

# LES DIEUX MORTS

La Guerre Divine est sans aucun doute l'évènement le plus important de l'histoire de Scarn. Ce conflit vit s'affronter de colossales puissances, des pouvoirs que les mortels n'oseraient imaginer. Il en est sorti un nouvel ordre mondial, dominé par, comme elles se sont appelées, les races divines.

Cette guerre aura vu la défaite de douze titans, et la foi envers les dieux victorieux a été accrue au sortir de cette guerre. Mais si les dieux sont victorieux, n'oublions pas que beaucoup d'entre eux sont morts au cours de cette guerre, de la main des titans, et parfois même de la main de leurs frères divins, car ils menaçaient de les trahir (ou l'avaient déjà fait).

Là est une grande différence entre les dieux et leurs pères titans : ils sont mortels. L'histoire de Scarn présente plusieurs exemples de divinités déchues. Beaucoup d'entre elles sont mortes durant la Guerre Divine, mais d'autres ont lentement dépéri au fur et à mesure que le nombre de leurs adorateurs faiblissait, pour mourir, oubliés de tous, à l'exception d'une poignée. Enfin il existe le triste exemple d'Hadarus, fils de Belsameth, tué par les Slaraciens avant que l'Empire de Lède ne s'étende sur Ghelspad.

Ici sont présentés douze exemples de ces divinités défuntées. Alors que certaines, comme Miridioum, ou Celui qui souffre, sont restés dans les mémoires, d'autres ont été oubliés, soit par le passage du temps, soit par les mêmes procédés qui font qu'aucun mortel ne connaisse Goulabehn.

## JOUER UN PRETRE DES DIEUX MORTS

Il est possible de jouer un prêtre des dieux morts. Cependant, la divinité n'est plus là pour accorder des sorts au personnage : ce sont les autres dieux qui alimentent les quelques sorts de ces prêtres, principalement pour honorer la mémoire des dieux morts. Un prêtre d'un dieu mort a accès à tous ses pouvoirs de classe, sauf qu'il ne peut lancer de sort de niveau 2 ou plus. Il conserve ses pouvoirs de domaines, et sa capacité à canaliser l'énergie négative ou positive. Il est possible de lancer des sorts de plus haut niveau grâce au don suivant :

### Nouveau don : Ferveur du dieu mort (Général)

Votre foi envers votre dieu n'a pas faibli, et vous pouvez lancer des sorts divins de plus haut niveau que ceux auxquels vous avez droit en tant que prêtre d'un dieu mort.

**Condition :** Sag 16+, prêtre de niveau 5 ou plus, adorer un dieu mort.

**Avantages :** vous pouvez désormais lancer des sorts de prêtre de niveau inférieur ou égal à votre bonus de Sagesse (minimum 2, même si votre score de Sagesse diminue). Les bonus magiques ne sont pas tenus en compte dans ce total.

## BENEFICES DE L'INVOCATION

Contrairement aux autres dieux, les dieux morts n'accordent aucun avantage quand ils sont invoqués par l'intermédiaire de prières. Même si les autres dieux entendent ces prières, ils n'ont a priori pas à les exaucer. Il peut cependant exister des dieux qui choisissent de répondre à la prière d'un adorateur d'un dieu mort (souvent pour le convertir petit à petit à sa foi), et dans ce cas, l'adorateur gagne les effets de l'invocation du dieu qui répond à la prière.

## AGEDOR

*Le gardien des anciennes connaissances*

**Alignement :** Loyal Bon.

**Attributions :** personnes âgées, traditions.

**Domaines :** Bien, Connaissances, Loi.

**Symbole sacré :** un livre fermé surmonté d'une couronne.

**Arme de prédilection :** bâton.

Agedor est l'enfant de Goulabehn et de Mesos, même si aucun de ses parents n'a assisté à son enfance. Durant cette période de la vie, il a parcouru Scarn, apprenant de tous et de tout, cherchant chez les humains ce qu'il n'avait pas obtenu de ses parents.

Il approcha de nombreux érudits, et partagea souvent le savoir des doyens de villages, et finit par les côtoyer, les comprendre alors qu'ils mourraient sous ses jeunes yeux. Depuis, il a choisi de s'occuper des personnes âgées, de leur accorder une longue vie et de leurs épargner les souffrances d'une mort longue et douloureuse.

Ainsi, il est devenu le dépositaire des traditions et des familles, celui que l'on écoute à la veillée, et qui enseigne la sagesse, et les secrets oubliés des jeunes.

Quand il n'arpentait pas Scarn pour y rencontrer les descendants de ses vieux amis, et en faire ses nouveaux amis, il vivait sur Auréon, la cité-plan d'Hédrad. Là, il tenait des audiences pour ceux qui acceptaient de traverser les plans pour le questionner, ou arpentait les rues de la ville pour comprendre ses habitants.

