccablement entretenues. Si possible, l'endroit est lui aussi bâti sur une rivière. A défaut, les Necandi et les leurs auront beaucoup plus de travail. Des torches sont fixées, ainsi que des lanternes sur l'énorme pilier central. Sous chacune d'elle repose une jarre pleine d'eau, autant pour des raisons symboliques que de sécurité. Au quatre coins de la pièce, des niches contiennent des voûtes pour recevoir les offrandes votives. Enfin, la plate-forme centrale, clôturée par un garde fou (donc chaque extrémité accueille une lanterne), est recouverte de tapis. Chaque pont connaît un portail avec un linteau très décoré. Deux chaises l'encadrent, elles aussi très ornementées. Quatre tabourets, se tiennent au centre, resserrés.



Sans grande originalité, Funiobe est représenté par un squelette dont les vêtements sont un voile sur le visage, et une longue tunique sans manche, grise. Il porte une miche de pain et des épis de blé dans une main, une faucille dans l'autre.

Cérémonies :

PRIÈRE

Afin de vouer un certain respect à Funiobe, on tentera déjà de trouver un de ses cimetières, ou de s'isoler dans un champ. Il faudra alors joindre les mains et regarder vers le ciel. Lorsque l'on se sent prêt, on pourra alors prendre la parole, d'une voie douce, presque inaudible en ces termes :

*Salut à toi, Funiobe.
Pour, moi le cycle continue.
L'herbe pousse derrière moi,
l'eau chante en les ruisseaux.*

Il faudra alors mettre le genou droit à terre. Les mains croisés sont maintenant "en clocher".

*Chaque instant, je prépare ta venue,
seul elle vaut la peine d'être vécue.
A ma mort, je serais à toi,
j'aiderais alors les autres à faire ce qu'il se doit.*

Le croyant baisse la tête, ferme les yeux et prend quelques instants pour méditer.

BÉNÉDICTION

La bénédiction n'est pas forcément très répandue, mais est parfois demandée par ceux qui travaillent la terre. C'est donc en général un champ que l'on fait bénir, d'où le rite ci-dessous. Le Nécandi se met alors face au champ. Se dresse devant lui son propriétaire, qui tiendra ses outils en main. Ledit propriétaire doit regarder bien haut en le ciel. Le Necandi se saisit alors de sa faucille, va à la gauche puis à la droite de celui qui veut la bénédiction, et de son outil, récolte à chaque fois un produit. En accomplissant cette action, il déclarera "je donne la mort pour mieux renaître". Il range sa faucille, garde les produits dans sa main droite et va à la droite du propriétaire du champ, juste après qu'il se soit retourné. Le Necandi pose alors sa main gauche sur celui qui souhaite la bénédiction. Il lève sa propre main droite au ciel, et, en scrutant le chant tient ces paroles :





*De la mort naît la vie.
De la fin commence le début.
Funiobe, voit ton fidèle.
Funiobe, regarde ce qu'il crée.
Pour toi, je le détruis.
Par toi, je donne et nourris.*

Le Necandi broie ce qu'il a dans la main droite. Il peut le détruire à coup de pied si besoin est avant de reprendre la parole.

*Dans l'ordre la mort tranche,
dans le chaos la vie rejoint.
Pour point qu'il ne flanche,
Donne la force aux tiens.*

L'officiant traverse alors le champ (ou y fait simplement un tour s'il est trop grand), caressant de ses mains les produits de la terre. Pendant ce temps, le propriétaire met le genou droit à terre, joint les mains mais garde le regard vers le ciel. Lorsque le Necandi revient, il le relève et lui donne une accolade, en déclarant "tu sers Funiobe et a préparé son retour. Il veille et connaît la valeur de son serviteur".

