

**Temples : attributions, approche philosophique et avantages du culte, etc.**

**Obad-Haï**

**Dieu Supérieur N**

***(Feu, Air, Terre, Eau, Faune, Flore)***

***Alignements éthique N (NB, N, NM)***

*Obad-Haï est un dieu créé par les Dieux Primordiaux, qui lui ont confié la nature entière. Il est représenté comme un vieil homme de leur race par les humanoïdes, et comme un Ent avec une longue barbe fleurie par les Druides. Il voyage sur le Monde et dans les Plans sous toutes sortes d'apparences, du loup au remorhaz.*

Obad-Haï est le Dieu de la Nature, au sens brut du mot : il représente les tempêtes furieuses, les animaux et les plantes, la mer calme ou déchaînée, les torrents et les montagnes, les volcans et les nuages, le ciel et la terre.

La récolte de ressources en milieu naturel est souvent sous la supervision d'adorateurs du Bombardon, ceci peut être l'objet de nombreuses missions. Le Dieu de la Nature interdit à ses fidèles d'attaquer sans provocation (ses adorateurs d'alignement N ou NM ont tendance à voir la provocation partout, et à sanctionner sévèrement), et leur donne pour objectif de protéger la nature. Les cultistes d'Obad-Haï ont excellente réputation dans les cercles de Druides.

On enseigne aux fidèles le langage des animaux et les élémentaires à l'aide de leur bombarde, ils ont 30% de chances de pouvoir communiquer avec un animal (ou un élémentaire) rencontré comme avec le sort *Communication avec les animaux* (ou *Don des Langues*). De plus, le personnage gagne +2 à son degré de maîtrise en Représentation(Bombarde).

**Ehlonna**

**Déesse Mineure NB**

***(Soleil, Flore, Bien, Faune)***

***Alignements B (NB, CB, LB)***

*Ehlonna est une déesse créée par le Sorcier Cornu pour contrecarrer les plans d'Obad-Haï et de Nelûne. Elle à l'apparence d'une dryade ou d'une licorne. Elle reste dans sa demeure des Collines Verdoyantes la plupart du temps.*

Ehlonna est la Déesse des Bois, elle protège les habitants des forêts.

Les fidèles de la Déesse des Bois sont des gens doux, et souvent simplets, des végétaliens qui aiment les animaux comme leurs frères. On leur donne souvent pour mission de repousser les chasseurs d'Obad-Haï ou de Nelûne. Pacifiquement, bien sûr. Les temples d'Ehlonna des Forêts offrent des soins gratuits à leurs membres, ainsi que des montures sellées et harnachées.

**Nelûne**

**Déesse intermédiaire NM**

***(Protection, Mort, Destruction, Guérison, Chance)***

***Alignements N sauf B (N, NM, LN, CN)***

*Nelûne a été créée par le Guerrier au Grand Bâton, pour que la vie ne soit pas trop facile dans le Monde. Elle est toujours représentée sous la forme d'une lune rougeoyante se couchant derrière des montagnes noires et dentelées. Quand elle apparaît aux mortels, elle prend l'apparence de toutes sortes d'animaux.*

Nelûne est la déesse de la Nature, au sens philosophique : elle est la mort et la vie, la chance et le malheur, le début et la fin de tout.

Les Adorateurs de la Déesse du Crépuscule prônent les valeurs de la pêche et de la chasse sélectives (ils épargnent les jeunes pour qu'ils perpétuent l'espèce). Ils replantent une graine quand ils abattent un arbre. Ils sont sans pitié et respectent la sélection naturelle. Ils laissent leurs enfants seuls dans la nature un mois par an sans les prévenir. Ceux qui réussissent à retrouver le chemin de leur logement sont récompensés. Ceux qui survivent le mois entier aussi. On commence à rechercher l'enfant au bout du mois, et on continue jusqu'à trouver son cadavre, ou l'enfant vivant.

Partout on trouve des cultistes qui servent de sage-femmes, de médecins, de croquemorts, de bourreaux...

Des missions nombreuses et variées sont proposées aux serviteurs du Crépuscule (souvent avec une bonne rétribution à la clé).

### **Corellon Larethian**

#### **Dieu Supérieur CB**

***(Protection, Chaos, Bien)***

***Alignements B (NB, LB, CB)***

*Corellon est un des Enfants de l'Arbre Monde, né libre et né Dieu. Il a créé les Elfes à son image, et les a guidés à travers l'ère des Dragons et la Guerre qui a suivi. C'est l'ennemi juré de Gruumsh le Borgne, à qui il a arraché un œil lors d'un combat. Cet œil sert de médaillon à Larethian.*

Corellon est le Dieu des Elfes et des chasseurs, leur créateur et leur protecteur éternel. Ses fidèles aiment les arts et les Temples Corellites servent souvent de musées, tandis que les temples Larethians servent plus couramment de théâtres. Un Haut elfe en difficulté trouvera toujours de l'aide dans un temple de l'Orme. Des elfes "moins purs" ont moins de facilités. Les Drows et les Orcs sont tués à vue.

Les Prêtres servent de professeurs, de soldats, de médecins, d'artistes ou d'artisans dans la communauté elfique. Les novices reçoivent une formation à la médecine (+2 degré M Premiers Secours) et à l'escrime (Arme de Prédilection : rapière ou épée longue), ainsi qu'à l'arc (Un don de genre "Tir..." offert).

### **Moradin**

#### **Dieu supérieur LB**

***(Bien, Guerre, Loi, Terre)***

***Alignements L sauf M (LB, LN)***

*Moradin est un des Enfants de l'Arbre Monde, il est empli de la puissance de son père. C'est un géant qui a donné aux nains son apparence en les forgeant avec son marteau, Baglin. Ce marteau est aussi un Fils de l'Arbre Monde.*

Moradin est le Dieu des Nains et de la forge, il les a forgés et les a amenés sur le Monde. Tous les nains, ou presque, vénèrent Moradin. Son culte repose sur l'honneur, la solidarité et l'éducation. Les temples sont rares, mais immenses : ce sont des citadelles entières. On peut y trouver tout ce qu'il y a dans une ville normale, mais au centre il y a un immense bâtiment servant de lieu de culte et de caserne.

Les adeptes du Forgeur d'âmes sont instruits dans le maniement de la hache d'armes, du marteau et de la masse, et, si ils savent déjà manier la hache et le marteau, on leur apprend à utiliser la hache de nain, l'urgrosh et le marteau de nain. Ils gagnent aussi un bonus de moral de +1 à l'attaque avec ces armes. Seuls les nains sont acceptés dans le culte.