Puis, fatigué de cette vie réglée au millimètre, il quitta Auréon et voyagea à travers les plans et sur les terres de Scarn. Il s'était juste installé sur Aolib, le paradis de Madriel, quand la Guerre Divine commença.

Agedor agit alors en tant qu'agent des dieux, prévenant ceux qui l'avaient prié des dangers qui les guettaient, et coordonnant leurs actions, apportant aux généraux la sagesse de milliers d'années.

Partageant la vie quotidienne des armées divines, il finit par trouver son destin aux mains de Thoulkas, le Père du Feu. Ses légions de gobelins balayèrent les armées divines rassemblées là, et il combattit le titan jusqu'à ses dernières forces. Il fut le dernier à mourir sur le champ de bataille.

Agedor était représenté sous la forme d'un vieil homme aux yeux dorés, appuyés sur un bâton. Ses attributions ont été reprises par Madriel et Hédrad, et personne (sauf les elfes) n'est assez âgé pour se souvenir du gardien des anciennes connaissances.

### CELUI QUI SOUFFRE

*Celui dont on a oublié le nom*

**Alignement :** Chaotique Bon.

**Attributions :** elfes hauts, escrime, magie, tir à l'arc.

**Domaines :** Bien, Chaos, Duperie, Magie, Protection.

**Symbole sacré :** inconnu.

**Arme de prédilection :** épée longue.

De tous les dieux morts, Celui qui souffre est sans doute le plus connu : tous les elfes connaissent la tragédie qui a frappé leur peuple, et n'importe quelle personne s'intéressant à la Guerre Divine a entendu parlé de sa mort.

On connaît mal l'ascendance de Celui qui souffre. Les hypothèses les plus vraisemblables affirment qu'il est le fils de Dénev et Mesos, et les plus farfelues d'une union entre Ehnkili et Tanil, théorie peu soutenue car beaucoup pensent que le seul enfant de Tanil est Idra, la demi-déesse des plaisirs.

C'est bien avant la Guerre Divine, et même avant la montée des Slaraciens, que Celui qui souffre se présenta aux elfes. Il les rejoint sur Scarn, et étudia longtemps avec eux leur style de vie, leur magie, et leur savoir. Il passa ainsi plusieurs générations elfiques avant que ces même elfes ne considèrent Celui qui souffre comme une sorte d'idéal, d'elfe parfait qu'il fallait suivre.

C'est ainsi que Celui qui souffre devint le dieu des elfes, et de tout ce qui leur tient à cœur, la magie, la musique, mais aussi l'escrime ou l'architecture.

Puis vint le temps de la Guerre Divine. Comprenant que les enjeux de cette guerre dépassaient les concepts de bien et de mal, il accepta de s'allier avec Chardoun, et lutta aux côtés des siens et des chardounis, les nains noirs, contre les nations titanides.

Sa mort est entrée dans la légende : il réunit ses armées le long des côtes de Termana, pour accueillir le titan Cheurn qui s'en approchait. Et avant même que le combat ne s'engagea, son héraut, dont le nom est encore synonyme de trahison, le frappa dans le dos. Celui qui souffre ne serait pas mort si Cheurn n'avait pas perverti l'arme du héraut autant que son âme.

Et si les elfes parvinrent à défaire le traître et le titan, ils furent maudits, et oublièrent le nom de leur dieu. Toutes ses représentations, jusque ses symboles sacrés, furent détruites par la guerre. Ils l'appellent désormais Celui qui souffre, et beaucoup ont perdu la foi envers ce dieu qui ne répond plus à leurs prières.

## DALBEI

*Le vengeur sauvage*

**Alignement :** Neutre Bon.

**Attributions :** bêtes sauvages.

**Domaines :** Bien, Faune, Vengeance.

**Symbole sacré :** une tête de loup de profil, crocs découverts.

**Arme de prédilection :** arc court.

Dalbeï serait selon les légendes le fils de Vahngal et de Dénev. Il aurait hérité de la violence de son père, violence qu'aurait du tempérer l'éducation donnée par sa mère.

On dit qu'il fut élevé par une louve, et qu'au fil du temps, Dalbeï finit par appartenir à sa meute. Il chassait avec eux, partageait leurs festins, jouait avec les louveteaux dans la neige. Les loups firent même de lui leur chef de meute, et sa réputation grandit sur Scarn au fur et à mesure que sa meute grandissait en puissance et en force.

Cette renommée arriva un jour aux oreilles de Hrinrouk, qui décida de traquer le demi-dieu et ses frères, pour le plaisir d'avoir enfin des adversaires de valeur. A force de longues chasses, il finit par tuer tous les loups de la meute, et blessa mortellement le demi-dieu.