MESSE

Le rituel ressemblant le plus à ce qu'on pourrait qualifier de messe chez Funiobe à lieu dans la nuit du sixième au septième jour de la semaine. Les croyants entre deux par deux dans le temple de la Nécropole. Ils s'alignent tout au long de la corniche, avec les risques que cela comporte. Les Necandi sont assis sur les tabourets de la plate-forme centrale, et désignent arbitrairement qui ira se poster sur les chaises qui encadrent les portails de la plate-forme. Lorsque tout le monde est en place, les quatre Necandi (ou leurs Moissonneurs) assis se lèvent, et se dirigent à l'extrémité de la plate-forme qui leur fait face. Simultanément, toutes les fenêtres sont couvertes. D'une même voix, ils s'expriment ainsi... les croyants répéteront alors chaque phrase :

*Le silence est maintenant brisé.
Nos voies vont à nouveau s'élever.
La vie s'échappe de nos gorges.
La mort vient en nos os.*





Durant une opération plus que périlleuse un des moissonneurs, dans le sens des aiguilles d'une montre balance sa lanterne en faisant le tour de la corniche. Il revient alors au centre de la plate forme, la pose au milieu des quatre tabourets puis l'éteint. De nouveau les Necandi prennent la parole, et de nouveau, les fidèles répètent chaque phrase :

*Funiobe, tu as regardé les tiens.
Funiobe, connaît leurs désirs
Funiobe chasse leur paresse.
Funiobe, confie ta sagesse, nourris leur terres
Funiobe, remet ta volonté, arde leurs sols.
Ainsi, il seront prêts à ta venue.*

Un moissonneur fait alors le tour de la corniche, et ouvre tant bien que mal les fenêtres, ou ôte ce qui les voilent. Durant cette période, n'importe qui peut poser une question aux Necandi. S'ils décident de répondre, ils n'auront pas le droit de mentir. Enfin, les Necandi se rasseoient. De sous leur tabouret, ils sortent une miche de pain. Ce sont alors les croyants proches du portail qui parleront en ces termes :

*Appréciez maintenant ce jour.
Respirez l'air et buvez l'eau.
Mangez le pain et sentez la chair.
Ces dons que Funiobe vous fait, bientôt, pourraient se terminer.*

Alors, les personnes les plus proches de la porte de sortie iront sur la plate-forme centrale et contourneront les quatre tabourets par la gauche, mangeant un morceau de pain que propose l'officiant, ou refuseront de le manger en le justifiant d'une phrase. Ils ressortent alors du temple.

MARIAGE

Si l'on vient surtout chez Funiobe pour les enterrements, il n'empêche que, dans de très rares cas, des mariages soient célébrés en son nom. Ils sont relativement expéditifs. La cérémonie se tient juste avant l'aube. Les mariés sont alors vêtus tous deux de blanc, et portent sur la tête pour l'un béret gris, pour l'autre un voile de la même couleur. L'homme tiendra en ses mains un glaive rouillé, la femme une gerbe de blé. Ils seront les premiers à rentrer dans la Nécropole (excepté le personnel), et devront, guidés par le Necandi qui aura une lanterne à la main faire un tour, dans le sens des aiguilles d'une monde du cimetière avant d'accéder au temple. Une fois à l'entrée, leurs yeux seront bandés, tandis que l'assemblée prend place sur les corniches. Le Necandi ou un Moissonneur guide les futurs époux sur la plate-forme centrale, où les attend un autre Nécandi, vêtu comme les





représentations de Lolanie. Il fait s'agenouiller les futurs mariés, le mari présente le glaive, la mariée la gerbe. Le prêtre parle comme suit :

*La vie nous réunis ce jour, afin de nous lier.
De l'union et de la passion, nous allons créer.
De l'amour et de la patience, nous pouvons préparer.
Le retour de Funiobe va toutefois patienter.
Ces deux êtres doivent se chérir.
En attendant de venir les quérir,
il faut alors leur laisser le temps de s'adorer.*

Le Necandi saisit le glaive et tranche la gerbe de blé du mieux qu'il le peut (qui est encore dans les mains de la mariée). Alors, de sa faucille, il cisaille la chair des époux pour faire chuter le bandeau. Ces derniers se relèvent et s'enlacent. L'officiant déclare scande alors "Vois ceux qui vont t'accueillir. Mon bras les guident dans l'obscurité.