**Yondalla**  
**Déesse intermédiaire NB**  
***(Bien, Protection, Chance)***

***Alignements tous sauf M (N, NB, LN, LB, CN, CB)***

*Yondalla fait partie des Enfants de l'Arbre Monde. La puissance créatrice du Bien coule dans ses veines. Elle a créé les Halfelins en s'inspirant des créations de Corellon et Moradin, et en y ajoutant sa touche personnelle. On dit qu'elle est capable de créer eau et nourriture à volonté par la pensée.*

La Mère Bienveillante des Halfelins les protège et les aide quand ils en ont besoin (elle a elle-même pris sous son aile le groupe de combattants qui ont tué le Roi des Dragons Griffes, et a aussi tenté à plusieurs reprises de s'opposer à Menethil-Serath. La plupart des halfelins, et certains fermiers la vénèrent. Elle apprend à ses adorateurs la générosité, le partage et l'entraide. Quand il y a un temple dans une communauté d'Halfelins, le peuple amène tous les fruits de son travail au temple, où on partage les ressources entre les travailleurs. Yondalla est en quelque sorte la déesse du communisme.

On offre des soins, des réparations d'objets aux fidèles dans les temples. Ceux-ci reçoivent également une formation en Artisanat et Profession (niveau/2 en degré de maîtrise, au choix).

**Garl Glittergold**  
**Dieu Intermédiaire CB**  
***(Protection, Duperie, Chaos)***  
***Alignements NB, CB, CN***

*Garl le Brillant est un incorrigible farceur à l'humour parfois cruel. Cet Enfant de l'Arbre Monde a fait s'écrouler la caverne de Kurtulmak alors que celui-ci était dedans, par exemple. Il a taillé les gnomes à son image avant de les libérer sur les Terres Féériques et le Monde. Depuis un combat malheureux avec Kurtulmak, Garl a remplacé ses yeux perdus par des saphirs et sa peau par de l'or fin.*

Le créateur des Gnomes les protège et les guide dans leurs entreprises. Malheureusement, il lui arrive souvent de donner de mauvais conseils, juste pour rire. Ses adorateurs sont les pires farceurs possibles...et aussi des commerçants à la verve redoutable, la Guilde de l'Or Brillant approvisionne le multivers entier en produits gnomiques et en gemmes taillées. Du fait de ce commerce et du partage du milieu de vie, les Gnomes ont noué de solides liens d'amitié avec les Nains. De plus, Moradin a sauvé Garl de Kurtulmak il y a bien longtemps. Ceux-ci achètent les gemmes et en font des bijoux ou les incrustent sur armes et armures. Garl dit à ses fidèles de rire de tout, et d'être toujours opportunistes. Et de se défendre contre ces "petits orvets" (kobolds).

Les serviteurs de Glittergold apprennent à tailler les gemmes et à fabriquer des objets dont les gnomes détiennent le secret (Canons incendiaires, mousquets ou ballons...)(+2 en Artisanat(taille de gemme) et +4 Alchimie et Artisanat(gnomique)).

**Gruumsh**  
**Dieu supérieur CM**  
***(Destruction, Force, Guerre, Mal)***  
***Alignements M sauf L (NM, CM)***

*Gruumsh est un des Enfants de l'Arbre Monde, et une des plus grandes forces maléfiques du multivers. Il a perdu un oeil lors d'un combat avec Corellon Larethian. C'est lui qui a créé les redoutables Orcs, en s'inspirant de sa propre apparence.*

Le créateur des Orcs se sert de ses fidèles comme d'outils pour assouvir ses instincts les plus sombres. Tous les orcs vénèrent Gruumsh, qui leur dit que toutes les terres du Monde leur appartiennent et que les plus féroces tueurs iront au paradis de combat éternel des Abysses. Les adorateurs du Borgne vouent une haine toute particulière aux elfes et aux nains. Ils sont fourbes, barbares et cruels. Ils considèrent que leur foi justifie leurs actes d'horreur...

Gruumsh apprend le maniement de la lance, de la pique et de la demi-pique à ses fidèles. Ceux-ci ont également un bonus de moral de +4 à l'attaque contre les elfes et les nains, et un bonus de +2 contre les humains. Les adeptes sont aussi formés au sport (+2 Saut, Escalade, +1 Natation, Équilibre).

**Kurtulmak**  
**Dieu Intermédiaire NM**  
***(Duperie, Mal, Mort)***

***Alignements M et N (LN, LM, N, NM, CN, CM)***

*Kurtulmak est le Dernier Fils de l'Arbre Monde, et a été dès sa naissance charrié par ses frères et sœurs, car l'Arbre ne lui avait donné qu'un pouvoir réduit. Quand à Gruumsh, il le maltraitait et n'éprouvait que mépris envers Kurtulmak, qu'il ne considérait pas comme un rival mais comme un vassal. Garl Glittergold lui a même fait écrouler sa caverne sur la tête. Empli de la haine la plus noire, Kurtulmak s'est enfermé dans une citadelle d'acier des Terres de Nuit et s'est entraîné cinq siècles durant aux arts de la guerre, de la fourberie et de la magie. Il y a aussi fabriqué les premiers Kobolds, de petits lui-mêmes, pour qu'il puisse les dominer et en être fier. Son Père lui avait donné la capacité d'apprendre seul avec facilité. Il avait dépassé la puissance de Yondalla et Garl quand il revint les défier. Sa rancune s'était développée durant son long séjour, et en guise de vengeance il arracha les yeux de Garl, et lui arracha la peau avant que Moradin le Géant n'intervienne pour le sauver.*

Le Perfide enseigne à ses fidèles la haine des gnomes et de leurs amis les nains. Il leur apprend à être forts malgré leur indéniable faiblesse grâce à l'art de l'embuscade et de la pose de pièges, grâce à la sournoiserie et à la discrétion, grâce au nombre, grâce à la magie, grâce à l'entraînement intense...Il leur enseigne le travail, la douleur et la souffrance. Tous les Kobolds vénèrent Kurtulmak, espérant recevoir de ses enseignements une force nouvelle.

Les adeptes de Celui qui Se Vengera Encore savent poser des pièges sournois et se faire discrets (+2 artisanat(pose de pièges), +2 Discrétion, Déplacement Silencieux). Ils savent aussi manier toutes les armes de taille M ou moins.

**Maglubiyet**  
**Dieu intermédiaire NM**  
***(Duperie, Mal, Mort)***

***Alignements M (NM, LM, CM)***

*Maglubiyet est né des cendres du Dieu de la Nuit et de la Mort Hakkor, tué par Erythnuul. Il a créé les gobelins, les barghests et les worgs et les et les a amenés des Terres de Nuit vers le Monde. C'est une immonde créature, un goblin géant à peau noire et à tête de loup, doté de quatre bras au bout desquels il y a des mains aux doigts griffus.*

Maglubiyet ne s'occupe guère du bien-être de ses fidèles, et préfère les utiliser pour mener à bien ses plans maléfiques. Il fait naître la haine des autres races dans le cœur de ses adorateurs et les rend égoïstes, fourbes et cruels par ses principes amoraux. On assiste souvent à des sacrifices et au cannibalisme dans les Temples du Sang. Les gobelins vénèrent Maglubiyet par peur de ses représailles si ils le reniaient.

