

LIFE : AN AVATAR STORY

Les divinités en quelques lignes

| | |
|-----------------|---|
| Présentation TO | 2 |
| La Rêveuse | 4 |
| Le Danseur | 4 |
| L'Ermite | 5 |
| Le Tisserand | 5 |
| La Vagabonde | 6 |
| Philosophie | 6 |
| La Traqueuse | 7 |
| L'Apothicaire | 7 |
| L'Archiviste | 8 |
| L'Ecrivain | 8 |
| Le Berger | 9 |
| L'Illusioniste | 9 |

Présentation TO

Bonjour,

Voici venir le Panthéon, son concept et les raisons de nos choix. Les divinités sont une part importante du LORE de Life et nous y avons porté une attention toute particulière. Voici les quelques points d'attention que nous avons choisis de suivre pour la conception de ce Panthéon:

- Chaque Nation a une divinité tutélaire. La divinité qui fut, de son vivant, à la tête de cette nation. Que la nation en question ait un culte en son nom ou pas, la divinité a pour charge de protéger sa nation. Vous n'êtes donc pas forcé de suivre la divinité tutélaire de votre nation.
- Les divinités n'ont pas été écrites autour de grands concepts tels que la mort, l'amour, la famille ou la vengeance. Elles ont été pensées avec des qualités et des défauts, mais surtout autour de ce qui les définissait de leur vivant. Ainsi, Tarun, Le tisserand était certes, un artisan hors pair, mais il a aussi connu l'amour, la mort, la vengeance... Quelle que soit la divinité que vous décidez de suivre, vous pourrez explorer différents grands concepts à travers son culte. Ou décider de vous concentrer sur un point précis.
- Les Divinités existent. C'est une certitude. Elles ont existé sur LIFE avant d'être élevées au rang de divinités et ont laissé leurs marques sur le monde.
- Nous avons écrit ces divinités afin qu'elles soient en adéquation totale avec l'univers de LIFE. Cela limite le nombre d'êtres divins et il ne sera donc pas possible, pour les joueurs et joueuses, d'ajouter une divinité au Panthéon. Cette décision a été mûrement réfléchi et nourrie par les retours reçus par le module Cultes au fil des ans. Elle nous permet de garantir une vraie cohérence univers. Cependant, cela ne vous empêchera pas de créer et développer votre folklore de culte: ses traditions, ses célébrations et ses rituels...



- Il peut exister plusieurs cultes autour d'une divinité. Si vous avez envie de lancer un culte plutôt que d'en rejoindre un, c'est tout à fait possible. Coopération, conflit, prise de pouvoir... Les cultes peuvent interagir comme bon leur semblent tant qu'ils restent fidèles aux préceptes généraux de la divinité qu'ils célèbrent. (Si un culte à l'Archiviste se mettait à semer le désordre et le chaos, Eldia pourrait s'en détourner ou sévir en envoyant d'autres fidèles régler le problème, par exemple).
- Il n'y a pas de divinité bonne ou mauvaise, chacune d'entre elles a vécu sa vie et son règne à sa façon, dirigeant son peuple du mieux qu'elle le pensait. La représentation qui en est faite ici est celle des croyants. Ne prenez pas tout au pied de la lettre, car comme pour tous, les écrits sont guidés par notre propre vision des choses.
- Le document présent ne concerne que l'aspect univers et donc LORE du Panthéon. Un document concernant le Module de jeu Panthéon sera partagé plus tard. (Création et gestion des cultes en jeu)

Dans ce document, vous trouverez un aperçu global des divinités telles qu'elles seront présentées dans le livre des règles. Vous voulez en savoir plus ? Vous trouverez une description complète (physique , histoire, croyances, ...) de ces mêmes divinités via [ce document](#) !

Si vous avez lu ce texte jusqu'au bout, écrivez "concombre" en commentaire et recevez, peut-être, la bienveillance de la Rêveuse. Bonne lecture.

La Rêveuse

La déesse aux milles visages a laissé sa trace dans le monde de bien des façons; Son don de prédiction et ses visions mystiques en sont probablement les marques les plus vives. Sa joie de vivre, son espièglerie et sa passion des fêtes ont aussi grandement marqué le monde. Mais son tempérament lunatique, son entêtement et son manque de sérieux ne se laissent pas oublier non plus.

