

MANUEL DES RELIGIONS DU MONDE DE VALORION

SYSTEME ACRYON d20

AUTEUR : ALEXIS BILLON

VERSION 1.0 : 31 DECEMBRE 06

Acryon d20 2006-12-31

Auteur : Alexis Billon

Relecteurs :?

Illustrations :?

Testeurs : ?

Acryon d20 est un jeu de rôle gratuit

Aucune modification sans l'accord de l'auteur

Tous droits réservés

Ne peut être vendu

SOMMAIRE

<u>1</u>	<u>Introduction</u>	<u>1</u>
<u>2</u>	<u>Eurisk</u>	<u>2</u>
2.1	Croyance.....	2
2.2	Rites.....	2
2.3	Lieux de culte	2
2.4	Organisation du culte.....	2
2.5	Symboles	2
<u>3</u>	<u>Les Pristifs</u>	<u>3</u>
3.1	Kerm.....	3
3.2	Valorin.....	3
3.3	Taramir.....	3
3.4	Ergoum.....	4
3.5	Curtos	4
3.6	Mauna.....	4
3.7	Shanna	5
3.8	Mortar.....	5
3.9	Schrack.....	5
3.10	Bedort.....	5
<u>4</u>	<u>Sep</u>	<u>7</u>
4.1	Croyance.....	7
4.2	Rites.....	7
4.3	Lieux de culte	7
4.4	Organisation du culte.....	7
4.5	Symboles	7
<u>5</u>	<u>Kouarg et Purtom</u>	<u>8</u>
5.1	Croyance.....	8
5.2	Rites.....	8
5.3	Lieux de culte	8
5.4	Organisation du culte.....	8
5.5	Symboles	8

1 INTRODUCTION

Ce manuel regroupe les descriptions des différentes religions que peut rencontrer un joueur dans le monde de Valorion. Pour plus de renseignements sur les pouvoirs des clercs associés aux différentes religions, le lecteur est prié de se reporter au Manuel de Magie. De même, plus amples renseignements sur les peuples et lieux cités dans ce manuel peuvent être trouvés dans le Manuel du

Personnage et les différents Atlas.

Les cultes rencontrés sur Valorion comprennent deux religions monothéistes, Eurisk et Sep, d'inspiration judéo-chrétienne, une religion polythéiste d'inspiration grecque, les Pristifs, et enfin une religion bithésite, Kourag et Purtom. Bonne lecture

2 EURISK

Cette croyance a été introduite par les Carclyns. Ils ont vu dans l'écrasement du météore et l'apparition de la magie qui a suivi un geste divin. Eurisk provient du Cyrclanic « öres » : le geste. Ils ont alors rejeté leurs anciennes idoles, les Pristifs. Ils ont répandu cette croyance lors de

leur voyage vers le nord. Ils ont ainsi communiqué leur croyance aux peuples avec lequel ils ont été en contact comme les Cardoniens, les Karminciens, les Nostiens et les Brayens.

2.1 Croyance

Eurisk est le dieu fondateur qui a créé le monde puis apporté la magie aux élus. Toutes les créatures peuplant Valorion sont ses enfants. Il leur a insufflé à chacun la vie puis offert la magie pour permettre aux faibles de pouvoir

rivaliser avec les forts. Les pieux auront leur place au paradis au côté du dieu alors que les impies et les mécréants seront condamnés à la destruction de leurs âmes dans les limbes. Eurisk prône l'amour et le respect.

2.2 Rites

La prière joue un rôle important dans la vie des croyants d'Eurisk. Elle doit être pratiquée au moins le matin et le soir de préférence dans un temple d'Eurisk.

d'exécuteur testamentaire. Il est de bon ton pour préparer son âme de faire une fois le voyage au grand temple à Karbins.

Un prêtre doit suivre les événements importants de la vie (naissance, passage à l'âge adulte, mariage, mort) pour donner sa bénédiction. Les rites mortuaires sont les rites les plus demandés car ils préparent au passage de l'âme vers l'au-delà. Les prêtres servent souvent à cette période

Une fois par an, le croyant doit donner une partie de ses revenus : la part d'Eurisk. Cette part est évaluée par un prêtre et la remise de ce don est fixée traditionnellement à l'équinoxe d'automne.

2.3 Lieux de culte

Le grand temple d'Eurisk se situe à Karbins, capitale du royaume cyrcan. Des grands temples dans les capitales des pays suivants : Cardoine en Cardonie, Chamlonge en Karmincie, à Cotain en Braye et à Kalien dans la Plaine

Grise. En Cyrclanie, Cardonie, Karmincie, Braye, et chez les Nostiens, Eurisk est la religion officielle et la seule tolérée et on trouve des chapelles ou temple d'Eurisk dans toutes les villes et villages.