Les Maglubites apprennent à manier la morgenstern, le couteau (scramasaxe), et le dard, ainsi que la javeline. Ils sont entraînés au port de l'armure légère ou intermédiaire.

**Valkhazar**  
**Dieu mineur LM**  
***(Guerre, Force, Mal)***  
***Alignement LM***

*Valkhazar est né du corps d'Oavar, Dieu paisible des Fermiers et des Chasseurs assassiné par Erythnuul. C'est lui le créateur des Hobgobelins. Il ressemble lui même à un hobgoblin extraordinairement musclé, aux quatre yeux noir d'encre dont le regard, dit-on, peut tuer.*

Le Dieu aux Poings de Fer réside dans une citadelle immense s'élevant dans l'Enfer de Xagath. Il est extrêmement soucieux de l'avenir de ses sujets, et s'est souvent montré un allié précieux, notamment lors de la Grande Invasion (4221 - 4223 G.D.). Il s'est occupé personnellement de l'éducation d'Endovar Gloyak, qui est devenu son plus fidèle sujet et le plus grand général hobgoblin de tous les temps. Ses créatures servent tous ses désirs, par peur des représailles, par attrait des récompenses et par amour de leur maître qui les a rendus si puissants.

Les Novices du Culte de l'Acier apprennent l'art de la forge (+4 Artisanat(forge d'armes)), mais ils sont aussi formés à l'utilisation de leurs poings au combat (Science du Combat à MN) et au maniement de la hache et de l'épée, ainsi que de toutes les armes de lancer. Ils sont formés au port de l'armure intermédiaire (ou légère).

**Hruggek**  
**Demi-dieu CM**  
***(Chaos, Destruction, Mal)***  
***Alignement CM***

*Hruggek naquit des ossements d'Yapis, déesse des Architectes et des Sciences éliminée par le Dieu des Carnages. Il a créé les Gobelours et leur ressemble, si ce n'est sa taille gigantesque et ses sept membres (quatre jambes, trois bras dont un doté d'une patte d'ours aux redoutables griffes).*

L'Enragé ne se préoccupe pas de ses adorateurs, mais ceux-ci ont peur de leur Dieu et l'adorent par peur. Seuls certains gobelours le vénèrent, c'est pourquoi son pouvoir est si limité. Ceux qui prient Hruggek sont des fous aussi violents, brutaux et grossiers que leur maître divin.

Nul enseignement n'est donné par ce culte, qui ne possède pas de temples.

**Lolth**  
**Déesse intermédiaire NM**  
***(Duperie, Magie, Mal, Destruction)***  
***Alignements M (LM, NM, CM)***

*La Déesse des Araignées ressemble à une immense araignée cuirassée, mais elle peut prendre la forme d'une jolie drow où d'une créature mi-drow, mi-arachnide. Elle naquit des Ténèbres qui s'étendirent hors de la Lune Noire avant que celle-ci ne s'écrase sur le Monde. Le Mal pur qui l'a créée coule toujours en elle, et elle est entourée d'une nuit magique perpétuelle, même quand elle sort de sa caverne dans les Terres de Nuit. Elle a créé les Drows.*

Lolth utilise les Elfes Noirs comme des outils de sa volonté. Les drows vénèrent Lolth à la recherche de progrès social et personnel (l'Araignée récompense ceux qui la servent bien), et aussi car elle représente toute leur culture et leur mentalité, aucun autre Dieu n'est aussi proche de ses créations. Toute la cruauté, l'égoïsme et la fourberie de Lolth existe aussi chez les Elfes des Profondeurs.

Les Prêtresses de Lolth enseignent aux novices la magie de niveau 0, et le maniement des armes courantes.

**"Deep" Sashelas**  
**Demi-dieu NB**  
***(Eau, Protection, Bien)***  
***Alignements B (NB, LB, CB)***

*Sashelas "Le Profond", fils d'Eadro, est un grand dauphin blanc vivant dans les océans du Monde Matériel. Inspiré par les créations de Corellon Larethian, il fabriqua les Elfes Aquatiques. Lui-même a été créé par Obad-Hai et Nelûne a forgé son âme.*

Le Dauphin protège ses Elfes, qui ne sortent que rarement de l'eau. Les Adeptes de Sashelas le servent en tant que soldats, médecins et travailleurs dans la communauté des Elfes des Mers. "Les enfants de Sashelas l'aiment comme Sashelas aime ses enfants.", c'est la phrase inscrite au-dessus de l'entrée de chaque temple.

Les Sashelans forment les novices au maniement des armes d'hast sous l'eau. Ils dispensent aussi leur savoir, augmentant de 1 le degré de maîtrise en Psychologie, Connaissances (histoire, mythes et légendes)

**Sekolah**  
**Dieu mineur LM**  
***(Eau, Guerre, Mal, Protection)***  
***Alignements LM, NM, LN, N***

*"Dans sa grotte au fond des mers, le Requin attend sa revanche. Il attend le jour où les Sahuagins seront assez forts pour éradiquer toutes les autres espèces. Il attend le moment de faiblesse des autres dieux grâce auquel il prendra le pouvoir. Il attend de pouvoir dévorer le reste de la Création." ; "Sekolah nous a donné des dents acérées, des griffes, des palmes. Sekolah nous a donné la force, l'intelligence, la civilisation. Sekolah est notre seigneur. Puisse-t-il nous protéger, nous soutenir et puisse son incommensurable puissance déteindre sur nous." . Tous ces textes sont extraits du "Livre des Récifs", Bible du culte du Requin. Ils expriment la nature de ce diable jailli du Styx pour créer les sahuagins, les "diables des mers" qui terrorisent les matelots. Sekolah, fils d'Eadro est un requin à peau noire et argentée dont la seule nageoire dorsale fait la taille de plus de dix hommes.*

Sekolah est soucieux du développement des Sahuagins, autant dans les Enfers que sur le Monde Matériel. Il les aide et partage son savoir, car il est fier de son engeance et espère qu'un jour, les Diables des Mers domineront le monde et feront régner la terreur sur et sous terre, comme sur et sous les océans. Tous ses Fils vénèrent Sekolah, d'une dévotion sincère. Les prêtres du Requin servent de messagers de Sa volonté, de diplomates, d'hommes politiques, de juges, ou d'officiers de l'armée.

Les temples de Sekolah sont des châteaux de roc dont la tour principale dépasse de l'eau, ces citadelles sont fortement gardées et servent de trésoreries.

On apprend au novices du culte le maniement des armes d'hast sous l'eau, et du filet, on leur apprend aussi le dressage de requins (+8 Dressage avec requins) et on forme aussi les adeptes à chevaucher les requins (+8 Équitation).