Alors les mariés, suivant le Necandi, qui tient sa lanterne verront toute la noce leur emboîter le pas. Un autre tour du cimetière sera fait, mais du vin sera versé au pied de certaines tombes, ou soit les officiants, soit les futurs époux, soit des personnes triées sur le volet pourront entonner un petit laïus. Les mariés se tiennent par la main durant cette promenade. A la sortie du cimetière, les Necandi et les Moissonneurs forment une haie d'honneur en brandissant faucilles, lames et... épis de blé. Une fois sortis de la Nécropole... on peut y rentrer de nouveau : la fête attend les convives dans la salle basse !

BAPTÊME

Le baptême peut s'avérer périlleux chez Funiobe, voire léthal. Le postulant ou les parents viennent à l'entrée du temple, après en avoir gravi les marches. Le Necandi et les moissonneurs sont positionnés sur les quatre tabourets de la plate-forme centrale. Alors, dans le sens des aiguilles d'une montre, les futurs croyants vont devoir faire le tour de la corniche (qui elle, contrairement à la plate-forme, n'a que rarement un garde-fou). Au fur et à mesure de l'avancée, les officiants éteignent les torches et les lanternes. Lorsqu'un angle est "passé", une des phrases ci-dessous va être prononcée, puis la suivante à chaque angle par les quatre personnes assises au milieu de la plate-forme.

*Funiobe, regarde ceux qui te veulent s'avancer dans les ténèbres.
Funiobe, voit leur courage et leur détermination.
Funiobe, sent en toi leur bravoure et leur foi.
Funiobe, accueille les maintenant en ta lumière.*





Les Necandi rallument alors au plus vite tout ce qui peut l'être, sauf les torches (lanternes et autres lumignons) du pilier central, au "sous-sol", encore éteintes. L'un d'entre eux s'est alors positionné près de l'entrée, et attend les postulants pour les guider dans le noir. Il descend alors par l'escalier de droite, les futurs fidèles derrière lui, et allume ce qui doit l'être au fur et à mesure de l'avancée de tout le monde. Lui-même porte une lanterne allumée. A chaque fois qu'il passe un angle du pilier soutenant la plate forme centrale (car on en commence à en faire le tour, dans le sens des aiguilles d'une montre). il dit une de ces phrases, dans l'ordre, qui sera répété par le postulant (ou ses parents) :

Funiobe, maintenant, je vois en toi.

Funiobe, maintenant, je comprends le cycle.

Funiobe, maintenant, je sais qu'il n'y a la vie sans la mort.

Funiobe, maintenant, je prépare ton retour.

Après chaque phrase, on trempe la main gauche dans une des vasques d'eau qui repose contre le pilier. On remontera alors par l'escalier de gauche. Le Necandi fera alors un simple signe de tête en désignant de nouveau l'escalier de droite. Les deux prochaines heures sont alors normalement consacrées à quelques menus travaux dans la partie basse du temple. Tant que le Necandi ne juge pas la tâche terminée, la personne n'est pas encore une croyante du culte (ce sont ses parents où les personnes qui l'ont emmené qui s'en chargent si le postulant ne peut effectuer ces travaux).