2.4 Organisation du culte

Cette religion est dirigée par le Poupe. Il est élu à vie par les neuf cardinaux de Karbins dont il en est souvent issu. Il est toujours cyrcan. Les pouvoirs et devoirs du Poupe sont les suivants : il nomme les cardinaux, cette charge étant aussi à vie. Il dirige la politique générale de l'église. Il nomme les Contrôleurs chargés de rapporter les l'exécution des décisions du Poupe dans les différents temples.

des villages sont dirigés par des Curés. Enfin tout en bas de la hiérarchie se trouve les Acolytes. La couleur de la tenue marque le rang de l'ecclésiastique : bleu foncé pour le Poupe jusqu'à bleu clair pour un Acolyte.

En-dessous du Poupe se trouvent les Cardinaux. Ceux-ci ont la responsabilité d'un pays ou d'une région. Il nomme les Evêques qui la responsabilité d'une ville. Les temples

Les Contrôleurs ont pour but d'éviter tout risque de dérive de l'église et aussi de ramener certaines âmes perdues vers la lumière.

L'église d'Eurisk dispose aussi de nombreuses abbayes servant de lieux de recueillement pour les ecclésiastiques et à la diffusion du savoir.

2.5 Symboles

Les symboles d'Eurisk sont la main tendue (image du geste d'Eurisk) et la sphère (symbole de l'unité du culte et du dieu). Les prêtres portent des robes allant du bleu clair (acolyte) au bleu marine (Poupe). La couleur indique

la place de l'ecclésiastique dans la hiérarchie du culte d'Eurisk : plus le bleu est foncé, plus la place occupée est élevée.

3 LES PRISTIFS

Les Pristifs sont les divinités qui ont créés Valorion et le régissent selon la théologie dernoise. Dans la suite sont présentés les principaux dieux qui composent ce panthéon. Il existe d'autres divinités mineures qui sont priés dans une cité ou une région (à l'imagination du maître de jeu). Les Pristifs sont les divinités majoritairement priés par les peuples suivants : les Derns, les Elfes, les Sahrbs, les Droméniens, les Boréens, les Labassocs, les Cobolds, les Kaserviens, les Flangiens, les Taverniens et les Asturiens. Souvent, les peuples se

sentent plus particulièrement proches d'une divinité spécifique. Elles n'en rejettent pas les autres Pristifs pour autant, mais c'est une question d'habitude.

Il est couramment admis auprès des théologiens que Valorin est le premier dieu à être sorti du chaos originel et c'est son sillage qui a fait sortir les autres Pristifs. Les fondateurs de ce culte sont les dernois. Ils ont répandu cette croyance aux différents peuples qu'ils ont rencontrés.

3.1 Kerm

Kerm est le dieu de la mer et de l'eau, liquide ou solide.

3.1.1 Croyance

Kerm contrôle le mouvement des eaux aussi bien des océans, les cours d'eau que la pluie. Qui provoque sa colère risque de mourir noyé ou de voir une saison sèche se prolonger.

3.1.2 Rites

Tous les croyants de Kerm lui offre un sacrifice avant tout voyage sur l'eau. Des messes ont lieu à chaque grande marée. A la fin de l'hiver, les cultivateurs organisent un grand bûcher pour appeler la pluie du printemps. Les prêtres de Kerm bénissent les embarcations et les ponts. En cas de pluies trop abondantes, l'été, ils organisent aussi de grandes processions.

3.1.3 Lieux de culte

Le grand temple de Kerm se trouvait à Cardoine. Il a été démenagé à Ohmburg en Sahrbe à la confluence des rivières Hels et Lech. Un temple de Kerm ou un autel peut être trouvé dans toutes les villes côtières.

3.1.4 Organisation du culte

Les prêtres de Kerm se sont souvent fortement liés à leur temple de formation. Néanmoins certains accompagnent des navires, particulièrement pour les missions d'exploration.

3.1.5 Symboles

Le symbole de Kerm est deux vagues superposées. Les prêtres portent de préférence des robes de couleur verte.

3.2 Valorin

Valorin est le dieu de l'air et du vent. Il héberge les autres dieux dans sa demeure, les cieux. Il est ainsi considéré comme le chef de tous les dieux.