### **Semuanya**

#### **Demi-déesse N**

***(Flore, Eau, Protection)***

***Tous Alignements***

*Semuanya le Crocodile, fille d'Eadro, est un gavial géant résidant dans les marais du Territoire de l'Arbre Monde. Elle a créé les Hommes-Lézards pour conquérir le Monde Matériel par leur bras.*

Semuanya et les Hommes-Lézards entretiennent de bons rapports, mais la Princesse des Marais a abandonné tout espoir de conquérir le monde après le génocide de 106 E.K., perpétué par les disciples de Kaan, les hommes du Saint Empire de la Croix d'Argent. Quand les humains traversaient les marais, ils étaient systématiquement agressés par les Hommes-Lézards. Malheureusement pour ces derniers, les hommes possédaient une technologie de l'armement bien plus avancée et surtout, une stratégie meurtrière : les griffes et les javelots se révélèrent inefficaces contre les armures de fer et les épées, les chevaux et les piques...Des millions de Semans périrent ainsi, victimes de leur propre folie furieuse. Depuis lors, les Hommes-Lézards sont des créatures toujours aussi stupides et barbares qu'avant, mais nettement plus sages et calmes.

Semuanya apprend à ses novices le maniement de leurs armes naturelles et les rend plus résistants par des entraînement intensifs (Robustesse, Vigueur surhumaine).

### **Blibdoolpoolp**

#### **Demi-déesse NM**

***(Destruction, Eau, Mal)***

***Alignements M (NM, LM, CM)***

*Blibdoolpoolp la Grenouille, fille d'Eadro, est un monstre géant à l'apparence de crapaud hantant la Mer de Glace, dans les Terres de Nuit. Elle a créé les Kuo-Toas pour tenter de dominer les Mers.*

*Échec. Les Sahuagins de Sekolah ont repoussé les hommes-crapauds dans les plus profondes abysses. Mais ils restent la civilisation la plus présente dans les eaux des Terres de Nuit.*

La Reine des Océans est vénérée par tous les Kuo-Toas. Elle leur apprend à haïr les autres races, et particulièrement les Sahuagins. Les "Fouets" de Blibdoolpoolp dirigent la vie politique de la race. Ils apprennent aux novices le maniement de la "Longue-pince", et l'utilisation de leur pouvoir d'éclair, et à améliorer leur bouclier alchimiquement.

**Eadro**  
**Dieu supérieur N**  
**(Eau, Protection, Faune, Flore)**  
**Tous alignements**

*Eadro a été créé par les Trois Dieux Primordiaux, et a reçu pour fief les eaux du multivers. Il a donné naissance à plusieurs autres dieux. Il a créé lui-même les Tritons, les Locatahs et les Hommes-Poissons. Il ressemble à un poisson préhistorique géant, des plaques de chitine noire lui couvrent la tête, et des écailles d'argent le couvrent entièrement. Il a 4 nageoires latérales.*

Eadro protège tous les habitants de l'océan qu'ils soient ses créations où celles d'Obad-Haï. Il sert de guide aux civilisations qu'il a fondées. C'est un dieu calme et pacifique. Ses fidèles reçoivent une formation en Diplomatie, en Natation (+2) et peuvent tenir plus longtemps leur respiration sous l'eau (2 rounds/ pt de Con). Ils apprennent aussi l'utilisation du bouclier sous l'eau, des armes d'hast sous l'eau et du filet. Quand ils combattent sous l'eau des créatures sous marines, celles-ci n'ont aucun bonus car les fidèles d'Eadro sont habitués à ce type de combat.

**Laogzed**  
**Dieu mineur CM**  
**(Mort, Destruction, Chaos, Duperie)**  
**Alignements CM, NM, CN**

*Laogzed le Léopard-Démon fut créé par le Sorcier Cornu par pure malice, et créa les Troglodytes et les Yuan-Ti sur le Monde. Il ressemble à un serpent à quarante-trois têtes, de plus de 200 pieds de long.*

Laogzed se sent plus proche des Troglodytes, et les Yuan-Ti l'ont renié, et ont juré fidélité à Merrshaulk, une Aberration devenue Demi-dieu. Il est un dieu féroce, agressif, cruel, sadique et violent, toutes ces caractéristiques se retrouvent chez les troglodytes, et, de façon moins prononcée, chez les Yuan-Ti. Ses prêtres (existant uniquement chez les troglodytes) sont les plus tenaces ennemis de Merrshaulk et de tous les peuples des profondeurs. Du fait de leur ardeur et leur engouement, on les retrouve souvent comme "sorciers", "chamanes" à la tête de tribus.

On torture les novices qui veulent entrer dans le culte. Si ils meurent, on les dévore, si ils survivent à la torture, on les accepte dans l'Église. On leur apprend alors à se servir d'une arme de guerre, à utiliser un bouclier et à fabriquer et porter des armures (+4 Artisanat (Tannerie et facture d'armures))[armures légères et intermédiaires].

**Yeenoghu**  
**Demi-Dieu CM**  
**(Guerre, Force, Mal, Chaos)**  
**Alignements CM, NM**

*Yeenoghu a reçu du pouvoir divin en dévorant le corps du Dieu du Feu et des Volcans, Dvurr, tué par Erythnuul. Il était alors une hyène mâle affamée, et ressemble aujourd'hui à un monstre mutant géant se tenant sur ses pattes arrières. Il a créé les gnolls. Yeenoghu est un servent d'Erythnuul, auquel il obéit par lâcheté.*

Yeenoghu n'a que faire de ses créatures, et ne se sert d'eux que rarement, préférant faire les choses lui-même, car "JE suis le MEILLEUR, le plus FORT et seul MOI suis digne de confiance. VOUS n'êtes que des PLEUTRES IDIOTS ET FAIBLES!!!" selon ses propres dires. C'est un dieu fou, et il porte le sadisme à des extrêmes : il envoie chasser ses meutes de hyènes, et les regarde dévorer les victimes vivantes, où alors, il dévore lui-même la pauvre proie, en commençant par les endroits les plus douloureux. Il aime aussi infliger des supplices atroces, son préféré est de pendre par des

crochets plantés entre le biceps et l'os des gens et les frapper comme de vulgaires pinatas jusqu'à ce qu'ils se brisent. Maints autres supplices pourraient être cités mais ce serait trop horrible à lire.

Les rares prêtres de Yeenoghu apprennent à torturer avec talent, et leur confiance en eux les immunise contre la terreur.

**Laduguer**  
**Dieu Mineur LM**  
***(Mal, Loi, Terre)***  
***Alignements LM, LN***

*Laduguer est un rebut du fruit de l'Arbre Monde qui portait Moradin. Ce fruit portait Laduguer aussi, mais ce frère fut vite oublié à cause de sa faiblesse, mais Laduguer fut persévérant et par vengeance, vola les premières créations de Moradin pour en faire des créatures déformées, Derros et Duergars. Insatisfait des Derros, il créa Diirinka pour les contrôler à sa place. Laduguer ressemble à un nain à la peau grise, aux yeux gris et chauve.*

Laduguer ne connaît pas la pitié, et n'éprouve que mépris envers toutes les races qui ne sont pas ses créations. Il fait travailler sans cesse ses sujets et ne supporte pas le bonheur, par jalousie car il en a été privé pendant des millénaires. Il est effroyablement grognon et aigri. L'esclavage est une des meilleures façons de travailler, selon lui.