Madriel entendit ses appels à l'aide, et amena Dalbeï sur son propre plan, Aolib, où elle le guérit de ses blessures. La convalescence dura longtemps, car Hrinrouk avait enduit ses flèches d'un dangereux poison. Il profita ainsi de la vie extraplanaire, et apprit de ses habitants les vertus de bonté et de miséricorde qu'il lui manquait plus jeune.

Il revint sur Scarn quand il fut guéri, et accompagna de nouveau les meutes en chasse, contre les serviteurs des titans et ceux qui menaçaient les hommes et leurs cités. On l'appela le Vengeur Sauvage, et certains druides se détournèrent même des titans pour commencer à l'adorer. Ceux-ci furent considérés comme hérétiques par leurs confrères, et traqués et tués sans pitié.

Quand vint la Guerre Divine, il accompagna ses bêtes au front, tuant les titanides à coups de crocs et de griffes. Il devint aussi un agent de liaison important entre Dénev et ses forces, et celles des autres dieux.

Il rencontra son destin lors de la lutte contre Mormo, et peut se souviennent du rôle qu'il a joué devant la Mère des Serpents. Dalbeï mena effectivement la chasse contre la titane, alors que les autres dieux étaient occupés à affronter d'autres titans. Ses hordes mourraient sous les assauts répétés de milliers de serpents, mais il parvint à acculer la Reine des Guenaudes au sein de la Grande Forêt. Quand les autres dieux arrivèrent pour la briser, Momo avait déjà enserré dans ses griffes le demi-dieu, et le poison agit trop rapidement pour que Madriel ou d'autres puissent le sauver.

**Note :** si vous ne possédez pas **Le Divin et le Déchu**, remplacez le domaine de la Vengeance par le domaine de la Force.

## ES'SHELIEHN

*Le grand roi d'Isgaïa*

**Alignement :** Loyal Mauvais.

**Attributions :** royaume d'Isgaïa, mort.

**Domaines :** Domination, Loi, Mal, Mort

**Symbole sacré :** une dague plantée de biais dans une pyramide à trois degrés.

**Arme de prédilection :** fouet.

Des millénaires avant la Guerre Divine, avant même que les Slaraciens ne s'attaquent à Ghelspad, le Royaume d'Isgaïa s'étendait sur le delta du Bâ, là où se trouve actuellement la théopole d'Hétanou. Les historiens le connaissent mal, car il disparu alors que les autres théopoles d'Ashérak devenaient de plus en plus puissantes.

Dans les rares ruines de ce royaume on peut voir les représentations d'un étrange dieu. Les bas-reliefs le montrent comme une gigantesque drider au torse et au visage humain, mais pourri comme la chair d'un zombi. Les quelques runes gravées dans la pierre apprennent que les habitants du royaume d'Isgaïa l'appelaient Es'Sheliehn, et le considéraient comme leur roi.

Son culte devait être un culte de la mort, car dans ses temples de nombreux autels sacrificiels ont été trouvés, et même des fosses dans lesquels les esclaves étaient jetés, et où les prêtres cultivaient la maladie. Tous les opposants au régime devaient sans doute être exécutés sommairement.

Les historiens d'Ashérak se posent souvent la question de son ascendance. Beaucoup pensent à Gormoth, Mormo, ou Cheurn, mais certains pensent à une union entre Chardoun et Belsameth. Son échec expliquerait peut-être pourquoi le Seigneur Suprême refuse les avances de la Tueuse.

Il apparaît aussi que Es'Sheliehn devait vivre au sein même du royaume, et non sur une demeure extraplanaire, ce qui peut expliquer la chute du royaume : à force de meurtres au sein même de la nation, la population a décrécut au fil des années, et plus personne n'a finalement tourné ses prières vers ce dieu tyrannique et assassin.

Cette divinité aurait du subir une longue agonie alors qu'il n'avait aucun adorateur, mais l'état de certaines ruines laisse penser que le grand roi d'Isgaïa a trouvé la mort au cours d'un combat. Les historiens là encore se disputent au sujet de son adversaire exact, parlant de Vahngal, Sethris (ce qui expliquerait pourquoi la demi-déesse de la vengeance est aussi la reine des araignées), ou d'un titan comme Kadoum ou Cheurn. Récemment, un puissant demi-fiélon se réclamant être le fils de Es'Sheliehn a élu domicile dans les marais près d'Hétanou, menaçant directement la cité-état madriélite.

**Note :** si vous ne possédez pas **Le Divin et le Déchu**, remplacez le domaine de la Domination par le domaine de la Force.

