

*Parce que c'est important de rendre à César
ce qui lui appartient...*

Les illustrations et les textes qui figurent sur ces cartes sont issues du jeu de rôle **Barbarians of Lemuria**, édité par les éditions **Ludosphérik** et illustré par **Emmanuel Roudier**, qui m'ont très gentiment donné leur accord pour leur diffusion à titre gratuit. Je les en remercie sincèrement. Il aurait été dommage que ce travail ne profite qu'à moi.



Laurent Grimbert

AFYRA (VIE)



La Dame secourable est vénérée par de nombreux médecins et herboristes, ainsi que par toutes les femmes qui désirent avoir des enfants.

Fille de Hurm et de Piandra, elle est généralement représentée sous la forme d'une jeune femme enceinte, vêtue d'une longue robe et de sandales, un collier de fleurs autour du cou.



HURM



Le souverain des dieux est représenté comme un homme d'âge mûr empreint de majesté, à la barbe noire et solidement charpenté, généralement vêtu d'un simple kilt de cuir. Il porte un sceptre royal dans une main et une cloche en bronze dans l'autre. Cette dernière lui sert à convoquer les autres dieux et déesses afin de leur donner ses ordres, et il règne également sur les hommes et les animaux. Hurm est vénéré par tout un chacun.



NEMMERETH (MORT)



Adoré par les prêtres de Lémurie comme un des Vingt Dieux, Nemmereth est considéré par les druides gris comme un des dieux sombres. Il est le frère de Hurm, avec lequel il s'est disputé l'affection de Piandra, ce qui conduisit les deux frères à un duel où Nemmereth fut vaincu.

Il apparaît sous la forme d'un homme grand au front rasé vêtu de robes grises. Sous son autre aspect (en tant que seigneur sombre), il est représenté sous une forme squelettique dont la bouche et les orbites vomissent des asticots. Il se raconte qu'une des demeures de Nemmereth se trouverait dans les Terres Désolées.

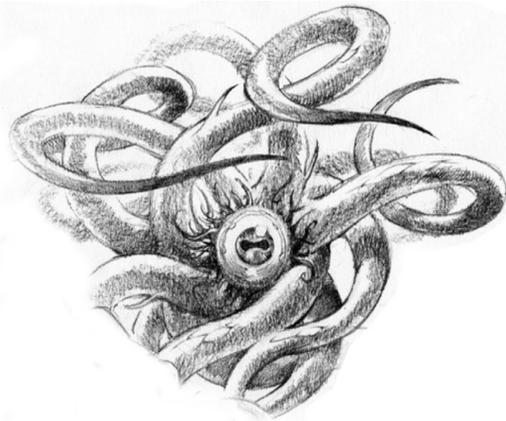


MORGAZZON (FOLIE)



Aussi appelé le dieu dément, Morgazzon est vénéré par les druides jaunes. On raconte qu'une de ses demeures se trouverait au cœur des marais de Festrel.

Morgazzon apparaît souvent sous la forme d'un ermite aux yeux fiévreux et à la longue barbe, vêtu de robes marron, mais il adopte parfois l'aspect d'une masse informe de tentacules ondulants, avec un énorme œil jaune en son centre. Depuis quelque temps, les disciples de Morgazzon se montrent particulièrement actifs, et son culte a commencé à se répandre dans certaines cités de Lémurie.





ZAGGATH (FEU)



Vénééré par les druides rouges, on raconte qu'il résiderait sur la Côte de Feu, près de sa servante la plus dévouée, Methyn Sarr, la Reine Sorcière.

Il apparaît sous la forme d'une silhouette humaine baignée dans des flammes rouges et orangées.



ZILIDITH (SANG)



Adoré par les druides pourpres, Zylidith exige d'eux des sacrifices humains réguliers en échange de ses bienfaits.

Il peut apparaître sous la forme d'un homme nu décharné dégoulinant de sang, ou parfois d'une masse informe et monstrueuse de couleur écarlate.

THARUNGOZOTH (SOUFFRANCES)



Tharungozoth est vénéré par les druides noirs, ainsi que par certains bourreaux, gladiateurs ou esclavagistes.