Les prêtres de l'Esclavagiste apprennent à mater l'esprit grâce à des tortures raffinées et à des drogues. Ils savent aussi parler avec les élémentaires de la Terre.

**Pélor**  
**Dieu Intermédiaire NB**  
***(Soleil, Bien, Guérison)***  
***Alignements B (NB, LB, CB)***

*Pélor est un humain qui a accédé au statut divin par des mérites incroyables. Pendant la Guerre des Dragons, il recueillait tous les blessés, les protégeait des dragons et tentait de ramener à la vie tous ceux qu'il pouvait sauver. Il a réussi avec des millions de personnes, et son pouvoir est devenu tel que, quand il fut brûlé vif par le Roi des Dragons Rouges, il devint le Dieu du Soleil et de la guérison, c'est lui la lumière qu'aperçoivent les gens au bord de la mort, c'est lui qui veille sur les blessés et qui réchauffe les cœurs dans les temps difficiles. C'est un homme de grande taille (1,95m environ), dont les yeux sans pupille ont un regard doux. Il porte une longue chevelure dorée et une barbe de même couleur.*

Les prêtres de Pélor sont des gens bons et généreux, mais qui savent lutter contre les ténèbres quand il le faut. Les Temples du Soleil servent d'hôpitaux, et on peut aussi y trouver une aide psychologique.

Les novices de Pélor sont accueillis chaleureusement, et ils trouvent toujours des soins gratuits dans les temples. On les forme aussi à la médecine physique et mentale (+4 Premiers Secours, Psychologie).

**Saint Cuthbert**  
**Dieu Intermédiaire LN**  
***(Destruction, Loi, Force)***  
***Alignements L (LB, LN, LM)***

*Cuthbert le Prêtre-Paladin est devenu dieu grâce à ses actes héroïques de justicier. Il a poursuivi et tué des milliers de malfaiteurs et de hors-la-loi, par amour de la justice, sans se soucier de qui étaient ces gens. Il considérait aussi malfaiteurs ceux qui portaient atteinte à son honneur, et sa vengeance prenait souvent la forme d'un duel, dont il sortait toujours vainqueur. Sauf le dernier. Menethil-Serath le tua d'un seul regard sans même bouger. Mais Cuthbert revint un siècle plus tard, devenu Dieu de la Justice et de la Vengeance. Cuthbert est un homme de taille moyenne, aux cheveux lisses et argentés, il porte une longue moustache soigneusement coiffée. Ses yeux gris portent un regard effroyablement sévère sur tout et tout le monde. Sa voix grave et forte porte aussi loin que le tonnerre, dit-on.*

Nul n'est plus juste et objectif que Cuthbert. Ses préceptes disent notamment que toute acte mérite punition à la hauteur du préjudice. Malheureusement, ses prêtres font parfois preuve de zèle. Ses temples servent de palais de justice et de tribunaux.

Les Adeptes de la Vengeance savent parler en public, et savent distinguer la vérité (+4 Diplomatie, +8 Psychologie). Ils manient la masse d'armes comme nul autre (+1 Attaque).

**Vecna**  
**Dieu Mineur NM**  
***(Connaissance, Magie, Mort)***  
***Alignements M et N (LM, NM, CM, LN, N, LN)***

*Vecna l'Archiliche est parvenu à devenir un Dieu grâce à ses recherches intensives. N'ayant plus à se soucier de la mort, il travailla un millénaire durant, accumulant plus de savoir qu'aucun homme n'a jamais pu emmagasiner. Il se défia et devint Dieu des Secrets et de la Connaissance. Il a un jour perdu son oeil et sa main gauche lors d'un combat avec Kas, son garde du corps. On peut aujourd'hui voir le squelette de Kas pendu à l'aide de chaînes au sommet de la plus haute tour de la forteresse de Vecna dans les terres de nuit. Vecna ressemble aujourd'hui à une momie desséchée, et seuls ses longs cheveux noirs rappellent son ascendance humaine.*

Les prêtres de Vecna sont avides de savoir et sont prêts à tout pour apprendre de nouvelles choses. Tous leurs secrets sont exploités, mais gardés par le culte. Personne n'a jamais rien pu apprendre d'un disciple de Vecna.

Les Adeptes de la Connaissance sont des mines de savoir (+2 Connaissances) et mentent pour cacher leurs secrets (+4 Bluff). Ils peuvent trouver n'importe quelle information dans les bibliothèques du culte (*Identification, Vision mystique*, +100 Connaissances). La participation monétaire pour pouvoir profiter des avantages du Temple des Secrets est tout à fait conséquente, et doit souvent se monnayer en morceaux de soi-même (XP, caractéristiques, ou même membres).

**Olidammara**  
**Dieu intermédiaire CN**  
***(Chaos, Duperie, Chance, Magie)***  
***Tous alignements***

*Olidammara est le plus talentueux artiste que le Monde ait jamais porté, mais aussi le plus redoutable escroc et le plus habile voleur. Son talent était tel qu'à sa mort il est devenu le Dieu des Arts et des Voleurs. Olidammara est un petit homme souriant, aux cheveux bruns et décoiffés. Il aime à porter une courte barbe.*

Olidammara est un dieu fourbe, lunatique et ses adorateurs sont des artistes, des voleurs ou des fourbes de tous types. C'est le "Dieu de la Culture populaire", en quelque sorte. Les prêtres du Menteur sont rares, et servent en général de mécènes. Les temples servent en général de musées, de théâtres, de salles de concert, etc.

Les novices du culte apprennent à mentir et à s'expliquer avec talent. Ils reçoivent aussi une formation au vol à la tire (+4 Bluff, Diplomatie, +2 Vol à la Tire).

**Aybia Kunthar**  
**Déesse mineure N**  
***(Force, Guerre, Protection)***

***Alignements sauf C (NB, NM, N, LB, LN, LM)***

*Aybia l'Archère était, de son vivant, une guerrière humaine aux cheveux blonds très talentueuse, elle a fondé l'Empire Kunthar et en a été la reine pendant 35 ans. Durant ces années, elle n'a cessé de faire construire des villes, des forges, elle a civilisé des dizaines de millions de barbares. Puis Menethil-Serath est arrivé et l'a détruite pour prendre le pouvoir. Mais Aybia est revenue sous forme de Déesse de l'Empire Kunthar. Et à la mort de Serath, elle a aidé Dugar Barbefeu à relever l'Empire. Elle a soutenu les armées parties sur les mers pour envahir les autres territoires. Les Treize Capitales de l'Empire sont représentées sur le drapeau par 13 flèches, Treize traits acérés qui sont restés (effectivement, ces cités ont été érigées sur le lieu de batailles).*

Aybia est une déesse vantant les mérites de la force physique et mentale, de l'obéissance et du libre arbitre (c'est à dire qu'il faut obéir à ceux qui donnent les ordres, mais si ceux-ci s'avèrent de mauvais conseil, ils sont prestement remplacés). Les prêtres d'Aybia sont des gens inflexibles et dont le seul but est l'expansion du peuple Kunthar à travers le monde. Les temples servent de bâtiments politiques, et les trois quarts du gouvernement sont composés de prêtres d'Aybia.