## FURIA

*La colère enflammée*

**Alignement :** Neutre

**Attributions :** volcans

**Domaines :** Destruction, Feu, Terre

**Symbole sacré :** un volcan en éruption

**Arme de prédilection :** masse d'arme lourde

De tous les érudits des Terres Balafrées, ce sont les nains de Bourok Torn qui se souviennent le plus de Furia, demi-déesse des volcans. De mauvaises langues diront que Furia est une sœur de Gorahn, chose qui fera frémir d'horreur les nains à qui vous parlez. Quand à ses origines, on soupçonne une alliance entre Golphagga ou Thoulkas et une autre divinité aux accès de colère reconnus, comme Léthine, ou même Ehnkili ou Vahngal, allez savoir.

Les quelques textes qui mentionnent Furia parlent d'elle comme une déesse à l'attitude changeante. Parfois, elle entre en colère et les volcans se réveillent sur l'ensemble de Scarn. D'autres fois, elle reste calme, et protège les populations des incendies ou des coulées de laves.

Au début de la Guerre Divine, elle se rendit à Bourok Torn, avec un plan précis en tête. Elle voyait les Kelders comme une source immense de pouvoirs, et si la chaîne de montagnes était changée en chaîne de volcans, elle serait une arme formidable. Certains pensent que Vahngal a donné cette idée à la déesse, tant pour causer destruction et ravages que pour la corrompre et l'attirer vers le mal.

Cependant, elle voulait négocier avec les populations divines qui y vivaient, ce qui signifie principalement les nains des montagnes et les drehdalis, et leur proposer un nouveau foyer, dans les Pics de Gascars. Il y eut une très violente dispute entre Gorahn et Nalthalos d'un côté, et Furia de l'autre, car aucun des deux ne voulait quitter les Kelders. Les rares mortels qui assistèrent à cette scène crurent que les dieux allaient en venir aux mains.

Elle se détourna, enragée par le refus des deux divinités (c'était d'ailleurs la dernière fois que Gorahn et Nalthalos étaient d'accord). Elle alla dans les Gascars, et commença à appliquer son plan initial sur cette chaîne de montagnes, de taille plus modeste.

Elle travailla longtemps sur un vrai rituel qui aurait dû réduire l'intégralité des Gascars en cendres. Cependant, quand elle commença son incantation, les dieux s'aperçurent de la dépense d'énergie que Furia engendrait, et craignant pour la vie sur l'ensemble de Ghelspad, ils tuèrent Furia en pleine incantation. On dit même que Gorahn fut celui qui lui porta le dernier coup, au grand dam de Vahngal.

Cependant, le rituel avait déjà avancé, et lorsqu'il fut interrompu, une partie de son énergie se libéra, et c'est ainsi que le mont Chalesh explosa, détruisant Soumara, et réjouissant Vahngal de cette débauche de flammes et de morts. Depuis, le ravageur a repris le manteau de Furia, mais sans les accès de tempérament que connaissait la déesse. Nul doute qu'il travaille lui aussi sur le rituel de Furia, et seul le manque de concentration du dieu permet au Gascars de connaître une relative tranquillité.

## HADARUS

*Le pantin de Belsameth*

**Alignement :** Neutre Mauvais

**Attributions :** orgueil, cupidité

**Domaines :** Duperie, Force, Mal

**Symbole sacré :** une main dessinée de profil, paume vers le haut et tenant quelques pièces d'or, au-dessus de laquelle une autre main tient une dague pointée vers les pièces

**Arme de prédilection :** rapière

Hadarus est le fils de Belsameth, c'est là une chose connue. L'identité de son père fait déjà plus défaut aux théologues, certains avançant Chardoun, d'autres un seigneur fiélon inconnu. L'hypothèse de Mesos (ce qui ferait d'Hadarus le demi-frère d'Erias, le demi-dieu des rêves) est aussi avancée, avec plus de précautions néanmoins. Ceux qui soutiennent cette idée pensent qu'Hadarus est plus âgé qu'Erias, et quelques uns, plus rares, estiment que la naissance d'Erias est postérieure à la mort d'Hadarus, et est une sorte d'essai pour recréer un être ressemblant au dieu d'orgueil. Enfin, certains, par simple analogie avec les orgueilleux de Hrinrouk, pensent que le Chasseur est le père d'Hadarus. Rien n'est moins sûr.

Hadarus était l'enfant modèle, pour sa mère. Maléfique, il présentait aussi toutes les qualités dont il avait la charge. Il se croyait supérieur à tous, même à Chardoun, alors même que celui-ci l'avait sévèrement battu lors d'un duel. Il adorait corrompre les âmes humaines, et pour Belsameth, il était l'image même de ce qu'elle voulait faire des autres dieux : une créature manipulable à sa guise, capable de répandre la corruption et elle-même corrompue jusqu'à la moelle.