3.2.1 Croyance

Valorin contrôle le vent et les nuages. Il est aussi responsable de la foudre. Il aide aussi les voyageurs égarés à retrouver leur chemin.

3.2.2 Rites

Les paysans l'appellent pour apporter la pluie bienfaitrice ou pour chasser les nuages trop présents. Les marins lui offrent une offrande avant tout voyage.

3.2.3 Lieux de culte

Le grand temple de Valorin se trouve à Eptimis (capitale de la Forstanie). Un temple de Valorin ou un autel peut être trouvé dans toutes les villes côtières.

3.2.4 Organisation du culte

Les prêtres sont formés Kerhaven. Une fois qu'elle est achevée, ils partent pour un voyage d'initiation de plusieurs années. Ils choisissent alors leur temple.

3.2.5 Symboles

Le symbole de Valorin est l'éclair. Les prêtres portent de préférence des robes de couleurs bleue et blanche.

3.3 Taramir

3.3.1 Introduction

Taramir est le dieu de la terre. Il est le responsable de la sécurité des mines et des demeures ainsi que la richesse du sous-sol.

3.3.2 Croyance

Taramir contrôle les mouvements de la terre. Il est ainsi responsable des tremblements de terre et des éruptions volcaniques. Il est aussi responsable de la présence des veines de métaux ou de gemmes précieuses dans la terre. Les nains le considèrent comme leur père.

3.3.3 Rites

Les hommes l'appellent pour garantir la solidité des murs

d'une cité ou bénir un foyer. Près des volcans, les habitants demandent sa protection.

3.3.4 Lieux de culte

Le grand temple de Taramir se trouve à Pernur (plus grande cité naine) au pied du Malorin. Un autel de Taramir peut être trouvé dans de nombreuses villes et à l'entrée des mines. Taramir est particulièrement populaire auprès des nains et des Labassocs.

3.3.5 Organisation du culte

Les prêtres de Taramir sont peu nombreux : ils visitent donc de nombreuses communautés. Ils se rencontrent au hasard des voyages. Leur arrivée est toujours signe de chance pour les mineurs.

3.3.6 *Symboles*

Le symbole de Taramir est le marteau. Les prêtres portent des tenues similaires à celles des mineurs et bien sur un

marteau.

3.4 Ergoum

Ergoum est le dieu qui régent l'après vie.

3.4.1 *Croyance*

Après la mort, les âmes sont mesurées par Ergoum qui décide si la personne mérite une période de pénitence car elle a trop profité de la vie ou des autres ou bien de l'accueillir près de lui au sein du paradis. Les âmes qui n'ont pu être mesurées se trouvent à errer dans les limbes et souvent cherchent à reprendre vie.

3.4.2 *Rites*

Les prêtres d'Ergoum rendent les derniers sacrements et préparent le voyage vers l'au-delà. Les impies risquent de n'avoir jamais le repos de leurs âmes. Ils allègent les croyants de leur péchés et s'occupent souvent de communiquer les dernières volontés du mort et de distribuer l'héritage. Il existe une rumeur que certains prêtres échangent le blanchissement de l'âme contre finance mais celle-ci n'a jamais été vérifiée. Les prêtres sont farouchement opposés à la résurrection et à tous les morts vivants, volontaires ou non.

3.4.3 *Lieux de culte*

Un temple d'Ergoum peut être trouvé dans toutes les villes. Son office touchant toutes les couches de la société, ces temples sont réputés pour contenir de nombreuses richesses. Néanmoins le centre névralgique du culte se trouve à l'Abbaye Sanct-Pölten en Sahrhie, près d'Ohmburg.

3.4.4 *Organisation du culte*

Le culte d'Ergoum est un de cultes des Pristifs les mieux organisés. Les différents temples sont régulièrement en contact par des prêtres itinérants et les prêtres changent régulièrement d'affection. Ils changent alors de temples ou deviennent itinérants.

3.4.5 *Symboles*

Le symbole d'Ergoum est une balance. Les prêtres portent de préférence des robes de couleur noire. Par ailleurs, ces prêtres n'ont pas le droit de faire couler le sang et utilisent exclusivement des armes contondantes.

3.5 Curtos

Curtos est le dieu de la nature et des moissons.

3.5.1 *Croyance*

Curtos est responsable de la croissance des plantes. Contenté, il offre des moissons importantes. Il est aussi le créateur des créatures peuplant Valorion. Les chasseurs le remercient après les chasses fructueuses.