Les nouveaux arrivants dans le culte reçoivent un stage de résistance (+2 JS).

**Erythnuul**  
**Dieu Supérieur CM**  
**(Destruction, Guerre, Mort, Duperie)**  
**Alignements M (NM, LM, CM)**

*Erythnuul a été créé par les Dieux Primordiaux. Il a échappé à leur contrôle et attendu leur disparition pour assouvir ses instincts démoniaques. Il a massacré plusieurs races, plusieurs dieux. Puis il a décidé de fonder une Église, pour avoir des serviteurs qui détruiraient à sa place. Le Dieu des Carnages ressemble à une créature plutôt humanoïde, surnaturellement puissante et musclée, au visage moitié-sanglier, moitié-démon. Il a des pieds de sanglier, des mains puissantes et griffues à 4 doigts, et sa peau gris pâle est couverte de signes étranges noir d'encre. Ces signes se concentrent vers les extrémités, et ses mains et son visage sont noirs, tandis que ses pieds et ses mollets sont couverts d'une épaisse fourrure rouge sang. Erythnuul est capable de changer de taille à volonté.*

Les cultistes d'Erythnuul sont presque aussi cruels, sadiques et violents que le Dieu Lui-Même. Ils prennent ascendant sur des peuples primitifs, qu'ils envoient en raid sur les terres alentours, pour piller et tuer. Les écritures d'Erythnuul disent : "Votre rôle est de tuer car vous êtes mes enfants. Allez, et tuez. Tuez tous les hommes, tuez toutes les femmes, tuez tous les enfants, tuez toutes les bêtes, tuez les chiens, tuez les chats, tuez les jeunes, tuez les vieux, tuez les bons, les mauvais, les fourbes, les frères, les mères, la terre, le ciel...que le sang se répande en océans à la surface du Multivers." Ceux qui sont fait prisonniers lors des razzias subissent des sévices terribles. Certains des plus courants : nouer des chaînes autour du pied de la victime, on l'attache à un machine actionnée par en-dessous par des esclaves, et le pauvre prisonnier tourne rapidement, un-peu au-dessus du sol. Ceci donne l'occasion d'un jeu : les adeptes se mettent en cercle, et tentent de planter des flèches sur le prisonnier -à mains nues-. Celui qui a réussi à en fiché le plus quand le captif meurt à le droit de garder le corps et une partie des possessions du mort.

Ou encore, on fait passer une barre métallique à travers les joues, de façon à ce quand on pende le captif comme une balançoire, la mâchoire supérieure retienne la barre et empêche les joues de se déchirer. Le prisonnier finit par tomber, si sa mâchoire se déboîte, si son crâne explose, si ses dents sont arrachées au fur et à mesure, ou si son cerveau lâche avant. Pour plus de "fun", la victime est pendue au dessus d'un fosse emplie de fourmis. On fait des paris pour savoir si le pauvre bougre réussira à enlever la barre de sa bouche et tombera vivant dans la fosse, ou de quelle façon il va mourir...

Pour finir, citons la "Course du mort" : on lâche le captif dans un labyrinthe semé d'embûche, et on fait des paris "je parie qu'il mourra au piège 8 !", "500 pièces sur la trappe 7 !"

Les novices du culte des Carnages apprennent le maniement des armes de frappe (Masses, marteaux, haches) et sont entraînés pour être plus aptes à survivre (Endurance, Robustesse). De plus, l'armure de peau est une armure légère.

Les Barbares dominés par les cultistes apprennent, en sus, à courir encore plus vite (x5).

**Nérull**  
**Dieu intermédiaire NM**  
***(Mort, Mal, Duperie)***  
***Alignements NM, CM***

*Nérull est le Dieu de la Mort, l'ombre qui menace le Monde Matériel. Il est une création du Guerrier au Grand Bâton. Il a pour rôle de régner sur la(les) mort(s). Il est cruel, et aime à raccourcir la vie de ceux qui le gênent. C'est lui qui décide d'envoyer votre âme où il l'entend. Si vous ne vénerez aucun dieu, alors le choix revient au faucheur, ce qui peut être très mauvais pour vous. Nérull ressemble à une ombre squelettique vêtue de draps noirs déchirés.*

Les Adeptes de la Mort sont des gens cruels et obsédés par la mort. Ils servent souvent d'embaumeurs, de croquemorts, de bourreaux. Les temples sont de grandes nécropoles, et de nouveaux tombeaux sont creusés souvent, parfois même AVANT la mort de certaines personnes, celles-ci ont déjà leur tombe prête...

Les adorateurs du Faucheur apprennent le maniement de la faux, et reçoivent un bonus de +2 niveaux pour intimider les morts-vivants.

**Vhataï**  
**Dieu Intermédiaire NM**  
***(Destruction, Force, Connaissance)***  
***Alignements N, NM, LM, LN***

*Vhataï est le Dieu de la Douleur et du Chagrin, le Roi-Souffrance, créateur des Shadar-Kaï, des Sanglotains et de certains Seigneurs de l'ombre. Il est une création des Trois Dieux Primordiaux, et a reçu les Ténèbres pour domaine. Il insuffle dans le cœur des gens la douleur, la tristesse, la mélancolie qui vous prend au coucher du soleil. Il est le maître des émotions et de l'esprit. Il a l'apparence d'une ombre informe, effrayante et acérée...*

Vhataï est cruel, sadique et enseigne que la Douleur est la voie de la puissance. Ses fidèles s'infligent des supplices horribles, s'enfoncent des pointes et des lames dans la chair, malheureusement, ceux qui ne sont pas Shadar-Kaï mettent leur vie en danger...Les temples sont le théâtre de bacchanales sado-masochistes et de sacrifices humains, de cannibalisme et de rituels sanglants. Car les Vhataa croient qu'en faisant mourir de douleur quelqu'un ou quelque chose, la puissance du mort passe dans celui qui dévore sa chair. Parfois, certains cas ont été repérés.

Les Vhataa ont un bonus de 30 PV, mais un malus de -6 à tous leurs JS. Ils peuvent s'automutiler, ce qui les affaiblit de façon permanente de 5 PV, mais augmente de 1 leur Constitution.

En dévorant un ennemi tué au cours d'un rituel spécifique, il y a 2% de chances (+1/t automutilation) pour que les caractéristiques du mort deviennent celles du mangeur.