Il apparaît sous la forme d'un homme robuste aux larges épaules, vêtu d'une veste de cuir clouté noire et d'un capuchon noir sur la tête, portant un fouet ou une hache de bourreau (parfois les deux). Souvent, de longs clous en fer saillent de son cou, de ses épaules et de ses articulations.

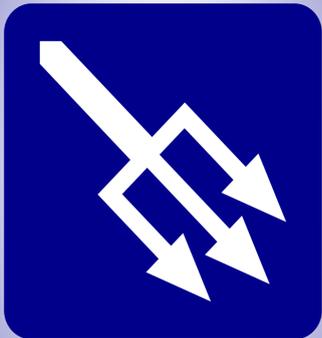


SHAZZADION (OCÉAN)



Dieu des océans et souverain des vagues, Shazzadion apparaît sous la forme d'un vieil homme à la peau d'ébène, à la barbe grise et au crâne chauve. Il porte une tunique verte chatoyante et tient une longue lance. Shazzadion possède un grand serpent de mer, baptisé Fulca, qu'il chevauche ou qui tire sa galère de guerre. Les fidèles de Shazzadion se rencontrent chez les marins et les pirates, ainsi que chez ceux qui ont à entreprendre un voyage maritime





YRZLAK (FORGE)



C'est lui qui forgea l'Orbelame dans sa forge au cœur du volcan du mont Kolvis.

Il est représenté sous la forme d'un grand homme barbu équipé d'un tablier de cuir et d'un marteau, de pinces et d'une enclume, les outils du forgeron. On le figure parfois juché sur un énorme bubalus noir. Yrzlak est vénéré par les forgerons, les armuriers, les soldats, ainsi que par certains alchimistes (qui, en tant qu'hommes de science, dédaignent généralement le culte des dieux).



QUATHOOMAR (VOYAGE)



À l'origine, Quathoomar était un dieu des céruléens, mais son culte s'est répandu et de nos jours il est vénéré par les voyageurs de toutes origines.

On dit qu'il apparaît sous la forme d'un immense géant bleu capable d'enjamber les collines et les montagnes, vêtu parfois d'une tunique en peau de béhémathon.



PIANDRA (CHANCE)



Piandra porte des vêtements bigarrés et tient des dés dans une main et un jeu de cartes dans l'autre. Elle est vénérée par les joueurs et par tous ceux qui ont besoin d'un coup de chance, quand ous les autres dieux ont fait la sourde oreille.

LILANDRA (AMOUR)



La déesse de l'amour et de la beauté reçoit les prières de bien des gens, et en particulier des courtisanes et des danseuses. Les temples de Lilandra ressemblent à des maisons closes de luxe

Lilandra est dépeinte sous les traits d'une femme magnifique, dans une nudité partielle ou totale. Les poètes chantent l'éclat de ses yeux et l'enchantement de son rire, mais d'autres vantent ses appâts en des termes plus crus..





KNOTHAKON (SAGESSE)



Knothakon est représenté sous la forme d'un homme en robe blanche, dont la tête est bien trop volumineuse pour son corps malingre. On dit que sa tête grossit à chaque fois qu'il accumule de nouvelles connaissances, et qu'elle rétrécit quand il transmet son savoir à autrui. Il est vénéré par les scribes et les érudits partout en Lémurie.



KARYZON (VENTS)



Le messager des dieux est représenté sous la forme d'un jeune homme athlétique, souvent nu, avec parfois de grandes ailes de plumes dans le dos.

Karyzon est vénéré par les hommes-oiseaux, ainsi que par les marins et les pilotes de nefs volantes. Il est le fils de Nemmereth et de Lilandra.



IONDAL (DÉBAUCHE)



Le dieu du chant et de la fête est dépeint comme un homme ventripotent tenant un gobelet dans une main et une pièce de viande dans l'autre, avec généralement des femmes nues à ses pieds. Ses fidèles se recrutent principalement chez les bardes et les ménestrels, les aubergistes et les nobles débauchés.

