

Les dieux :

- Qui sont-ils (page 1 à 4).
- Les symboles pour les reconnaître (page 5 et 6).
- Leurs envoyés sur Alliandre (page 7).



Dans Alliandre, les dieux ne sont pas de simples croyances abstraites en des entités invisibles. Ils parcourent véritablement le monde pour prévenir de nouveaux désastres. Ils interagissent avec leurs fidèles, affrontent leurs ennemis, soignent, défendent ou combattent — à l'échelle du monde — soit directement, soit par l'intermédiaire de leurs suivants.

Tous les dieux poursuivent un même objectif, mais emploient des moyens différents pour l'atteindre.

Sur la terre d'Alliandre, chaque individu, quelle que soit sa race, reconnaît l'existence d'un dieu. Vous devez donc choisir l'une des voies suivantes :

- **Suivre un dieu reconnu par Ether**, le défenseur d'Alliandre, et le prier plus ou moins ardemment. Il est possible de croire en plusieurs dieux, à condition que leurs doctrines soient compatibles.
- **Choisir la voie de l'incroyant**, celui qui ne croit qu'en lui-même et en ses propres capacités. Ces individus ne peuvent plus compter sur l'aide divine et sont appelés *les Incroyants*.
- **Vénérer un nouveau dieu**, au risque d'être considéré comme perverti et d'être éliminé.
- **Embrasser le chaos** en suivant **Vyssek**. (Ce choix n'est possible qu'après discussion avec l'équipe scénaristique, car choisir Vyssek revient à choisir la voie du néant : la disparition de toutes choses.)

Vous provenez tous de zones géographiques isolées, restées sans contact depuis un siècle. Durant ce temps, les noms des dieux ont pu évoluer. Vous pouvez donc ajouter un élément personnel : le nom que vous utilisez pour désigner votre dieu, à condition d'en respecter les règles et la nature.

Le créateur et le destructeur

Ether : Le Créateur du Tout s'est éveillé du chaos primordial pour façonnner Alliandre et les autres dimensions. Une fois son œuvre accomplie, il s'est rendormi, laissant au monde le soin d'écrire sa propre destinée.

Vyssek : Une parcelle du chaos originel, issue d'Ether au moment où celui-ci s'endormit, prit forme. Elle n'a qu'un seul objectif : ramener toute existence vers le chaos. Au fil du temps, à mesure qu'elle se nourrissait du monde et de ses déséquilibres, son intelligence grandit, la rendant capable de ruse, de calcul et de volonté propre.

Les douze originels

Gorak (équilibre) : Gorak est une entité toujours sur le fil du rasoir, obsédée par l'équilibre : entre les races, entre les puissants et les faibles, entre la création et la destruction. Il ne recherche pas de fidèles, mais choisit des **élus** pour l'assister dans sa tâche. Souvent mal compris, Gorak agit dans l'ombre. Craint de tous, il demeure pourtant celui qu'on appelle lorsque l'équité doit être rétablie.

Instuit (Feu) : Puissance élémentaire du feu.

Morkor (orcs) : Morkor est l'une des puissances les plus redoutables d'Alliandre. Sa force colossale, il la met au service du monde, prêt à se dresser contre toute menace. Toujours le premier à entrer en combat, il incarne la bravoure et la détermination. Ses enfants, les orcs, ont hérité de sa vigueur et de sa loyauté. Morkor est intimement lié à la **terre**, symbole de stabilité, de puissance et d'endurance.

Nepsee (Air) : Puissance élémentaire de l'air.

Néra (humains) : Néra fut la première à surgir du néant, animée d'un élan de mouvement et d'expansion. De son essence naquirent les humains, porteurs de son esprit de curiosité insatiable. Toujours en quête de découverte, Néra ne reste jamais en place. Elle agit sans relâche pour la sauvegarde d'Alliandre, tout en accordant à ses enfants le **libre arbitre**, don suprême et fardeau à la fois..

Ousama (magie) : Puissance élémentaire de la magie.

Percapt (Terre) : Puissance élémentaire de la terre.

Tenmitness (Eau) : Puissance élémentaire de l'eau.

