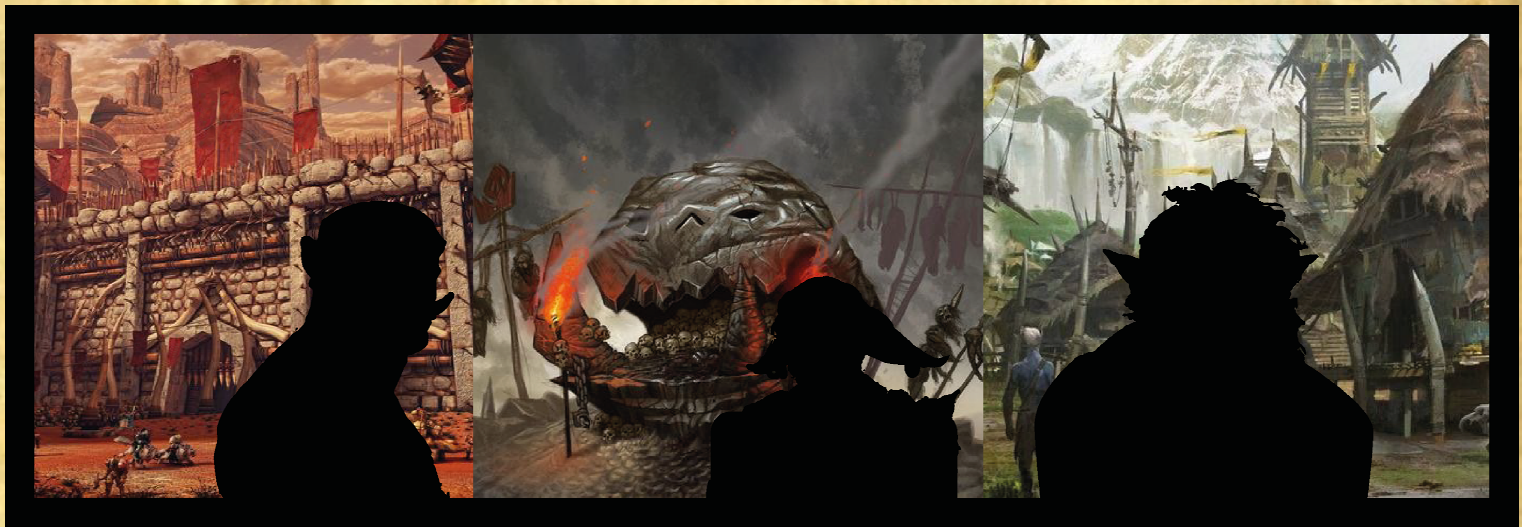


## Les dieux peaux-vertes



Les peuples sauvages que l'on désigne généralement sous l'appellation globale de « peaux-vertes » ont une religion complexe à appréhender. Tout d'abord, toutes les races de peaux-vertes n'ont pas les mêmes dieux, chaque peuple possède son panthéon et ses figures divines centrales, ainsi la religion des orcs n'est pas la même que celle des gobelins ou des trolls. Mais au sein d'une même ethnie, les déités adorées peuvent changer, même si certaines figures tutélaires sont vénérées par tout un peuple. Pour les autres divinités moins importantes, elles varient selon les tribus, les clans, les régions ou les époques, étant parfois oubliées ou remplacées.

Tout d'abord, les orcs ont une religion ambivalente, qui concilie un polythéisme, à la manière des elfes et un culte aux esprits ancestraux, comme les peuples barbares. Ainsi, cette religion emprunte des aspects à l'animisme, car les orcs vénèrent à la fois des éléments naturels, puissances élémentaires tirée du monde qui les entoure comme le feu ou les tempêtes, et aussi les figures héroïques légendaires de leur peuples, cités dans des récits oraux et dont tous les orcs se réclament les descendants. La frontière est mince entre ces esprits ancestraux et les divinités qui viennent s'ajouter à cette religion amalgamée. Ces dieux varient selon les tribus, et son parfois partagées avec les gobelins, sous un nom légèrement différent.

La principale divinité des orcs est Tornak, vénéré par tous les membres de ce peuple et parfois surnommé « le Grand Orc », « le Furieux » ou « Le Grand Chef de Clan ». C'est le dieu tribal par excellence, meneur des hordes sauvages, qui semble prôner le combat pour la gloire. Tornak récompense les meilleurs guerriers, leur offrant une force

incroyable et leur ôtant toute peur, les emplissant de fureur pour partir au combat. Malgré ces aspects violents, Tornak n'est pas un dieu foncièrement malveillant, il n'est pas assoiffé de sang et de meurtres aveugles : les combats menés au nom de Tornak doivent être équitables et justes, sinon il n'y a aucun honneur à en tirer et le Grand Chef pourrait punir les lâches qui tuent sans raison et sans gloire. C'est un dieu martial, certes, mais qui protège les orcs. La couleur de Tornak est le brun et son symbole est celui des lances croisées, les armes de prédilection du Grand Orc, avec la hache caractéristique de ce peuple. Souvent, il est représenté sous les traits d'un chef de clan orc, monstrueusement grand et massif, couvert de peaux de bêtes et entouré de loups bruns ou de sangliers de grande taille.