Hadarus est mort par son orgueil. Quand les dieux décidèrent d'attaquer les Slaraciens, ces êtres étranges qui menaçaient les civilisations, Hadarus les accompagna, allant même au premier rang pour montrer son talent au champ d'honneur. Et quand Drehndari fut enlevée, il prépara seul, dans le plus grand secret, son secours. Il n'en parla à personne, car il voulait frapper un grand coup, et montrer à tous les dieux, y compris sa mère, qu'il faudrait dorénavant compter avec lui.

Son orgueil causa sa perte, et il mourut seul, et quand les dieux sauvèrent Drehndari, et s'aperçurent de l'absence d'Hadarus, il était trop tard pour le sauver. Personne ne le pleura, pas même sa mère, car pour tous il était le pantin de Belsameth, qui la suivait partout et l'obéissait toujours, et satisfaisait le moindre de ses caprices.

**KHELLEMI***L'ourse noire***Alignement :** Neutre**Attributions :** guerriers morts, ours noirs**Domaines :** Faune, Force, Guerre, Mort**Symbole sacré :** le profil stylisé d'un ours noir**Arme de prédilection :** coutille

Khellemi serait née d'une union entre Dénev et Golthagga, et peu de théologues contestent cette version. Elle passa une enfance tranquille dans un plan calme, sûrement celui de Tanil, mais personne n'a de preuves de son passage sur ce plan. Pour son premier anniversaire, sa mère façonna et lui offrit une espèce d'ours à la fourrure noire, et elle tomba sous le charme de ces créatures nobles et bestiales.

Elle vécut longtemps parmi eux, suffisamment pour devenir une véritable ourse, et c'est sous ces traits qu'elle était représentée. Elle vécut donc une enfance paisible, loin de la fureur des hommes et des titans. Le seul cadeau qu'elle reçut de son père fut une coutille, arme puissante qu'il forgea et enchantait lui-même.

Quand les dieux décidèrent de mettre fin à la menace slaracienne, elle les accompagna au combat, car elle n'était pas dénuée de force et de talents. Mais quand elle fut confrontée à la réalité des guerres et des massacres, quelque chose se brisa en elle. Et quand les cadavres se relevaient sur le champ de bataille pour accompagner les Slaraciens, elle entra dans une rage noire.

Elle jura que chaque guerrier qui mourrait au combat, quelque fut son camp, aurait une mort digne, que son corps serait inviolé, et qu'aucune magie ne viendrait les souiller. Certains historiens pensent que la déesse retenait certaines énergies négatives, et quand ces énergies négatives furent relâchées, la présence de nécromancie et de morts-vivants sur Scarn s'accrut.

Durant la Guerre Divine, elle joua un rôle important à deux reprises, se contentant d'un rôle d'aide de camp, d'éclaireur, de guérisseur et de gardien des morts le reste du temps. Elle s'allia à Madriel pour entraver la Marée des Morts d'Agavir, sinistre armée de morts-vivants levée par Gormoth. Aussi, elle attira Golthagga hors de sa forge, pour permettre à Coréahn de forger son arme. Elle aurait du retenir le titan juste assez longtemps, mais Golthagga retourna la coutille qu'il avait forgée contre l'ourse noire, et la tua sans remords.

Les deux attributions de la déesse furent repris par Tanil (pour les ours noirs), et par Chardoun (pour les guerriers morts au combat). Malheureusement, ce dernier préfère les animer à son service plutôt que leur accorder un repos éternel.

**Note :** les prêtres de Khellemi renvoient toujours les morts-vivants, et lancent des sorts de *soins* spontanés. Ils ne peuvent pas les intimider, ni lancer de sorts de *blessures* spontanément.

**MIRIDIOUM***La fille des arcanes***Alignement :** Loyal Neutre**Attributions :** magie**Domaines :** Connaissances, Loi, Magie**Symbole sacré :** un octogone inscrit dans un cercle**Arme de prédilection :** bâton

Miridioum est la fille d'Hédrad et d'une divinité inconnue, certains n'excluant pas que sa mère soit Belsameth ou même Mormo. Des idées invraisemblables parlent de Mesos, n'oublions pas que les relations entre les dieux sont bien étranges aux yeux des mortels, et que Vahngal est bien né de Cheurn, Léthine et Thoulkas.

Miridioum eut une enfance tranquille, sur Auréon, le plan de son père, où elle étudia les connaissances des humains. Intéressée par les arcanes et la magie des livres, elle descendit sur Scarn pour approfondir ses connaissances et sa maîtrise des pouvoirs occultes. Elle apprit aussi bien d'un vieil ermite solitaire que de l'impertinent Yougmahn le Sage ou des puissants dragons, sur des continents éloignés de Ghelspad.

Elle revint dans les plans pour préparer la Guerre Divine, appelée par Ehnkili. Le Trompeur, dépossédé de ses pouvoirs par Mesos lui-même, demanda à Miridioum si elle pouvait trouver un remède à ses maux. Evidemment elle n'en trouva pas, et Ehnkili dut se tourner vers les autres dieux. Les Huit Victorieux décidèrent d'attaquer Mesos.