Thaumiel (démons) : Parmi tous les puissants, **Thaumiel** fut celui qui observa le plus attentivement la nature des êtres : leur caractère, leur volonté, leurs choix, le bien comme le mal. Dans sa vision de l'univers, ces deux forces devaient coexister pour permettre à l'équilibre de se maintenir. C'est de cette conviction qu'est née sa célèbre parole : « *Sans moi, de qui faudrait-il se prémunir ?* »

De ses expériences, de ses essais sur la nature du mal, naquirent les **démons**, reflets imparfaits de la liberté et du désordre.

Umission (elfe) : Depuis sa naissance, **Umission** poursuit inlassablement la quête de la **beauté absolue**, sous toutes ses formes : la lumière d'un être, la perfection d'un geste, l'harmonie d'un monde. Désireuse de consacrer tout son temps à cette recherche, elle créa **cinq gardiens**, reflets de sa grâce et de sa sensibilité. De ces gardiens naquit la **race des elfes**, êtres façonnés pour percevoir, protéger et célébrer la beauté du monde d'Alliandre..

Yurtali (Nain) : On sait peu de choses de **lui**. Solitaire et contemplatif, il créa les **nains** pour lui tenir compagnie et partager sa vision du monde. Le respect de toute forme de vie est le fondement même de son existence. Pourtant, lorsqu'il le faut, il sait se montrer ferme pour faire respecter les principes qui maintiennent l'harmonie. Il est intimement lié à la **vie**, à sa persistance et à sa force tranquille.

Les nouveaux dieux

Anubis (A disparu dans le néant) : Ancien pharaon d'une nation Egyptienne très lointaine, il fut poussé à d'incroyables sacrifices pour guider une partie de son peuple sur Alliandre. On raconte que seule la vérité a pu le faire revenir d'entre les morts.

Bahamut (justice) : Dieu de la **justice**, de la **sagesse** et du **Bien**, il est connu sous les noms de **Seigneur des Cieux** ou **Dieu de la Justice**.

Sous sa forme véritable, il apparaît comme un **dragon blanc et argent**, majestueux, aux **yeux bleus changeants**, dont la teinte varie selon son humeur — allant du bleu clair de la sérénité à l'azur froid du jugement.

Cependant, il lui arrive parfois de se manifester sous l'apparence d'un **vieillard errant**, observant le monde et les coeurs des mortels avant de rendre son verdict.

Peu de mots suffisent à le définir : **équité, droiture et compassion**. Il incarne la lumière du jugement juste, celle qui éclaire sans aveugler.

Carabas (ambition) : Carabas peut être défini comme le **dieu du profit** sous toutes ses formes : richesse, gloire, pouvoir, plaisir ou amusement.

Les autres ne présentent d'intérêt à ses yeux que lorsqu'ils peuvent lui apporter quelque chose, nourrir sa curiosité ou l'amuser par leurs échecs. Il se plaît à observer les ambitions, les excès et les chutes, comme un spectateur savourant le théâtre du monde.

Mais Carabas est avant tout le **maître des faux-semblants**. À la table des dieux, il se montre toujours d'une courtoisie impeccable, vêtu d'une apparente droiture et d'une élégance irréprochable. Sous ce vernis de perfection, pourtant, se cache un esprit rusé, calculateur, et souvent moqueur.

Extrêmement procédurier, il invoque les lois divines ou les accords sacrés uniquement lorsqu'ils servent ses desseins — et rarement autrement.

Yewan : Tian et Yewan étaient deux dieux jumeaux, nés de la lumière première, représentant respectivement le Jour et la Nuit.

Tian, maîtresse du soleil, se délectait de la souffrance des hommes. Elle faisait brûler sa lumière plus fort sur ceux qui peinaient, savourant leurs cris et leurs prières. Cruelle et orgueilleuse, elle voyait dans la douleur une forme d'art, une offrande digne de son éclat.

Yewan, son frère, était son parfait opposé : bon, miséricordieux et silencieux. Voyant les mortels accablés sous la lumière de Tian, il versa une larme pour chaque âme qui souffrait. Il les plaça dans le ciel pour créer les étoiles, afin que les nuits soient plus douces et que les coeurs trouvent la paix.

Puis, dans un ultime geste d'amour et de compassion, il offrit l'un de ses yeux, qui devint la Lune, phare des errants et gardienne des rêves. Depuis lors, Yewan veille sur le sommeil des vivants.