ENTERREMENT

Forcément, qui dit déité de la mort dit rite funéraire. Les cimetières, cryptes et caveaux de Funiobe étant entretenus d'une main de maître, beaucoup cherchent à y être enterrés. Le défunt est convié la veille (voire plus tôt) aux Necandi, et sera disposé au centre de la plate-forme centrale, où les tabourets, retirés font place à un table aménagée. La famille proche peut veiller le corps en restant sur les chaises qui encadrent la plate-forme, ou en travaillant les plantations de la salle basse. Les Necandi et Moissonneurs vêtissent le corps d'un pantalon de laine, d'une tunique à manches courtes de cuir et d'une curieuse calotte mêlant bois ainsi que terre cuite. La dépouille est ointe d'huiles diverses aux fortes senteurs afin de ralentir le processus de décomposition. Le jour de la mise en terre, la famille et les proches se placent tout au long de la corniche. Une effigie similaire au défunt a été créée à côté de la dépouille mortelle, constituée d'un assemblage de fruits, de viandes et d'autres matières propres à pourrir. L'officiant principal commence alors à parler :

Lolanie, voici un des tiens qui te revient.

Sa mort permet la renaissance.





D'un levier habilement dissimulé, une trappe s'ouvre au centre de la plate-forme ! Le mannequin végétal est précipité dans cette ouverture, tandis que le sol se referme. Le Necandi s'exprime par la suite ainsi :

*Ton dû est récolté.
Ton retour se fait.
Accueille (nom de la personne) en ton sein,
car il t'accompagnera quand tu reviens.*

La table est soulevée par les Necandi et les Moissonneurs. Ces derniers, lorsqu'ils ne portent pas le cercueil improvisent et récitent des litanies à la gloire du défunt. Tout le cortège suit la dépouille, en commençant par les plus proches de la personne décédée. Des Parieurs prennent le rôle, à intervals réguliers de pleureurs, de rieurs et de chanteurs. Le tour du cimetière le plus long est fait avant que l'on glisse le mort dans une fosse destinée à l'accueillir. Les Necandi et les Moissonneurs se placent alors autour de la tombe, avant, en chœur, de réciter ces quelques phrases :

*A présent, tes pas ne foulent plus le sol.
Les tiens n'entendent plus ton souffle.
Pourtant, de là où tu es, tu veilles.
Ta fin sert de grands desseins.
Le vivant se mêle au mort,
de cela, il revient plus fort.*

Les fidèles mordent alors dans le morceau de cuir tour à tour, tendu par les officiants (souvent une ceinture). Un Necandi le récupère et le jette dans la trou. Les croyants mettent le genou gauche à terre, joignent les mains, baissent la tête vers la tombe, et annoncent en fermant les yeux :

*Hier, nous festoyons.
Aujourd'hui, nous pleurons.
Demain, nous boirons.
Un jour nous te rejoindrons.
Alors, dans ta tâche, nous t'assisterons.*

Alors, les Necandi commencent à recouvrir le cercueil de terre, tandis que tous sortent de la Nécropole.

CHAPITRE 5 : TIHIR

Dieu des Astres, des Curiosités et des Secrets (Petit Dieu mineur)





Doctrines et idées véhiculées : Le temple de Tihir prône le développement de l'esprit, par la connaissance. Pour eux, aucun mystère n'est futile, toute question, même anodine, mérite d'être débattue. Il est toujours bon de se remettre en question, et de chercher à s'améliorer dans un domaine où l'on est expert. Les astres sont typiquement un domaine mystérieux où l'on doit s'interroger. Comment les rejoindre ? Que veut dire la carte stellaire qui se dévoile à tous, dans les cieux, de nuit ? Lorsque l'on croit en Tihir, on est souvent un très bon astronome, pour le coup.

Contrairement aux autres Petits Dieux, chez Tihir, le savoir écrit détient une grande importance. L'écriture est un outil que Tihir donne aux Hommes pour résoudre tous les énigmes, appréhender les secrets des astres et propager le savoir. Il n'est donc pas rares de dénicher chez eux des ouvrages voire sulfureux et dénoncés comme hérétiques par l'église.

Le symbole de Tihir est un visage, dont les planètes et les étoiles forment les détails.