3.5.2 *Rites*

Les paysans et les chasseurs lui font des offrandes pour obtenir des moissons ou des chasses abondantes. Les cultivateurs organisent ainsi de grands banquets à la fin des moissons et la période de la chasse. Les prêtres bénissent les champs pour qu'ils offrent un meilleur rendement.

3.5.3 *Lieux de culte*

On trouve des autels de Curtos dans tous les villages et mêmes ou milieu des champs. Ce culte est

particulièrement populaire auprès des populations agraires et des Boréens.

3.5.4 *Organisation du culte*

Les prêtres de Curtos sont itinérants voyageant au sein d'une région ou d'un pays. Durant leur voyage, ils choisissent un élève et le forment pour les remplacer ou s'occuper d'une région dépourvue en prêtre. Tous les huit ans, les prêtres d'une région élisent un représentant qui se rend au conseil de Curtos se tenant dans un lieu caché de la Grande Forêt. Dans ce conseil sont débattues tous les questions d'importance. Ce conseil peut se réunir en urgence en cas de crise majeure.

3.5.5 *Symboles*

Le symbole de Curtos est la houe. Les prêtres ne portent pas de tenues distinctives.

3.6 Mauna

Mauna est la déesse de la fertilité et des prostituées.

3.6.1 *Croyance*

Mauna offre une grossesse facile et la possibilité de beaux enfants. Elle est priée par les femmes qui veulent des enfants ou bien celles, au contraire, qui n'en veulent pas.

3.6.2 *Rites*

Des offrandes aux prêtresses de Mauna sont offertes par les femmes ou les hommes désirant des enfants.

3.6.3 *Lieux de culte*

On trouve des autels et des temples de Mauna dans toutes les villes et villages. Ce culte est bien sur beaucoup plus

populaire auprès des femmes que des hommes.

3.6.4 *Organisation du culte*

L'apprentissage des prêtresses se fait au contact d'une aînée. L'apprentie devient prêtresse à la mort de sa maîtresse ou part en voyage pour trouver un village nécessitant sa présence. En plus de sa charge de prêtresse, elle préside souvent le conseil des femmes dans les villages.

3.6.5 *Symboles*

Le symbole de Mauna est la croix. C'est le seul signe distinctif porté par les sœurs. Par ailleurs, celles-ci sont pacifiques.

3.7 Shanna

Shanna est la déesse de l'intelligence et des soins. Cet ordre est réservé aux femmes.

3.7.1 *Croyance*

Shanna a apporté sur Valorion toutes les sciences. Elle est surtout vénérée pour son introduction de la médecine

3.7.2 *Rites*

Les prêtresses de Shanna sont appelées sur le lit des mourants. Elles représentent souvent leur seul espoir de survie. Les Sœurs de Shanna n'échangent pas leur service contre des offrandes mais contre des services. Elle est aussi la parraine des hommes de sciences et dans ce cadre les sœurs subventionnent et contrôlent le travail de nombreux intellectuels.

3.7.3 *Lieux de culte*

On trouve des temples de Shanna dans toutes les villes importantes. Son temple principal (qui est aussi le lieu de soins le plus renommé de Valorion) se trouve sur l'île de Croburg en Karmincie y formant une enclave indépendante. Les Sœurs possèdent en plus de leur foi, une armée de mercenaires kaserviens à leur ordre.

3.7.4 *Organisation du culte*

Cet ordre est très bien organisé et très hiérarchisé. Des Sœurs de Shanna visitent régulièrement les villages pour trouver des jeunes filles possédant l'étincelle de la magie. Ces jeunes filles sont ensuite conduites à Croburg pour y subir un long et difficile apprentissage. Lorsque les Sœurs supérieures les estiment suffisamment aptes, elles jurent leurs vœux : l'ordre avant tout et ne jamais dire ou écrire de mots qui ne soient vrais. Ce dernier vœux ainsi que leur capacité à déceler la vérité leur permet d'être de précieux conseillers pour les régnaient. Cet ordre est ainsi beaucoup impliqué dans la vie politique de Valorion mais le but qu'il poursuit est connu seulement des sœurs les plus hautes placées. La hiérarchie de cet ordre est très rigide presque militaire. Les sœurs sont organisées en chapelle et élisent des représentantes qui siègent au grand conseil. Celui élit la Première Sœur et l'assiste dans sa tâche de direction de l'ordre.

3.7.5 *Symboles*

Le symbole de Shanna est le soleil jaune, comme la lumière de la vérité éclairant le monde. Les sœurs portent de préférence des robes de couleur claire.