Les Shadar-Kaï sont toujours adorateurs de la Souffrance, et ces bonus ne s'appliquent pas à eux.

**Wy-Djaz**  
**Déesse Supérieure LN**  
***(Mort, Loi, Magie)***  
***Alignements LN, LM, N***

*La Dame de Sang est la Dernière Fille de l'Arbre Monde, mais elle n'a pas créé de créatures. Elle a créé bien plus : la Magie. C'est elle qui a fait naître cette force, qui flotte partout dans le multivers.*

*Elle a instruit les elfes de Corellon en premier, puis les Gnomes de Garl ont découvert seuls comment utiliser cette puissance. Vexée, Wy-Djaz tua les premiers mages gnomes, puis se retira pour diriger les Flux et contrecarrer Nérull dans la conduite de la vie après la mort. Elle ressemble à une femme superbe aux formes généreuses mesurant plus de trois mètres.*

Les Cultistes de Wy-Djaz l'impartiale servent de croquemorts, d'embaumeurs, de guérisseurs, de mages ou de professeurs. Les temples sont souvent petits et on en trouve dans presque toutes les villes.

Les novices reçoivent une formation à l'embaumement, et sont ressuscités par leur temple gratuitement (si quelqu'un peut amener le corps du personnage jusqu'à un temple).

**Hextor**  
**Dieu Supérieur LM**  
***(Destruction, Guerre, Loi, Mal)***  
***Alignement LM***

*Le Dieu de la Tyrannie est né du premier essai de création du "Mal" par les Trois Primordiaux. Il est le Dieu de la Tyrannie, et ressemble à un humanoïde en armure rouge sang à six bras. Il est le patron des tyrans, des esclavagistes, des oppresseurs en tout genre qui sont bien nombreux dans le multivers. Il est aussi le Dieu des baatezus, qu'il a créés. Il est l'ennemi depuis toujours d'Héroneus, son "frère".*

Les Adorateurs du Fléau de Guerre sont des fanatiques de l'ordre, ils ont cruels et impulsifs, et ont toujours raison face à des non-cultistes d'Hextor. Ils dressent d'immenses armées de vivants et de morts qu'ils lancent sur les légions d'Héroneus, Pélor, Yondalla et autres dieux du Bien. Ils ont conquis leur propre pays, et sont très présent en Jormund et en Gantenest, ainsi qu'en Zheon. Les temples sont de vastes forteresses où des centaines d'esclaves travaillent et où des centaines de soldats s'entraînent.

Les adeptes de l'Ennemi du Bien apprennent le maniement des armes de guerre et courantes, le port de l'armure intermédiaire et savent aussi réparer leur équipement (+2 Artisanat (Forge d'armes ; Forge d'armures ; Tannerie ; Travail du bois). Cette formation intense coûte 500 XP, et dure un an ( deux mois si le personnage savait déjà porter l'armure et manier les armes).

**Héroneus**  
**Dieu Supérieur LB**  
**(Protection, Guerre, Loi, Bien)**  
**Alignement LB**

*Héroneus à été créé par les Dieux Primordiaux, c'est le premier jet de la création du "Bien". Il est le Dieu de la chevalerie, des paladins, des braves et des bons. Il à l'apparence d'un homme en armure d'argent et d'or, rayonnant de bonté et de courage. Il lutte depuis toujours contre Hextor son "frère".*

Presque tous les Paladins vénèrent Héroneus, car c'est lui qui les destine à suivre cette voie. Néanmoins, certains paladins joignent le culte de Pélor, de Kord ou d'autres Dieux. D'autres braves rejoignent Héroneus. Tous les adorateurs du Champion du Bien sont des gens courageux, ardents et combatifs. Ils offrent des soins aux blessés, et on les voit souvent sur les champs de bataille dans les rangs de soldats. Le Culte du Bien est de loin dominant en Anymphosée et en Rluyt.

Les Apprentis d'Héroneus apprennent à utiliser toutes les armes à lame, et à porter l'armure lourde, ils savent aussi monter à cheval (+4 Equitation, Combat Monté).

**Kaan**  
**Dieu Intermédiaire LN**  
**(Guerre, Loi, Force)**  
**Alignements LB, LN, LM**

*Kaan est l'Ange Bleu de la Loi et de la Guerre. Créé par le Guerrier au Grand Bâton, il représente toutes les valeurs de l'honneur, de la discipline et du combat. Il a l'apparence d'une immense armure d'argent parée de draperies blanches, de laquelle s'échappe une puissante lumière bleutée. Kaan transporte toujours avec lui son immense épée, Hakaal. Il est le Dieu Patron du Saint Empire de la Croix d'Argent : c'est lui qui est apparu à Karak dans le Désert des Dents de Dragon (aujourd'hui Empuse) et qui l'a investi de pouvoir divin. Kaan était alors un Dieu supérieur mais il a définitivement été affaibli quand Kan Karak s'est sacrifié pour enfermer Aagydrall dans sa prison.*

Les Adeptes de la Croix d'Argent sont surtout présents dans le St Empire, mais on peut trouver des temples sur tout l'ancien territoire de Kaan, c'est à dire quasiment le Monde Entier. Ceux qui rejoignent officiellement le culte sont très droits, disciplinés et sévères. Les temples sont des châteaux-forts bien défendus, contenant des forges, un arsenal, une caserne et des ateliers de travail.

Les Novices de Kaan apprennent le maniement de l'épée (épée longue et à deux mains, ainsi que l'épée bâtarde (et la claymore) comme arme de guerre, et le tir à l'arc long composite, ainsi que le port de l'armure métallique (Mailles, cuirasse, crevice, plaques, harnois). Si ils savent déjà manier tous ces équipements, alors ils les utilisent comme des objets de maître, même si ils sont normaux, et ont un bonus doublé des objets de maître (+2 attaque ou -1 pénalité, +1 Dextérité max.)

## **Kord**

### **Dieu Intermédiaire CB**

**(Force, Bien, Chaos, Chance)**

**Alignements NB, N, CB, CN**

*Kord au Corps d'Acier est le Dieu de la Force, du Courage et de la Chance, créé par les Dieux Primordiaux. Il abhorre la lâcheté et la faiblesse. Il a l'apparence d'un géant incroyablement musclé et massif, et porte une barbe dense et de longs cheveux bouclés.*

Les adorateurs de Kord sont souvent des combattants qui vénèrent la force physique et morale. On dispense des soins dans les temples, et les prêtres y organisent souvent des combats de lutte ou des défis sportifs.

Les nouveaux adeptes sont formés au combat sans arme (Science du Combat à mains nues, +2 lutte), et apprennent à maîtriser leur peur (+4 contre la terreur).