Toi qui ne te satisfais pas du scepticisme stérile et pour qui l'inexplicable est un vaste terrain à explorer sans jamais chercher à le figer dans de rigides théories. Toi qui sais que, aussi capricieux soient-ils, les instincts et les intuitions sont des guides à écouter. Tu marches sous le sourire tranquille de la Rêveuse.

Toi, dont l'âme est tellement sèche et bridée que tu vois la joie comme une perte d'énergie. Toi qui penses que le temps est trop précieux pour le perdre en festivités . Toi qui ne vois que l'ordre pour rythmer ta triste vie et qui crains tes propres passions ... Tes pas te portent loin des faveurs de la Rêveuse.

*"Il se dit que si tu murmures au pied d'un arc-en-ciel,
tes mots atterriront dans l'oreille de la rêveuse."*

"Le Danseur est associé à la Rêveuse, on les appelle la paire des grandes joies. "



Le Danseur

L'Éblouissant est de ceux que l'on ne peut ignorer; Que ça soit par son charisme, sa dextérité et sa rayonnante joie de vivre... Ou bien par un déplaisir face à ses mœurs frivoles, sa désinvolture et son excellence à obtenir ce qu'il désire. Il ne laisse personne indifférent.

Toi qui te laisses porter par la musique et qui ne laisses pas ta passion s'éteindre. Toi qui t'appliques et investis dans tes rêves aussi fous soient-ils. Toi qui ne laisses pas ta timidité ou les pressions des tiens avoir raison de ton expression créative. Toi qui persévères dans ton travail, mais jamais aux dépens du plaisir. Toi qui t'élances dans la lumière comme un être de feu et de flamme. Le Danseur danse avec toi.

Toi qui t'anesthésies les sens, qui fermes les yeux sur les papillons qui dansent dans ton ventre et qui t'endors le cœur vide. Toi pour qui les sens, l'intuition et les passions sont de dangereux ennemis. Toi qui juges la passion et les émotions d'autrui. Toi qui te brides déjà veux aussi brider les autres. Tu vis dans l'opprobre et le Danseur te refusera ses danses.

"Au début du printemps, Life est caressée par un vent nommé "le souffle du Danseur"

L'Ermite

Le sage des cîmes était comme les montagnes : calme, patient, sage... Jusqu'à l'arrivée de l'orage. Il n'était pas seulement rancunier, son esprit de vengeance était vindicatif et cruel. Au-delà de son âpreté et de la froideur de son comportement, il était surtout un fin stratège et un excellent conseiller.

Si tu comprends que ton corps est sacré; que seul ce vaisseau de chair peut te porter à travers les mystères de l'existence. Si tu sais que le silence est propice à cultiver ton âme et que ton âme est calme, comme la montagne. Si ta vengeance frappe toujours où on l'attend le moins et que tu ne laisses aucun affront impuni alors L'Ermite sourit sur toi.

Si tu laisses l'agitation dicter tes actes. Si tu fais les choses à moitié, changes tes allégeances dès que les vents tournent. Si tu te laisses marcher dessus sans jamais réagir.

L'Ermite te méprise.

*"L'élévation spirituelle peut être aidée par l'élévation physique"
"Méditation, Discipline, Calme."*



Le Tisserand

Entre persévérance et obstination, entre rigidité et ténacité, celui que l'on surnomme parfois "l'Accompli" était un être à la soif de liberté extrême.

Toi qui, comme la rivière, creuses ton lit sans t'y épuiser. Toi qui t'adaptes et persévères en comprenant l'implacable importance du temps. Toi qui, l'esprit vif comme le torrent, contournes la montagne plutôt que de t'y abîmer. Toi qui, comme l'eau, ne peux vivre sans liberté. Tarun t'aidera à creuser ton lit.

Toi dont les mains sont lourdes et brutales. Toi dont les pas sont écrasants et bruyants. Toi qui ne sais rien de la finesse et de la précision. Toi qui te délectes de paresse ou d'oppression. Tarun brisera ton cours.

