



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Paorn > Aides de jeu > Secrets de Paorn > **Des Dieux et des Plans**



Des Dieux et des Plans

lundi 10 décembre 2012, par [Sigfrid](#)

Changement de paradigmes

Mesdames et messieurs les théologiens, vicaires, prophètes et messies, apostats et capucins, vous êtes tous réunis ici pour écouter quelques révélations, qui bien que pouvant vous paraître hérétiques, requièrent néanmoins votre plus grande attention. Je vous demanderais bien entendu de ne pas trop ébruiter ce qu'il va se dire ici, mais après m'avoir écouté, vous en comprendrez la cause.

Vous avez été habitué à entendre parler de Gulbon, Zoltan, la Dame Grise et bien d'autres et multiples divinités et esprits tutélaires. Je vous engage à revoir cette synthèse des principaux mouvements et croyances en vigueur sur nos riches terres de Paorn. Si cela s'avérait encore nécessaire naturellement. Non pas que je doute de vos connaissances, mais certains cultes peuvent, délibérément ou non, garder leur part d'ombre. Néanmoins, il va être nécessaire de les avoir bien en tête pour la suite, car si je vous parle d'Odin, Loki, des Sires animaux et autres, cela vous semblera bien moins familier. Gardez votre calme, je vous prie ! Vous faites déjà preuve de tolérance devant vos multiples croyances communes, nous ne sommes plus à quelques dizaines de divinités près...

Il est donc des Plans, des influences au-delà de notre monde et même si les dieux n'ont pas les noms que nous leur avons donnés, ils n'en n'existent pas moins. Alors certes, si la population apprenait cela, ce serait la fin de tous les cultes organisés que nous connaissons, d'où la nécessité à conserver ces informations confidentielles. Il n'en n'est pas moins que d'autres puissances existent et peut-être bien plus que ce que nous pensions,

même si elles ne se sont pas toutes manifestées.

Maintenant que le calme est revenu, nous allons donc pouvoir faire cette revue des divinités que nous connaissons déjà tous bien.

Du Primaire au Planaire

Gulbins

Quel que soit leurs mouvances, se cachent derrière la croyance gulbine les dieux d'Ysgard. Odin en premier lieu, maître d'Ysgard, spécialiste de la magie et des arts, mais pas uniquement. Cela peut tantôt être Freya, maîtrisant l'amour et les émotions ; Thor, le puissant maître de guerre donnant sa force aux combattants ; Tyr, le maître de la loi et garant de la paix ; Freyr, bénissent les récoltes ; Heimdal, le gardien, la sentinelle et le veilleur. Il s'agit très rarement de Loki, car il a déjà fort à faire comme nous le verrons plus loin.

Précisons néanmoins qu'il peut arriver dans certaines circonstances, que les pouvoirs de la Bytopie ou de l'Arcadie interfèrent par moments, selon la situation, mais ce sont bien les dieux d'Ysgard qui donnent majoritairement leurs pouvoirs aux prêtres gulbins.

Zoltan et Kaïla

Ces deux-là pourraient représenter plus précisément Odin et Freya, mais tous les dieux d'Ysgard répondent favorablement aux prières faites en leurs noms. Tout comme chez les gulbins, la Bytopie interfère par moment, mais cela reste marginal.



Dame Grise, Vespaliens

Derrière la Dame Grise et le culte des Vespaliens, se cachent les trois Normes qui veillent au pied d'Yggdrasil. Le temps, le passé et l'avenir sont leur domaine. C'est bel et bien le pouvoir des Normes qui donnent l'explication des pouvoirs de voyants de ces cultes.

Gurlu

Derrière la mystérieuse et facétieuse divinité vénérée ou crainte par les peuples du Salthar, comme les Mûn-fariz ou autres peuples exotiques, se cache Loki. Loki aux multiples facettes, dieu d'Ysgard, mais trainant aussi un peu du côté du Pandemonium. Il répond aux appels, parfois non, parfois à sa façon très particulière et ambiguë. Mais pas de doute, c'est bien lui qui est derrière quand on invoque Gurlu. Notons néanmoins, et plus particulièrement chez les Mûn-fariz, que la Bytopie fait des incursions en fonction des prières. Certains pouvoirs échappent donc à Loki.