D'autres divinités moins importantes et surtout moins répandues sont vénérées par les orcs, comme le dieu des tempêtes, de la mort ou des bêtes sauvages.

Au sein des clans orcs, ce sont les chamans qui assurent la fonction spirituelle et religieuse. Ces personnages, à la fois sorciers et prêtres, sont souvent les bras droits des chefs de clans, souvent les seuls lettrés du clan, considérés comme des intermédiaires privilégiés entre les orcs et les forces surnaturelles, esprits ancestraux, élémentaires ou autres dieux. Les chamans sont les dépositaires de l'autorité intellectuelle, ils sont souvent soigneurs, connaisseurs de l'herboristerie et de l'alchimie, mines de savoir sur les légendes pluriséculaires et souvent oracles, capables d'interpréter les présages magiques par divers moyens, qu'il s'agisse de lectures de runes, d'entrailles, du vol des oiseaux, par des fétiches ou encore par des transes chamaniques, induites par la consommation ou la fumigation de substances hallucinogènes.

Les Gobelins, eux, semblent avoir une religion qui n'admet que des divinités, mais qui n'en demeure pas moins compliquée. Comme pour les orcs, le panthéon goblin semble connaître des différences notables entre les tribus et les régions : les gobelins des Montagnes n'adorent visiblement pas les mêmes déités que ceux du Cap Estnet, par exemple. Il existe des centaines de dieux gobelins, certains n'existant qu'aux yeux d'une dizaine d'individus, et d'autres priés par la quasi-majorité des petits peaux-vertes. Néanmoins, la seule divinité qui semble trouver une importance pour la totalité des gobelins, parmi la myriade d'entités improbables et farfelues qu'ils vénèrent, est Kazraghal. Ce dieu, souvent nommé « Le Père des Gobelins », est la divinité protectrice et fondatrice des principes qui anime cette race. C'est l'incarnation de la ruse, de l'ingéniosité et de l'inventivité qui

caractérise les gobelins. C'est un dieu qui encourage l'expansion et l'amélioration de son peuple par l'utilisation des progrès mécaniques et techniques dérobés ou copiés sur les autres peuples, notamment dans le domaine militaire. On dit que c'est Kazraghal qui aurait volé la poudre explosive aux nains pour l'offrir aux gobelins, déclenchant ainsi un conflit qui durera plusieurs siècles. Aussi, les préceptes de Kazraghal ont beaucoup influencé le développement de la civilisation gobeline.

Les chamans gobelins, qui occupent une fonction analogue à leurs confrères orcs, sont des lanceurs de sorts fûtés et fourbes, qu'il ne faut pas prendre à la légère, car ils manient une magie puissante qu'ils ne maîtrisent pas toujours. Kazraghal, que les gobelins surnomment affectueusement « Raghhal », « le Grand Kazou », le « Kazuar » ou encore « l'Industrieux », est souvent représenté par le symbole de la roue crantée, signe de la mécanique, sa couleur est le cuivré, tandis que ses animaux de prédilection sont le rat et le renard, qui représentent la ruse.

Néanmoins, outre le Grand Kazou, les gobelins vénèrent tout un panthéon de divinités étranges et de moindre importance : Wangatarça, surnommé Wanga, le dieu de la guerre, Zankai, le dieu du métal, Khy pouyah, le dieu de la chance, la déesse Mout, maîtresse du jeu de dès éponyme, Diarkhol, dieu des montagnes et des rochers, Tchouka, dieu des éternuements ou encore Yakay, le dieu des mots qui se prononcent dans les deux sens.

Enfin, le peuple des trolls possède également un panthéon constitué de divers dieux mais dont seulement un seul prédomine largement sur le reste. Ce dieu est Kok'Palus, nommé aussi Troll'Ok'Nus, c'est-à-dire « le Premier des Trolls », ou simplement « le Protecteur ». A l'instar de Tornak pour les orcs ou Kazraghal pour les gobelins, c'est un dieu tribal, qui défend son peuple. Mais là où les valeurs martiales des orcs ou les fourberies des gobelins sont exaltées, Kok'Palus prône des idéaux bénéfiques, c'est une divinité bienfaitrice, qui encourage la connaissance de la nature, l'harmonie avec elle et le pacifisme au sein des tribus mais aussi avec les autres races, même si la défense contre l'oppression est assurée par le Premier des Trolls.

Les chamans trolls ont un rôle qui pourrait se situer dans un étrange syncrétisme entre les chamans orcs et les druides elfes, avec une vénération de la nature, telle qu'admise chez les sylvestres, dans un but de vivre en symbiose avec tous les éléments du monde, et une conception animiste, propre aux peaux-vertes. C'est pourquoi les

chamans dévoués à Kok'Palus sont des soigneurs performants, fins connaisseurs des plantes et des remèdes naturels.

Néanmoins, la religion trolle ne se résume pas à ce seul dieu et ce peuple possède une très riche mythologie mais celle-ci est en grande partie oubliée et perdue, car la tradition orale de ce peuple ne facilite pas la transmission des savoirs divins et depuis la création de l'Empire, les peuples trolls se sont reclus dans des forêts dense, comme à Ternoras, ou bien se sont alliés à des clans orcs dans l'Est lointain.