A l'aide de légions de magiciens, ils parvinrent à défaire le titan. Son essence fut dispersée dans le plan astral, sur Scarn et ailleurs, implantant le pouvoir de la sorcellerie là où il n'existait pas. Miridioum, sachant cela, se mit en quête de ces fragments, non pas pour les rassembler, mais pour diminuer les effets de perversions de la magie du titan.

La voyant ainsi aller d'un bout à l'autre de Scarn, Hrinrouk s'interrogea sur cette demi-déesse. Chercherait-elle aussi quelque chose ? Son esprit de compétition agissant avant son intelligence, il décida de suivre Miridioum dans sa chasse. Il se fatigua vite de se contenter d'observer la déesse appeler de grands pouvoirs occultes sans grands effets apparents, et commença à l'attaquer de son arc long. Miridioum tenta de s'enfuir, mais Hrinrouk tenta de s'enfuir, mais Hrinrouk l'attaquait sans relâche. Elle mourut sous les flèches du titan, et les morceaux de Mesos qu'elle avait travaillé s'activèrent de nouveau et s'éparpillèrent sur Scarn.

## ORATHEL

*L'argenté*

**Alignement :** Chaotique Mauvais

**Attributions :** l'orbe sans nom, désastres, cauchemars

**Domaines :** Chaos, Destruction, Mal, Rêves

**Symbole sacré :** un disque coupé en deux par un éclair

**Arme de prédilection :** dague

Orathel l'Argenté est le frère de Madriel et Belsameth. Comme ces deux déesses, il était le patron d'un des astres majeurs de Scarn, la lune que l'on appelle aujourd'hui l'Orbe sans nom, et qu'il est désormais interdit de vénérer. Orathel est un dieu jaloux, jaloux du nombre d'adorateurs et du pouvoir de ses sœurs, jaloux de la vie qui resplendissaient sur leurs astres. Certes personne ne vit sur le soleil, mais il offre la lumière nécessaire à la vie sur Scarn. Et si la lune de Belsameth est aujourd'hui stérile, elle était autrefois verdoyante et pleine de vie animale... souvent les sombres prédateurs que Belsameth apprécie tant.

Orathel complota contre ses sœurs, et parvint même à tourner Gaurak contre la lune de Belsameth, et le titan dévora toute la végétation et toute la vie sur cet astre. A cette époque, une certaine retenue était de vigueur, comme une Trêve Divine non formulée, et Belsameth ne chercha vengeance ni contre son frère, ni contre le titan. Elle entretenait cependant une amère rancœur contre celui-ci, et commença à son tour les complots. C'est ainsi que pendant des siècles prêtres de Belsameth et d'Orathel marchèrent main dans la main, chacun attendant une occasion de trahir l'autre.

Orathel devenait au fil des années de plus en plus fou. Il refusa de participer au conflit contre les Slaraciens, et s'autoproclama dieu des désastres. Depuis, les cycles chaotiques de l'Orbe sans nom sont souvent annonceurs de catastrophes, et provoquent de sombres cauchemars parmi les enfants et les faibles d'esprit.

Quand vint la Guerre Divine, Orathel trouva l'occasion parfaite pour en finir avec ses sœurs et ses autres frères divins. Il complota alors avec les titans contre les dieux, jusqu'à ce que Coréahn et Hédrad décident de le tuer pour ses crimes. Ils donnèrent son corps à Belsameth, qui le mutila jusqu'à ce qu'on ne puisse plus le reconnaître, et jeta sa lune dans l'ombre de la sienne. Pendant ce temps, sur Scarn, les prêtres de Belsameth assassinèrent les prêtres de l'Argenté. Hédrad rassembla toutes les références écrites d'Orathel et les effaça, et le dieu de l'Orbe sans nom devint oublié de tous sauf d'une poignée de prêtres fous.

**Note :** si vous ne possédez pas **Le Divin et le Déchu**, remplacez le domaine des Rêves par le domaine de la Duperie.

### OURKAHNTOUS

*La sagesse primordiale*

**Alignement :** Neutre

**Attributions :** éléments, sagesse

**Domaines :** Air, Connaissance, Eau, Feu, Terre

**Symbole sacré :** une tornade, une vague en rouleau, une flamme ou une montagne stylisées, suivant le domaine du prêtre. Les prêtres disposant de deux domaines élémentaires utilisent des symboles présentant les deux éléments choisis entremêlés.