Nom des prêtres : Mysterion est le nom que détiennent les prêtres de ce culte. Les croyants sont appelés les "secrets", tout simplement. Mystérion est appelé le Maître des Secrets.


Couleurs et costumes : Les Mysterions portent souvent le violet et des toques par-dessus un cal. Ce sont de grandes robes très larges qui recouvrent leurs corps, qui curieusement ont des manches qui s'arrêtent au dessus du coude. On trouvera à leur ceinture diverses bourses contenant des plumes, du parchemin, des loupes et canivets...

Interdits et obligations : un Mystérion doit savoir lire et écrire au moins une langue, et devra toujours tenter d'élucider un mystère qui l'intrigue (cela va de la devinette au fonctionnement d'une machinerie complexe). Il ne pourra mentir si une personne, ignorante sur un sujet lui pose une question pour laquelle il détient la réponse... à moins que cela ne soit un secret.

Réputation dans l'Empire, relations avec les Jumeaux : Ce n'est pas une croyance très répandue. Les cultistes de Tihir portent souvent l'image d'érudits un peu loufoques, mais de très bon conseil, et plus d'un puissant n'hésite pas, dans le plus grand secret à faire appel à leurs idées. L'Eglise des Jumeaux déteste en revanche l'idée que la Lune serait l'oeil de Tihir, et n'hésite pas à essayer d'assimiler les Mystérions à des Energistes (ce qui est absolument faux).

Chefs spirituels et hiérarchie : les Mystérions n'ont pas, sans grande surprise, de réelle hiérarchie. Chacun aura tendance à se donner un titre ronflant et, s'il connaît les autres, les estimera comme des égaux. Ils peuvent avoir des apprentis, qui leur succéderont alors par la suite.





Finances : le culte de Tihir récolte de l'argent en apportant son savoir sur différents questions mathématiques, chirurgicales et même littéraire. Les ducats tombent également de l'astrologie, car les Mystérions pratiquent régulièrement la divination.

Lieux où il est le plus prié : Inconnu. Les croyants de Tihir, très peu nombreux ne se connaissent en général même pas. En voir deux ou trois réunis, loin du repaire d'un Mystérion relève de l'exploit.


Aspect des temples : Il n'existe qu'une dizaine de temples de Tihir dans l'Empire, et ils sont systématiquement de grandes tours perchées dans les hauteurs. Certains ne sont même pas situés dans des villes. En les observant de loin, on se demande pourquoi ces édifices ne s'effondrent pas. En s'approchant, on ne veut surtout plus y rentrer : ces bâtiments sont un véritable amas de bric et de broc, où l'angle droit semble une notion élémentaire oubliée, barbouillés de peintures représentant les astres. A l'intérieur, des successions de petites pièces étriquées verticalement et reliées par des échelles rudimentaires forment des "lieux de prière". Encombrées d'un bazar dont la moitié ne semble destinée qu'à servir de matériau combustible, les Mystérions en tirent des objets et y trouvent les accessoires les plus improbables sans la moindre difficulté. Au sommet de cette inextricable jungle, sur une plate-forme presque stable, les croyants se réunissent (probablement pas à plus de cinq ou six sans courir de grands dangers) pour vénérer Tihir, mais aussi se lancer dans la découverte des plus grands mystères de l'Empire... ou des plus triviaux.



Tihir est représenté par une simple sphère, mais recouvertes de moult détails et écritures cabalistiques.

Cérémonies :

PRIÈRE



Pour prier Tihir, il faudra d'abord qu'il fasse nuit et trouver le point le plus en hauteur possible. On regardera alors la lune en levant les bras en "v", paumes vers le ciel, il alors simplement de dire :

*Tihir, j'ai aujourd'hui percé tes secrets.
Quand le jour sera levé, d'autres mystères me seront révélés.
En apprenant, je serais prêt à les étudier.*

Le croyant peut ensuite poser une question à Tihir, et méditer en silence, espérant ainsi qu'une réponse lui soit apportée.