3.8 Mortar

Mortar est le dieu de la fête, de la musique et des boissons alcoolisées.

3.8.1 *Croyance*

Mortar a apporté sur Valorion le vin et la bière. Il a aussi apporté la musique et le chant qui vont avec.

3.8.2 *Rites*

Pendant une fête, on boit toujours un verre à la santé de Mortar. Ces prêtres bénéficient du même statut que les ménestrels.

3.8.3 *Lieux de culte*

On peut prier Mortar partout. Son seul temple et aussi école se situe à Byrros en Asturie.

3.8.4 *Organisation du culte*

Les prêtres de Mortar sont formés aux secrets de leur art à Byros. A la suite de leur apprentissage, ils vagabondent à travers le monde et répandent ainsi la parole de Mortar. Ils sont les bienvenus partout malgré une consommation de breuvage sacré parfois immodérée. Mortar est particulièrement populaire auprès des Asturiens et de Flangiens.

3.8.5 *Symboles*

Le symbole de Mortar est la bouteille. Les prêtres ont toujours sur eux un instrument de musique. Ils sont de redoutables buveurs et chanteurs.

3.9 Schrack

Schrack est le dieu de la guerre et du combat.

3.9.1 *Croyance*

Schrack promet à tous ses croyants une après-vie de plaisirs éternelle s'ils meurent dignement au combat. Il peut aussi influencer l'épée du juste et rendre ainsi sa victoire possible.

3.9.2 *Rites*

Schrack est prié par les combattants avant les combats ou les duels et aussi après s'ils y survivent. Un sacrifice est ainsi souvent toujours le bienvenu.

3.9.3 *Lieux de culte*

Ce culte est particulièrement populaire après des Kaserviens.

3.9.4 *Organisation du culte*

Les prêtres de Schrack sont formés à Magdburs et suivent des corps d'armée au cours de leur campagne. Ils participent volontiers au combat.

3.9.5 *Symboles*

Le symbole de Schrack est une croix de Saint-André et les prêtres portent de préférence des robes de couleur rouge.

3.10 Beldort

Beldort est le dieu des marchands et des voleurs (des gens malhonnêtes quoi).

3.10.1 *Croyance*

Beldort offre de la chance en affaires et aux jeux. Ils récompensent celui qui réfléchi au laborieux.

3.10.2 Rites

Le temple de Beldort est un lieu de rencontre pour les négociants et voleurs.

3.10.3 Lieux de culte

Des temples de Beldort peuvent être trouvés dans toutes les villes y compris des territoires où Eurisk est le dieu dominant. Ce dieu est particulièrement populaire auprès de Cobolds.

3.10.4 Organisation du culte

Ce culte peut être vu comme un vaste réseau dont le centre suit les déplacements du Grand Maître.

3.10.5 Symboles

Les prêtres de Beldort sont très discrets et ne sont reconnaissables que par leurs croyants. Ils disposent ainsi de tout un langage de communication par signes. Le symbole de Beldort est une clef, représentant la clé du succès.

4 SEP

Cette croyance vient du grand désert du sud. Elle a été introduite d'abord par les marchands keshiens. Elle a pris racine ensuite en Cortys. Elle trouve son origine dans le prophète Moustapha. Lors d'un voyage, il reçut un message divin de Sep. Il prédit ainsi un événement céleste qui allait toucher toute l'humanité car les hommes ne voudraient pas le croire. Il partit ainsi prêcher dans les différentes communautés. Il fut en majorité rejeté.

Néanmoins une minorité le suivit en Andhous, endroit prévu pour échapper au courroux divin. Ainsi l'apparition de la magie fut attribuée à Sep. Après la chute du météore, le prophète Moustapha reçut de nouveaux messages. On lui donna les Tablettes d'Andhous qui sont les textes fondateurs du culte de Sep. Ce culte devient majoritaire dans les populations restées dans le désert de Kesh.

4.1 Croyance

Sep est le dieu fondateur de Valorion. Les Tablettes d'Andhous gravées édictent les lois très strictes que doivent suivre ses croyants. Sep est responsable de tous les événements se produisant sur Valorion et dans les cieux. L'arrivée du météore a montré que son courroux

était terrible donc ses prêtres veillent au bon comportement de leurs contemporains. La magie est considérée comme un don divin et doit rester l'apanage des prêtres de Sep. Ils sont particulièrement pointilleux sur ce point de la religion.