*La moindre brindille est une ressource précieuses
pour qui sait la regarder vraiment*

La Vagabonde

Comme la plante d'après laquelle elle fut nommée Ronce, était un être à la résilience et la vitalité sans bornes. Semblant pouvoir tout solutionner, bien que de façon carrément dérangeante parfois, elle fut connue pour apparaître au meilleur moment et disparaître sans avertissement. Débordante de bienveillance mais guidée par des priorités inattendues... Modeste ou désinvolte? Génie ou folie?

Toi qui suis tes pas où ils te mènent, qui suis les saisons et les astres. Toi qui respectes la plante, la pierre et les Varyniss comme tes égaux, ton clan, ta famille. Toi qui ne convoites qu'un abri pour la nuit et un coin près du foyer. La vagabonde guide tes pas.

Toi qui brises tout sur ton passage considérant ton chemin supérieur à tous les autres. Toi qui regardes sans voir et écoutes sans entendre. Toi qui te considères plus important que la brindille, le ruisseau ou le lièvre. La Vagabonde couvrira ton chemin d'embûches.

*Quand, le vent chatouille les cloches de lune, un léger tintement
se fait entendre, ce sont les rires de la vagabonde.*



Philosophie

Magnifiquement étrange, l'esprit fin, les mots justes. Une aura de mystère parfois inquiétante des connaissances qui semblaient sans fin. Ceux qui ont croisé Shiloh ne l'ont jamais oublié. Certains cependant ne gardèrent qu'un souvenir critique de sa naïveté et de son prosélytisme pour les gens pratiquant une puissante magie.

L'illumination par l'élévation intellectuelle. Le respect du savoir et des puissances magiques. L'acceptation que certaines choses nous dépasseront toujours en parallèle à une intime conviction que notre esprit lui-même est sans bornes. Le rejet de la vengeance et de la punition au profit de l'apaisement et de la vie. Toi qui suis ces sentiers cahoteux, Shiloh te guide.

L'utilisation de la force brute pour résoudre les problèmes. L'oppression, se laisser nourrir par une violence aveugle. Dénigrer, rabaisser, manquer de respect au Savoir et à ses outils. Ses actes sont de ceux que Shiloh rejette.

*Le verger est le temple. La bâtisse n'est que brique
et toit pour ranger les outils du culte.*

La Traqueuse

La Traqueuse est autoritaire, manipulatrice et ambitieuse, mais ses fidèles n'en ont cure et ne voient en elle que la cheffe de meute de toutes les créatures de Life. Œuvrant toujours pour le bien de la faune, elle contrôle les gigantesques béhémots et n'hésite jamais à en faire les instruments de ses bénédictions ou de ses vengeances, les envoyant aider ou punir les gens de diverses manières.

Marche aux côtés des bêtes comme si elles étaient tes égales, et la Traqueuse veillera toujours sur toi. Humbles chasseuses et chasseurs, n'ayez crainte pour vos familles, car Elle comprendra que ce qui vous motive est la faim.

Prends garde cependant si tu pratiques le braconnage, car les messagers sauvages de la Traqueuse sont nombreux, et tu finiras par être la proie des animaux que tu chassais.

Il est dit que la divinité laissa derrière elle un olifant qui, selon la légende, appellerait le plus grand des béhémots. Mais à ce jour, nul ne parvint à invoquer l'animal. Existe-t-il vraiment ?

C'est au plus profond de la jungle que l'on se sent le plus proche de la Traqueuse.



L'Apothicaire

Ses découvertes alchimiques diverses et variées, son célèbre jardin de plantes, sa bonté, sont autant de qualités vénérées par les croyantes et croyants de l'Apothicaire. Cependant, d'aucuns lui reprochent d'être trop libre, de vivre au jour le jour, et de ne pas être assez responsable pour pratiquer son art.

Tu peux remercier l'Apothicaire de faire pousser les plantes nécessaires à la fabrication des potions et autres antidotes les plus élémentaires.

Mais sois prudent si tu utilises ce cadeau de la déesse au bras d'écorce par égoïsme ou par cupidité, car tu irais contre sa volonté et devrais en assumer les conséquences.