## **Fharlanghn**

### **Dieu mineur N**

**(Voyage, Chance, Protection)**

**Tous Alignements**

*Fharlanghn des Routes est le dieu du voyage et des voyageurs, créé par le Guerrier au Grand Bâton. Il est le protecteur de ceux qui voyagent, et parcourt le monde, il ressemble à un homme d'âge indéterminé, aux cheveux longs et grisonnants.*

Les Adeptes de Fharlanghn sont des voyageurs intrépides, et les temples leur offrent le gîte et le couvert. On trouve des temples de Fharlanghn le long de toutes les grandes routes.

Les Novices des Routes reçoivent une charrette, tirée par un cheval lourd, et un radeau à voile (+ 2 pagaies). On leur offre aussi une tente, avec couvertures et paille. Ils peuvent en sus voyager gratuitement car les provisions leur sont offertes.

## **Bahamut**

### **Dieu Intermédiaire NB**

**(Protection, Bien, Air, Chance)**

**Alignements B (LB, NB, CB)**

*Bahamut le Dragon de Platine est le créateur et le protecteur des dragons métalliques. Il a lui-même été créé par le Sorcier Cornu. Il est généreux, et compatissant. Il ressemble à un immense dragon dont les écailles couleur platine luisent même dans la plus profonde obscurité. Son ennemie jurée est Tiamat.*

Les adorateurs de Bahamut sont pour la plupart des Dragons. Les temples sont inexistantes et chaque dragon Bon a un petit autel dans sa caverne.

## **Tiamat**

### **Déesse Intermédiaire NM**

**(Destruction, Mal, Duperie)**

**Alignements N et M (N, NM, LM, LN, CN, CM)**

*Tiamat le Dragon-Hydre est la créatrice et la protectrice des dragons chromatiques. Elle a été créée par le Sorcier Cornu. Elle est fourbe et sans pitié. Elle ressemble à un dragon multicolore à 5 têtes colorées : une pour chaque couleur de dragon. Elle est la pire ennemie de Bahamut.*

Les adorateurs de Tiamat sont pour la plupart des Dragons. Les temples sont inexistantes et chaque dragon Mauvais a un petit autel dans sa caverne.

Déroulement du temps : ère des Dragons : 0-62214 E.D., après Guerre des Dragons : 1-5524 G.D.  
Puis après avènement de Menethil Serath : 1-832 M.S. Et 833-901 après sa chute  
Ensuite après avènement du St Empire : 1-1104 E.K. Et après la Bataille des Sept Soleils : 1-...  
(3327)

**Plans : Céleste LB, Collines Verdoyantes NB, Terres Féériques CB**  
**Monts d'Argent LN, Pays de l'Arbre Monde N, Chaos des Matières CN**  
**Baator LM, Terres de Nuit NM, Abysses CM**

*[Neuf Enfers de Baator : Styx (Froid, Loi, Mal), Achéron (Eau, Loi, Mal), Tartare (Air, Loi, Mal), Vanaar (Feu, Loi, Mal), Gheryin (Terre, Loi, Mal), Lleroth (Mal), Heavar (Loi), Xagath (Mal, Loi), Rroggar (Feu, Mal)]*

**Obad-Haï le Bombardon, Le Dieu de la Nature**

**Ehlonna des Forêts, la Déesse des Bois**

**Nelûne, la Déesse du Crépuscule, La Mère Cruelle, La Reine du Destin**

**Corellon Larethian, Dieu des Elfes, L'Orme**

**Moradin, Dieu des Nains, le Forgeur d'âmes, Celui qui Dort sous la Montagne, le Géant d'Or**

**Yondalla, Déesse des Halfelins, Notre Mère, la Reine de l'Abondance**

**Gruumsh le Borgne, Dieu des Orcs, Celui Qui ne Dort Jamais**

**Garl Glittergold, Dieu des Gnomes, Le Farceur**

**Kurtulmak le Perfide, Dieu des Kobolds, Celui qui se Vengera**

**Maglubiyet le Sombre, Dieu des Gobelins, Le Sang**

**Valkhazar l'Immortel, Dieu des Hobgobelins, Le Poing d'Acier**

**Hruggek le Fou, Dieu des Gobelours, L'Enragé**

**Lolth l'Araignée, Déesse des Drows, La Mère-araignée, L'Arachnéenne**

**Deep Sashelas, Dieu des Elfes Aquatiques, Le Dauphin Blanc**

**Sekolah le Féroce, Dieu des Sahuagins, Le Requin**

**Semuanya, Déesse des Hommes-Lézards, La Princesse des Marais**

**Blibdoolboolp, Déesse des Kuo-Toas, La Grenouille**

**Eadro, Le Seigneur des Flots**

**Laogzed des Abysses, Le Lézard-Démon**

**Yeenoghu, Dieu des Gnolls, Le Charognard**

**Laduguer l'Impitoyable, Dieu des Duergars , L'Esclavagiste**

**Pélor, Dieu du Soleil, Le Chasseur de Ténèbres**

**St Cuthbert, Dieu de la Justice, le Vengeur**

**Vecna l'Archiliche, Dieu des Secrets**

**Olidammara , Dieu des Arts, Le menteur**

**Aybia Kunthar, Déesse de la Guerre, la Reine Guerrière**

**Erythnuul, Dieu des Carnages, Le Destructeur**

**Nérull, Dieu de la Mort, Le Faucheur**

**Vhataï, Dieu de la Douleur, Le Roi-Souffrance**

**Hextor le Noir, Dieu de la Tyrannie, L'Ennemi du Bien**

**Wy-Djaz, Déesse de la Mort et de la Magie, la Dame de Sang**

**Héroneus le Juste, Dieu du Bien, Le Seigneur Paladin**

**Kaan l'Inflexible, Dieu de la Guerre, L'Archange Bleu**

**Kord au Corps d'Acier, Dieu de la Force, Le Briseur de Montagnes**

**Fharlanghn des Routes, Dieu du Voyage, l'Eternel Voyageur**

**Bahamut, Le Dragon de Platine**

**Tiamat, Le Dragon-Hydre**

**Salut,**

**c'est pour ça que j'ai essayé de t'appeler hier. En fait jeudi soir je suis rentré chez moi et comme j'étais saoul j'étais devenu absolument con (mais con, tu peux pas savoir comment)et du coup j'ai eu la merveilleuse idée d'envoyer des mails à tout le monde pour dire que j'étais bourré. Ben voilà. Alors désolé.**

**Vraiment, désolé pour ce mail à la con.**

**En plus je me suis surpassé, je compare aux trois autres mails, vraiment c'était le pire. Et en plus, je l'ai envoyé à toi ET à gaël... (Oh-oh)(je viens de remarquer que j'avais écrit "bisous" dans le mail que j'ai envoyé à gaël, du coup)(hahaha)(11)(Hahahahahahahaahhaaaaahahaahah)(hihihihihahahaahhaha)(pardon)(mais quand même, 11)(je savais que j'avais été ridicule mais à ce point...) Bon, encore désolé, je te laisse, faut que j'aille me pendre...(ou me jeter du haut d'un pont, etc. je suis pas difficile)**