BÉNÉDICTION


Un Mystérion bénit quiconque en fait, la demande et cherche à trouver la réponse à une question. Ne nous leurrions pas, cela n'est pas un rite très cadré : le demandeur, qui n'a donc même pas besoin d'être croyant doit apporter quelques mets (oublies, fruits, pâtés). Le ministre du culte dégage un espace pour le visiteur, essayant de dénicher une table et deux chaises, tout en préparant une boisson chaude. Il questionnera alors la personne, après qu'elle ait réussi à s'installer quelque part sur ses motivations, le mystère à percer ou le secret à découvrir. Si les Mystérions gardent jalousement leurs propres secrets, qu'il ne faut pas briser, ils ne se gênent pas pour voler et inspecter ceux des autres. Après cette entretien, il demandera à ce que trois questions précises se dégagent de la conversation. Alors, les deux personnes monteront sur le toit du temple. Cela peut se faire de jour (il faudra alors calculer la localisation de la lune) ou de nuit. Les deux protagonistes s'assoient en tailleur, face à l'astre. Le Mystérion s'exprimera alors comme ceci :

*Je m'adresse à toi, Dieu des Secrets,
Entends-moi, Père du Mystique
Intéresse toi à cela, Maître des questions :
(il pose alors les trois formules dégagées précédemment, s'écoule alors quelques instants).
Maintenant, tu sais comment nous aider.
Nous pouvons à présent nous révéler.*

Un entretien rapide, de nouveau, à l'abri des murs, est effectué.

CHAPITRE 6 : SORANAR

Déesse de l'Or, de la Richesse et des Jeux de Hasard



Doctrines et idées véhiculées : le hasard, la bonne fortune ou même la chance sont des concepts dont certains tirent profit. D'autres les blâment pour justifier leur incompétence. Chez Soranar, on provoque l'occasion, on entraîne la collusion et on suscite la richesse. Cette divinité serait née dans les tripots, suite à des jets de dés fabuleux et des tombés de cartes qui firent changer des Seigneuries entières de mains.

Noms : les prêtres de Soranar sont appelés les “Miseurs de Fortune”, les croyants les “Parieurs”.

Couleurs et costumes : les Miseurs de Fortune portent des chemises à manches très larges, or ou bordeaux, dans lesquelles ils cachent souvent des cartes et des dés. Des chausses bicolores, écarlates couvrent leurs jambes. Un béret ornementé de cartes et une cape couverte de formules et symboles rappelant le jeu parachèvent ce costume.

Interdits et obligations : un croyant en Soranar ne pourra refuser une partie de dés, et jouera toujours pour quelque chose (même si ce n'est qu'un brin d'herbe). Il fera des paris sur tout et sur rien. Obtenir trop d'argent en travaillant n'est pas logique, il devra jouer tous les surplus excessifs. Son imagination doit aussi constamment élaborer de nouveaux jeux et de nouvelles façons, de provoquer le hasard et la fortune. L'alcool est interdit lorsque l'on joue, comme tout type de stupéfiants.

Réputation dans l'Empire, relations avec les Jumeaux : le culte a la réputation que peuvent avoir ceux qui organisent des jeux de hasard : médiocre. Si une telle religion n'a vraiment pu se lancer c'est que les “miseurs de fortune” ne voient personne de digne pour ouvrir d'autres temples. Certains diront que c'est surtout pour se partager de l'argent. L'Eglise abhorre évidemment de telles pratiques, mais la bourgeoisie apprécie de découvrir de nombreuses façons de se divertir.

Chefs spirituels et hiérarchie : le culte de Soranar n'a pas de chef en particulier. Chaque “Miseur de Fortune” gère son temple comme il le désire, tant qu'il le fait dans le respect des règles. Un Parieur a qui la chance sourit particulièrement peut défier un Miseur, mais ce genre d'événements ne peut arriver qu'une fois par mois, et c'est bien le responsable qui devra alors choisir le jeu à jouer.