La promesse de Dramnar, son jardin contenant au moins un exemplaire de chaque plante de Life, est à ce jour considéré comme une relique, en plus d'être utile aux alchimistes de la région.

*Branche d'arbre trouvée au sol en forme de main,
offrira bénédiction le lendemain.*

L'Archiviste

Minutieuse et juste, l'Archiviste ne punira jamais quelqu'un sans être certaine de sa culpabilité. Elle est cependant décrite comme rigide et trop sévère par toutes et tous, fidèles ou non. C'est en son honneur que lors des procès, toutes personnes prenant la parole le fait après avoir juré sur les lois de sa nation qu'aucun mensonge ne sera prononcé.

Toi qui suis les lois et les règles édictées par ta nation, n'aie crainte car l'Archiviste te protégera tant que tu suivras ce chemin.

Toi qui vois dans le chaos la seule façon de vivre une vie bien remplie et qui suis sans raisons tes propres passions. Toi l'inconscient qui ne voit dans les règles qu'une cage mise en place pour les autres et qui souhaite en ouvrir la porte. Prends garde car la Dame Mémoire est juste dans son jugement.

La loi est la loi et nul ne peut s'y soustraire.



L'Écrivain

Décrit comme créatif et ingénieux, l'Écrivain n'en est pas moins vaniteux, condescendant, et ne supporte pas la critique. Nombreuses et nombreux sont ses fidèles qui possèdent les mêmes traits de caractère et laisse libre court à ces derniers sous couvert de la foi qu'ils éprouvent envers leur dieu. Un jour lui est dédié à la fin des travaux de grande ampleur, célébrant par une procession l'ingéniosité dont il a fait preuve lorsqu'il passa de l'écriture à l'architecture.

Écris, invente, construis, dessine, crée. Ce sont là les seules prières que l'Écrivain te réclame. Toi qui élèves ton talent et tes compétences au-dessus des autres, sache qu'il bénira tes créations.

Toi qui critiques et remets en cause les créations des autres à tous vents. Prends garde que les tiennes ne s'effritent et ne s'effondrent par la volonté de l'Écrivain.

Crois en tes créations car souvent toi seul en est le garant.

Le Berger

Le don de soi, l'aide aux plus démunies et démunis, l'ouverture aux autres, tels sont les enseignements du Berger. Tant de qualités faisant du Berger un dieu charitable mais aussi naïf et manquant de discernement.

Toi que tes pas ont menés sur les grandes routes et les petits chemins. Toi qui suis les sentiers balisés de cairns rouges, sois assuré que ta route sera sûre.

Toi qui profites des chemins pour te remplir les poches. Toi qui au détour de la route rapines et voles. Toi qui prends plus soin de l'or dans tes bourses que de l'enfant dans le caniveau. Prends garde car le chemin peut être rempli d'embûches et seul le Berger sait où tous ils mènent.

La seule relique connue du Berger est l'écharpe rouge qu'il portait toujours sur lui.

Tant qu'autour du cou tu porteras l'écharpe rouge des voyageurs, le bienvenu tu seras chez les suivants et suivantes du Berger.



L'Illusionniste

L'illusionniste est reconnu pour la qualité de ses orations, la finesse de sa magie et son contrôle du feu. Ce n'est pas à son charisme seul qu'il doit sa réussite. Cependant les chemins de la réussite sont cahoteux et nul n'a oublié que sa quête de gloire et son insouciance coutèrent la vie à Erune, sa jumelle.

Toi qui fais danser les mots, toi dont le verbe fait rêver toutes celles et ceux qui t'écoutent. Toi qui illumines ta scène d'un feu de bengale avant ta représentation. Toi qui t'appliques et brilles de mille feux. L'illusionniste éclairera ta voie.

Toi qui n'apprends pas de tes erreurs et ne sais demander pardon. Toi qui te détournes de tes alliés et de tes proches quand le désarroi les ronge et prends plaisir à la moquerie... Prends garde à ne pas te brûler à la colère enflammée du maître des illusions.

Les mirages des déserts sont les larmes de Soraphon qui s'évaporent sur le sable brûlant ne laissant que les rêves de l'orateur tromper le voyageur.