Séria, Baevin, Argalan

Derrière ces trois-là, c'est encore les divinités d'Ysgard qui répondent, malgré le fait que certains cultes aient été montés de toute pièce par le pouvoir politique. Mais ce n'est pas grave, Ysgard se charge de répondre à ces fidèles, de peur que des prières vacantes ne soient accaparées par d'autres sûrement...

Cultes messianiques

Que ce soit Ghûl ou le Rédempteur, il n'y a pas de religion organisée derrière. Pas de prêtres non plus ou d'adeptes tirant leur pouvoir des dieux des Plans Extérieurs. Il s'agit plus de mouvements philosophiques, voir prophétiques que de vénération d'une divinité en particulier.

Déesse des Sources

Derrière les Sources, se cache une modeste image du Fleuve Océan. Ce ne sont pas les Elysées qui en bénéficient, mais le Plan et divinités des Terres des Bêtes qui répondent aux sollicitations des fidèles.

Déesse cheval, Valatans

Là encore, les Terres de Bêtes sont sollicitées et encore plus précisément chez les Valatans chez qui les Sire Animaux trouvent une véritable incarnation au travers des croyances de ce peuple.

Satyricons

Les Burgons qui s'adonnent à ces croyances ne le savent pas, mais ils invoquent les forces de la Bytopie ou des terres de Bêtes en fonction des circonstances. Même s'ils sont de confession gulbine, le fait d'invoquer les esprits des Satyricons transfère leur source de pouvoir d'Ysgard vers l'un de ces deux autres Plans. Cela plait à certains, moins à d'autres...

Oombar

Derrière Oombar, se cache essentiellement le pouvoir de la Gaste Grise sous l'incarnation de Nidhogg. Le pouvoir du dragon enfermé sous terre, rongéant l'Arbre de la Vie, focalise les prières du culte interdit.

Maliéris

Tout comme pour les cultes messianiques, nulle divinité ne répond aux prières de leurs membres. D'ailleurs ils ne pratiquent pas vraiment de magie divine. Ils s'apparentent plus à des sorciers, puisant donc dans l'énergie radiante. En revanche, ils ont un don certain pour établir des liens avec le Plan astral et les Plans extérieurs. Ou plutôt pour établir des communications avec les défunts des Plans extérieurs.

Panthéon K'neth

Kaaktarouch, le carré ; Nankk, le triangle ; Lazimar le cercle ; Manaaguez, le losange ; Atath, symbolisé par une double ligne sinueuse ; tous sont les signes d'une forte influence de l'Arcadie sur les terres althusiennes des K'neths, mais également un peu du Plan des Terres des Bêtes, notamment par l'influence de la déesse des Sources qui est la même qu'au Linamaz. Ici l'influence d'Ysgard a véritablement perdu de son influence sauf sur



quelques points marginaux.

Cercles Yinhanthis

Chez les Yinhanthis, Ysgard continue de prédominer, notamment au sous le couvert des divinités primordiales et de quelques intermédiaires des dieux du 3ème cercle. En revanche, l'influence d'autres Plans comme les Terres de Bêtes sont présents ; ceux de la Gaste Grise au travers du culte d'Oombar toléré en Althusia ; les Nornes sous le couvert de Shanshîva.

Démons Komashs

Dans la péninsule de Komashkaïda, l'influence d'Ysagrd reste très forte par la présence des augures et traditions, mais notons toutefois que les sorcières komashs tirent leur pouvoir de démons venus de Plans bien plus dangereux comme les Abysses ou Baator. Curieusement, cela ne plait pas particulièrement aux fiélons en question, mais cela vient sûrement du fait que les sorcières arrivent à soutirer le pouvoir des fiélons sans leur consentement ni contrepartie.