Finances : inutile de revenir sur les sommes indécentes qu'une salle de jeu peut brasser.

Lieux où il est le plus prié : Un temple de Soranar existe dans chacune des plus grandes cités des Duchés. Il n'y en a pas d'autres de connus... ses croyants forment parfois des cercles de jeux à teneur irrégulière dans des bourgades d'importance moyenne.

Aspect des temples : les temples de Soranar sont des bâtiments qui se fondent particulièrement dans le décor. Au-dessus de leur porte, une enseigne comportant des et cartes signale leur présence. A l'intérieur, une



grande pièce nue ne contiendra qu'un confessionnal et un escalier s'ouvrant sur les profondeurs. C'est le sous-sol qui deviendra des plus intéressants : il consiste en une très vaste salle, souvent enfumée ou des paravents délimitent de grands couloirs. Derrière ces objets, des salles de jeux diverses attendent le chaland. Au fond, face à l'escalier, une statue de Soranar se dresse, mais aussi dans des niches et alcôves, à intervalles réguliers, contre les murs. Il n'y a, normalement, aucune distribution d'alcool en ces lieux (mais un service de restauration, au prix exorbitant subsiste).

Évidemment, les Parieurs ont un accès libre à ces salles, mais ceux qui ne croient pas en Soranar doivent s'acquitter de taxes pour les utiliser. Le Miseur de fortune veille à ce que tout se déroule bien. Au plafond, des tentures fines représentent des scènes où des participants se livrent à divers jeux, tandis qu'au sol de lourdes tentures dorées et bordeaux forment un tapis qui bruisse légèrement à chaque pas. Ces lieux ont pour nom les "Antres de Fortune".

Soranar est représentée, en général par un gros rongeur, qui tient une petite bourse dans la gueule.

Cérémonies :

PRIÈRE

La prière en Soranar se fait avec une pièce à la main, debout. On la fera, si possible, à l'étage d'une taverne ou d'une maison légèrement isolé mais avec de la populace dans les proches environs. Le croyant lance alors la pièce de la main gauche, en demandant pourquoi il a besoin de l'assistance de Soranar. Il faut qu'il se dépêche, si la pièce retombe sur sa main droite (il ne la retourne pas) sans qu'il ait fini de parler, il attire à lui le mauvais sort. La faire tomber par maladresse n'a toutefois aucune incidence, le Parieur aura juste à recommencer. Le croyant ne regarde pas sur quelle face la pièce est tombée et la remet directement dans sa bourse. Sera alors déclaré la formule suivante "Chance ou pas, Soranar, je m'en remets à toi. Ma voie est le fruit du hasard, mais j'ai façonné ce dernier. Tôt ou tard, la fortune ne pourra que me bercer".

BÉNÉDICTION



Elle se déroule dans le confessionnel d'une Antre de Fortune. Le Miseur de Fortune occupe le côté gauche, le Parieur le côté droit. Le Parieur va confier en quoi il a besoin que le destin lui donne un coup de pouce. Le Miseur va alors tout faire pour le décourager, et lui montrer qu'il doit se débrouiller par lui-même. Si le Parieur ne trouve plus d'arguments convaincants, le Miseur le fera sortir, ce qui correspond à une malchance terrible pour le projet à venir. S'il parvient à convaincre le Miseur, celui-ci lui répondra alors, invariablement.

*Soranan, douce fortune,
Soranan, toi qui joue avec nous,
Souris à ton serviteur,
Enjoins-le au bonheur.
La chance et la richesse ne sont pas toujours un hasard.*

Le Parieur doit alors lancer un dé, sous l'œil du Miseur, qui le lui donne. Si le chiffre est impair, l'entreprise sera couronnée de succès. S'il est pair, Soranan ne saurait se prononcer. Après cette action, le Parieur peut s'en aller.