**Arme de prédilection :** fronde

Ourkahntous est un dieu oublié de tous ou presque, car les dieux mauvais ont employé les mêmes méthodes que celles qui ont effacé de la mémoire des mortelles le souvenir de Goulabehn. Seuls quelques incarnés et d'autres créatures ayant accès aux connaissances anciennes peuvent en connaître l'existence, et les causes de sa mort. Il était représenté sous la forme d'un humain doté de quatre bras, chaque main portant un morceau d'un élément à son état brut, nommé orbe élémentaire.

Ourkahntous était un dieu puissant, une puissance brute, qui représentait les quatre éléments qui ont forgé le monde, l'air, l'eau, le feu et la terre. Cependant, à la différence des titans, Ourkahntous est aussi un être doté de la sagesse d'un million de consciences. Certains prétendaient même qu'il accordait à ses prêtres le don de voyance. Ses origines sont quand à elles partiellement inconnues, puisqu'il est le fils de Dénev, qui se serait uni avec Golthaihn à en croire les hypothèses les plus probables.

Il est possible qu'Ourkahntous soit celui que les hommes appellent parfois Le Neuvième, une divinité inconnue, décédée, et qui compléterait l'échiquier des alignements, se tenant au centre de tous les autres Victorieux. Même s'il est le candidat idéal pour ce poste, rien ne permet de le vérifier.

Ourkahntous, être sage et avisé, était réticent à prendre part à la Guerre Divine, voire opposé à une telle entreprise. Peut-être voyait-il la fin du cycle mystique que les titans avaient instauré. Ou alors ne souhaitait-il pas prendre la responsabilité des milliers de vies balayées par la guerre. Quoi qu'il en soit, Chardoun, Belsameth et Vahngal préférèrent l'assassiner avant le début de la Guerre Divine, pour qu'aucune voix ne s'élève au sein des dieux majeurs contre ce projet.

Dénev fut attristée par la mort de son fils, mais rejoint en fin de compte le camp des dieux. Elle prit les quatre orbes élémentaires que tenait Ourkahntous comme symboles des quatre éléments, et les donna aux autres dieux. A Coréahn elle confia celui du feu, à Ehnkili celui de l'air, à Manawe celui de l'eau, et selon les rumeurs à Gorahn celui de la terre.

Ourkahntous était aussi le gardien des génies, et beaucoup de ces créatures le servaient, malgré leurs différences d'alignement. Si quelqu'un sait comment desceller les quatre cités élémentaires, fermées à l'issue de la Guerre Divine, il ne peut s'agir que d'un ancien prêtre d'Ourkahntous.

**Note :** les prêtres d'Ourkahntous ne peuvent choisir deux domaines élémentaires opposés (Eau et Feu ou Air et Terre).

### PERDAHN

*Le gardien des portes*

**Alignement :** Loyal Neutre

**Attributions :** portes

**Domaines :** Loi, Passages, Protection

**Symbole sacré :** une clef d'argent entourée d'un cercle d'or

**Arme de prédilection :** hallebarde

Perdahn est issu d'une union entre Golthaihn, Goulabehn et Mesos, qui est à l'origine du projet. Il enferma très tôt le jeune Perdahn dans une prison planaire, au grand regret de Golthaihn, et lui promit sa liberté s'il parvenait à se défaire des nombreuses chaînes, portes et pièges que le titan avait mis en place. Le Père de la Sorcellerie voulait voir jusqu'où pouvait s'étendre le pouvoir des dieux, et s'ils étaient capable de plus de réflexions que leur frère aîné, Vahngal.

Mesos fut surpris, car Perdahn, à force d'étude, parvint à se débarrasser des magies qui l'entravaient. Cette surprise lui fut agréable, car il était fier de la maîtrise de sa progéniture. Jamais il n'imaginait que les dieux allaient se révolter et se retourner contre lui.

A sa libération, Perdahn alla voir les autres dieux, se demandant comment s'ils n'avaient pas une petite place pour lui. Il devint un temps le patron des prisons et des prisonniers, charge qui ne présente guère d'attrait a priori.

Puis les dieux entrèrent en guerre contre les Slaraciens, et Perdahn les accompagna, pour les aider à comprendre les pièges tendus par ce peuple au voisinage de leurs cités. Puis, à la fin de cette guerre, quand les dieux rassemblés emprisonnèrent les anciens dans une prison extraplanaire, Perdahn fut chargé de surveiller cet huis, afin que rien n'en sorte, et que personne n'en connaisse l'existence ou la localisation. Il devient alors le gardien des portes, des portails et des serrures en tous genres, autant que des créatures emprisonnées.

Quand vint la Guerre Divine, il continua à surveiller cette porte, car les Slaraciens redoublaient d'effort pour en sortir. Son attention portée à la maintenance des sceaux magiques sur cette porte, il ne remarqua pas Gaurak et Cheurn qui s'approchaient de ce dieu esseulé et sans défenses. Perdahn parvint à tenir le temps que Vahngal et Chardoun viennent l'aider, mais les titans l'avaient affaibli et contaminé. Il mourut de ses blessures et des maladies qui rongeaient ses chairs.