HADRON (NÉANT)



Adoré par les druides noirs et les Rois-Sorciers, Hadron est généralement représenté sous une forme humaine androgyne faite de ténèbres et constellée d'étoiles, même s'il peut adopter n'importe quelle autre apparence. Dieu destructeur par excellence, il est le souverain du Néant, là où résideraient les dieux sombres et les démons.



GRONDIL (BÂTISSEUR)



Aussi appelé le Tailleur de pierre, Grondil est représenté sous la forme d'un homme musculeux et barbu, chargé d'une hotte remplie de briques ou occupé à tailler un bloc de pierre.

C'est lui qui a édifié les demeures des dieux à Mezzechesh, et il est particulièrement vénéré par les architectes, les bâtisseurs et les maçons, mais presque tous ceux qui ont un toit sur la tête (qu'ils le possèdent ou le louent) ne manquent pas de lui adresser de temps à autre quelques prières.

FILLANA (ÉTOILES)



La Dame des cieux étoilés est vénérée par ceux qui mènent leurs affaires la nuit, ainsi que ceux qui se servent des étoiles pour s'orienter durant leurs voyages. On trouve ainsi des adeptes de Fillana parmi les prostituées, les assassins, les cambrioleurs, les marins et les pilotes de nefs Volantes.

KRYPHONDUS



D'anciens textes font mention de ce dieu, dont on ne connaît guère plus que le nom.



FYRZON (SENTINELLE)



Fyrzon, aussi appelé le Veilleur ou le Gardien de l'Escalier, est souvent représenté comme un homme à tête de bubalus, armé de Mulkandrar, sa lourde masse d'armes en fer. Loyal et fiable, il est capable de monter la garde sans bouger pendant des années si besoin est. Une fois qu'il a solidement ancré ses pieds au sol, aucune force au monde n'est capable de le déloger. Si vous n'êtes pas le bienvenu à Mezzechesh, il vous sera impossible de passer Fyrzon.





CHARKOND (GUERRE)



Le fils de Hurm et de Lilandra est représenté sous la forme d'un guerrier à peau noire, doté de quatre bras, quatre pattes d'andrak et vêtu d'une armure dorée. Il incarne davantage la fureur et le chaos de la mêlée sanglante que la stratégie militaire, et ses adeptes sont nombreux parmi les mercenaires, les barbares et les pillards.



CHIOMALLA (MOISSONS)



Chiomalla est dépeinte sous l'apparence d'une femme d'âge mûr mais encore pleine d'attraits, vêtue d'une robe brune et verte, portant un épi de blé et un bâton.

Elle est vénérée par les fermiers ainsi que par ceux dont le métier dépend lui aussi des récoltes, comme les aubergistes, les boulangers...



DYR (TEMPÊTES)



Dieu puissant et colérique, Dyr est capable d'entrer dans une fureur noire pour des broutilles

Il est représenté comme un homme grand et musclé, revêtu d'une chemise de mailles et d'un manteau violet. Au combat, il manie Jarnost, sa hallebarde forgée par Yrzlak. Tous les hommes susceptibles d'être affectés par les orages ou les tempêtes prient Dyr de temps à autre.



SA'TEL (CIEL)



C'est Sa'Tel qui a créé l'Orbe stellaire et l'a envoyé sur la Terre afin qu'Yrzlak forge l'épée qui permit à Hrangarth de vaincre les Rois-Sorciers.

Souvent représenté sous la forme d'une étoile ou d'une vive lumière, il prend parfois la forme d'un homme nu, mince et d'âge indéterminé, aux yeux d'un noir profond.



ZALKIR (SOLEIL)



Zalkyr est adoré par tous, car il incarne la lumière et la chaleur du soleil, l'astre qui donne vie. Il traverse le ciel dans un char ou une nef volante (un motif plus fréquemment représenté dans les temples de Satarla qu'ailleurs).

Dans l'Edda pourpre, Zalkyr est décrit comme un roi âgé au corps doré, aux os d'argent et aux cheveux de lumière

ZARIMPHYXOS



On ne sait rien de ce dieu en dehors de son nom...