On dit qu'il s'immisce dans les songes de ceux qui souffrent, pour apaiser leurs tourments et leur rappeler que, même dans la nuit la plus noire, une lumière veille toujours.

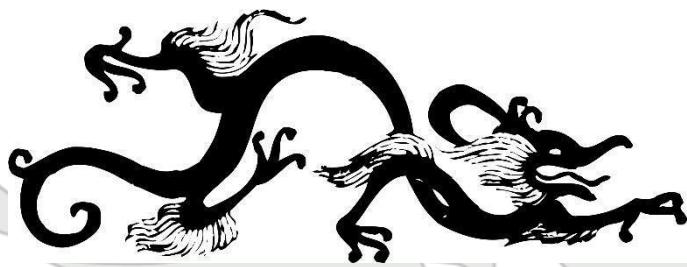
Isy (nature) : **Consécration** fut autrefois une **dryade**, éphémère parmi les siens, dont la vie fut plus brève que celle des arbres qu'elle chérissait.

Mais dans la fragilité de son existence, elle manifesta une dévotion si pure envers la nature qu'elle en devint **l'incarnation vivante**.

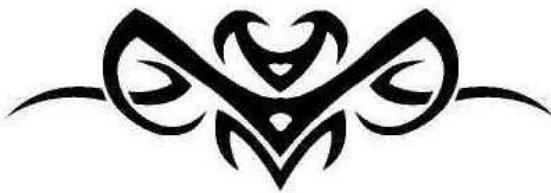
À sa mort, les dieux eux-mêmes furent émus : son âme fusionna avec la sève du monde, et de cette union naquit **la déesse Consécration**, gardienne et protectrice de toute vie sauvage. Depuis lors, chaque feuille qui pousse, chaque source qui renaît, porte un fragment de son souvenir.

On dit qu'elle parle à ceux qui écoutent le vent ou effleurent l'écorce d'un arbre avec respect.

Le créateur et le destructeur



Ether : Le créateur du tout, s'est réveillé du chaos pour créer Alliandre et les autres dimensions, puis s'est rendormi.



Vyssek : Une parcelle du chaos originel, issu d'Ether au début de l'endormissement d'Ether. Elle n'a qu'un objectif, le retour de l'existant vers le chaos, au fil du temps et de ses besoins, son intelligence a grandi.

Inquisiteur :

Les nouveaux dieux

Anubis (a disparu)	Carabas	Isis
Bahamut	Yewan	

Les douze originels

Instuit (Feu)	Nepsee (Air)	Gorak (équilibre)
Morkor (orcs)	Essanie (Amazone)	Percapt (Terre)
Tenmitnes (Eau)	Néra (humains)	Thaumiel (démons)
Umission (elfe)	Yurtali (nain)	Ousama (Magie)

Les envoyés des dieux

Les habitants d'Alliandre ont depuis longtemps l'habitude de côtoyer les dieux — ou plutôt leurs **envoyés**, car la présence directe des divinités ne peut être supportée par de simples humanoïdes.

Mais la **folie** en a poussé certains à se faire passer pour l'un de ces messagers divins. Ces imposteurs cherchent à tromper les autres, à se hisser au-dessus d'eux, et à imposer leur parole comme celle d'un dieu.

De ces mensonges sont nés **d'immenses désastres** : guerres, massacres, hérésies... Le sang d'innocents a coulé par la faute de ces prétdendus élus. Ces fous sont aujourd'hui connus sous le nom de **Fils de l'Écho** — car ils ne sont que l'écho déformé de la voix divine.

Les prêtres et les inquisiteurs d'Alliandre ont reçu pour devoir sacré de **traquer et détruire** les Fils de l'Écho, afin de préserver la foi et l'ordre.

Un jour, après un long **concile tenu dans les profondeurs d'Alliandre**, les dieux écoutèrent leurs véritables envoyés et prirent une décision : ils leur imposèrent un **symbole divin**, destiné à distinguer sans équivoque les authentiques messagers du reste des mortels.

Depuis lors, chaque envoyé porte un **serre-tête sacré**, orné du symbole de son **dieu ascendant**. Ce signe sacré le relie à son maître divin et manifeste son autorité.

Ainsi, **les actions d'un envoyé sont désormais les mains et la volonté de son dieu tutélaire**.