4.2 Rites

Les prêtres de Sep sont très jaloux de leur pouvoir sur la population. Ils procèdent ainsi à de nombreux événements pour occuper les esprits des croyants. Des sacrifices, humains parfois, sont ainsi organisés à chaque nouvelle lune pour inciter son retour. C'est aussi un bon moyen de faire pression sur les nobles faisant preuve

d'indépendance. Un jour par semaine est réservé à la prière, le lundi pour les femmes et le jeudi pour les hommes. Le jour de la tombée du météore, des grandes processions sont organisées se terminant par un grand festin offert par les prêtres.

4.3 Lieux de culte

Le culte de Sep est partagé en deux églises distinctes celle de Kesh et celle de Cortys. Le centre du culte keshien est situé à Farfa, la perle du désert, et celui de

l'église cortysienne à Camelon. Des temples de Sep peuvent être trouvés dans toutes les villes et villages.

4.4 Organisation du culte

Les deux églises sont organisées de manière similaire. Le grand maître choisit son successeur par les jeunes apprentis de troisième année. Celui-ci devient alors le valet puis le secrétaire du maître qui lui transfère tout son savoir au fur et à mesure. Le grand maître choisit ses conseillers et au sein du culte la lutte pour le pouvoir est intense. Il n'est pas rare qu'un conseiller trop malhabile finisse en sacrifié. Ce pouvoir central s'occupe de tous les aspects du culte : la répartition des ecclésiastiques, la dotation de chaque temple, etc. Les enfants des villages sont testés par les prêtres pour repérer les porteurs de l'étincelle magique. Les garçons commencent le long

apprentissage vers la prêtrise, les filles commencent leur vie de servantes pour le temple (si Sep aimait les femmes, son prophète en aurait été une.). A 25 ans, celle-ci sont offertes en sacrifice à Sep. A leur arrivée, la mémoire de la vie précédente des enfants est effacée et un nouveau nom leur est donné ; l'apprentissage commence alors. Tout au long est entretenu un vif esprit de compétition, les plus intelligents et les plus résistants sont montrés en exemple. Cet apprentissage fait 20% de perte environ. Les relations entre les élèves sont conservées à l'âge adulte : les dominants restent les dominants.

4.5 Symboles

Le symbole de Sep est un cercle comprenant deux points et un trait vertical. Les tenues des prêtres sont luxueuses,

en soie le plus souvent, de couleur ocre.

5 KOUARG ET PURTOM

Kouarg et Purtom sont les fils jumeaux de Skag le ciel. Leur père leur a offert la planète Valorion pour apprendre à être un dieu et pour ainsi désigner le plus apte à le remplacer comme dieu de l'univers. Kouarg s'est vu offrir le contrôle des mers et Purtom celui des terres. Depuis les deux frères luttent l'un contre l'autre pour

obtenir la mainmise de Valorion : la terre essaye d'envahir la mer et la mer essaye de recouvrir la terre. Les hommes, créatures de Skag, sont ballotés entre les deux. Les Norois sont les hérauts de Kouarg et les Horois se de Purtom. Ces deux peuples luttent l'un contre l'autre et contre les incroyants pour la gloire de leur dieu.

5.1 Croyance

Kouarg est le dieu de la mer et Purtom est le dieu de la

terre.

5.2 Rites

Les deux dieux rythment la vie de leur peuple respectif. Ils sont célébrés lors de tous les événements signifiants de la vie. La lutte continue entre les Norois et les Horois est ainsi un hommage perpétuel aux deux dieux jumeaux. La plus grande manifestation est conjointe aux

deux peuples. Lors d'une trêve de quinze jours au solstice d'été, ils se rencontrent et s'affrontent au cours d'épreuves sportives. Cette période est destinée à la camaraderie et à la fête. Celle-ci culmine au solstice par l'hommage rendu à Skag.

5.3 Lieux de culte

Le grand temple de Kouarg se situe à Strom (capitale de Nors) et celui de Purtom à Syenew (capital de Hors). Des

temples et des chapelles peuvent être trouvés à travers Hors et Nors.

5.4 Organisation du culte

Un prêtre est formé par le prêtre de leur village et puis part pour découvrir le monde. Au bout de dix à quinze, il revient dans son pays d'origine et cherche un village nécessitant sa présence. Il est alors ordonné prêtre par le prêtre responsable de la région. L'âge est le seul facteur

de progression dans la hiérarchie. Le plus vieux prêtre d'une région en est ainsi son chef et le plus vieux des prêtres se déplace à la capitale pour prendre la direction du culte.

5.5 Symboles

Le symbole de Purtom est un cheval et celui de Kouarg est un poisson.