La porte qui maintenait les Slaraciens hors de Scarn continua à remplir son office, car tous les dieux avaient participé à sa création. Mais la mort de Perdahn affaiblit ses défenses, et les sceaux magiques sont diminués d'année en année, laissant craindre le retour des Slaraciens sur Scarn.

**Note :** si vous ne possédez pas **Le Divin et le Déchu**, remplacez le domaine des Passages par le domaine du Voyage.

## SERGEJINA

*L'horreur des profondeurs*

**Alignement :** Chaotique Mauvais

**Attributions :** monstres sous-marins

**Domaines :** Chaos, Destruction, Eau, Mal

**Symbole sacré :** une masse de tentacules jaillissant d'une mare de sang

**Arme de prédilection :** filet

On ne sait pas vraiment d'où vient Sergejina. Certains pensent qu'il s'agit du premier être sous-marin pensant que créa Kadoum, le père des montres, et qu'il lui octroya les pouvoirs d'un dieu. Elle pourrait aussi être la fille de Léthine et de Gormoth comme le prétend la terrible Reine Rahn qui règne sur la Mer de Sang.

Sergejina était une véritable horreur à contempler. Son corps était comme celui d'une raie manta aux proportions gigantesques, de couleur vert noir teinté par endroit de jaune bileux. Sous son abdomen avaient poussé comme des jambes d'araignées, qui lui permettaient de ramper au fond des mers. Enfin, là où sa tête aurait dû se trouver, des centaines de corps de serpents géants jaillissaient, terminés par des têtes de femmes à l'air bestial.

Sergejina se plaisait dans la douleur et le chaos qu'elle provoquait. Les elfes aquatiques et les hommes poissons la priaient de laisser leurs cités en paix, mais d'autres monstres l'appelaient pour leur donner la force de détruire, piller, ravager, capturer, torturer, ou massacrer les autres populations sous-marines, et parfois côtières. Elle-même s'offrait une fois l'an un navire choisi au hasard, fut-il navire de guerre chardouni, bateau de pêcheur, ou galion marchand.

Sergejina fut très active durant la Guerre Divine, empêchant toutes les communications marines entre les titanides des divers continents. Même si elle ne s'allia pas ouvertement avec les hommes poissons et les autres puissances sous-marines, les actions des deux camps étaient toutes dirigées contre les séides des titans.

Puis les krakens, sous l'impulsion de Tac Al Nur Wu, le frère de celle qui deviendra la Reine Rahn, se détournèrent d'elle, et apportèrent le soutien à Dénev en échange de leur contrôle sur le monde océanique. Alarmée par ce qu'elle considérait comme une trahison, Sergejina revint à la hâte. C'est à ce moment que Vahngal jeta Kadoum encore saignant au plus profond de la mer. Sergejina disparut et plus personne ne la revit.

Sortant de l'abysse où gisait Kadoum, Qul Al Nur Rahn devint la véritable maîtresse de la Mer de Sang. Elle seule peut savoir ce qui s'est vraiment passé. Il est fort probable que la déesse gît sous le corps du titan dans ce gouffre sanglant, écrasé sous le poids du briseur de montagnes, et entièrement imbibée de son sang.

#### Liste des dieux morts

Divinité	AL	Attributions	Domaines	Arme de prédilection
Agedor	LB	Personnes âgées, traditions	Bien, Connaissances, Loi	Bâton
Dalbei	NB	Bêtes sauvages	Bien, Faune, Vengeance*	Arc court
Celui qui souffre	CB	Elfes hauts, escrime, magie, tir à l'arc	Bien, Chaos, Duperie, Magie, Protection	Epée longue
Miridioum	LN	Magie	Connaissances, Loi, Magie	Bâton
Perdahn	LN	Portes	Loi, Passages*, Protection	Hallebarde
Furia	N	Volcans	Destruction, Feu, Terre	Masse d'arme lourde
Khellemi	N	Guerriers morts, ours noirs	Faune, Force, Guerre, Mort	Coutille
Ourkahntous	N	Éléments, sagesse	Air, Connaissances, Eau, Feu, Terre	Fronde
Es'Sheliehn	LM	Royaume d'Isgaïa, mort	Domination*, Loi, Mal, Mort	Fouet
Hadarus	NM	Orgueil, cupidité	Duperie, Force, Mal	Rapière
Orathel	CM	L'orbe sans nom, cauchemars, désastres	Chaos, Destruction, Mal, Rêves*	Dague
Sergejina	CM	Monstres sous-marins	Chaos, Destruction, Eau, Mal	Filet

\* domaine issu du supplément **Le Divin et le Déchu**