

Recueil des croyances

Les informations concernant les grands-prêtres, clercs, prêtres et choix des pouvoirs des doctrines se retrouvent maintenant uniquement dans le registre des croyances de la plateforme jeu.

Janvier 1024



Table des matières

Akil'Ar	1
Al-Tariqa Fii-salaam	2
Althing Sacré	3
Arathi	3
Aventÿr	4
Cercle	5
Codex des étoiles	6
Culte du Grand Chien	6
Culte du guerrier	7
Fel'Lökla	7
Flamme Ardente	8
Grand Corbeau	9
Grande Chasse	9
Grimmorgog	10
Haeresis	10
Jabba Hal	11
Kanna Andheim	12
Magna Cultis	13
Naak'e'Tuun	14
Noisehoc	15
Octo Armis	16
Ordre du Savoir	16
Reikskult	17
Rite de Saint Clément	18
Sainte Église de l'Unique	19
Sang Sans Peur	20
Sin'Doreï	21
Sol Invictus	22
Solara	23
Tératos	24
Valkfadir	25
Vraie Foi	25



Akil'Ar

Doctrine primaire :

Doctrine secondaire :

Les fondements de l'Akil'ar tirent leurs origines de la culture Hundar des temps anciens. La révération de la déesse Hundar mère de tout ce qui vie. À l'époque, ses chasseurs arpentaient les terres de Mundus en tant que prédateurs siégeant au sommet de la chaîne alimentaire et guidé par un être mi dieux mi mortel Uada fils de la déesse. Ce titre leurs conféraient une place prioritaire dans l'ordre naturel et la responsabilité de veiller sur l'équilibre du monde et la protection de celui-ci afin de toujours avoir abondance de proies. L'acte de la chasse devint en lui-même sacré et s'étendit à tous les aspects de la vie ainsi, un individu peut ressentir l'exaltation d'une chasse dans la poursuite de connaissances, parfaire le pistage de ses cibles en élargissant son réseau de contacts, peaufiner ses techniques en développant des stratégies militaires, les possibilités étant aussi nombreuses que les arbres s'épanouissant sur notre monde. Malgré que cette croyance soit d'origine Hundar, il n'en demeure pas moins que toutes les races et individus s'en montrant dignes peuvent partager les liens profonds qui les lies, chacun apportant leurs particularités et talents au collectif servant au développement de tous et chacun. Ainsi le clergé puisse veiller sur le monde et puiser sa force au sein même des siens.

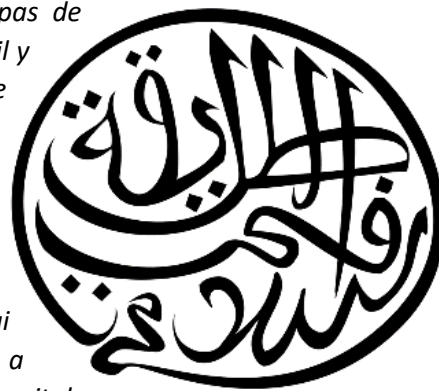


Al-Tariqa Fii-salaam

Doctrine primaire : Paix et lumière

Doctrine secondaire :

Al-Tariqa fii-salaam (la voie vers la paix) marche dans les pas de l'idéologie de la Terre de Paix fondée par Hamad Amakhalaka il y a une cinquantaine d'années dans les Cités des Sables. Une idéologie prônant la faisabilité de l'établissement d'une paix universelle entre les différents royaumes du monde connu. La violence y est perçue comme un simple choix que les peuples du monde s'acharnent à prendre parmi des myriades d'alternatives pacifiques, et qu'il suffirait de faire comprendre aux élites qu'il leur faut emprunter ces dernières. Un parcours qui se faisait principalement par la voie de rhétorique, mais qui a changé récemment lors d'une révélation s'étant manifesté à l'esprit du premier Imam Sarduri Amakhalaka et qui a transformée l'idéologie de la Terre de Paix en un culte à proprement parlé.



En effet, Al-Tariqa fii-salaam déclare que chaque concept créé par l'esprit de ceux capable de les penser, de les ressentir et de les effectuer possède une énergie. Une essence insubstantielle enracinée dans l'esprit de celui qui les invoque. Or, le premier Imam a découvert qu'un esprit particulièrement bien discipliné et formé pour le faire peut tirer une partie de cette énergie, de l'essence même du concept, pour forcer son existence dans l'esprit et le corps des autres.

Le concept par excellence qui guide le culte est évidemment celui de la paix. Celui dont Sarduri a pris conscience au cours d'une méditation particulièrement profonde et qui est perçu comme un signe que leur cause est non seulement juste, mais également plus possible que jamais grâce à ce pouvoir « d'existentialisations ». Un talent qui peut permettre de renforcer la présence de valeurs à positives liées aux idéaux de paix et à endiguer celles propices à engendrer des conflits.

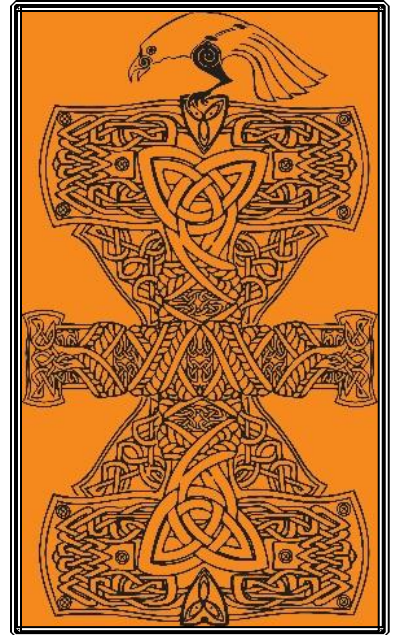


Althing Sacré

Doctrine primaire : **Combat et destruction**

Doctrine secondaire : **Mort et ténèbres**

L'Althing Sacré représente, dans le monde de Bicolline, les croyances nordiques païennes des temps médiévaux. Le mot Althing est de source Norse et signifiait à l'époque une réunion des hautes sphères politiques d'une région alliée du Nord. Le terme a ici été appliqué à l'échelle divine, signifiant une réunion de tous les Dieux et toutes les légendes et croyances viking sous une même bannière.



Arathi

Doctrine primaire : **Éléments**

Doctrine secondaire :

Avant le début des temps il n'y avait rien, sauf Amay -la mère de l'illimité. De ce vide de possibilités infini se sont créées toutes les réalités, créant un faible bourdonnement qui s'est étalé et a rempli le vide avec Shakti "énergie cosmique primordiale". De ce bruit, la terre et cieux ont été créés. Ayant maintenant un navire, Aditi a donné naissance à Sarojin « la réalité ultime / la réalité observée », qu'elle déchaîne sur la terre. Sarojin procéda à créer tout ce que nous savons maintenant et appelons la vie. L'humanité est un sous-produit de cette nouvelle vie et elle a donc donné naissance à cinq autres saddhis pour aider les guider, Kartikeya, Durga, Inoday, Anuva et Jasveer.



Aventÿr

Doctrine primaire : **Connaissance**

Doctrine secondaire : **Vie et création**

La Déesse

Aventÿr est souvent vénérée à l'insu de tous. La déesse de la bonne fortune veille sur les fidèles qui osent prendre des risques. Patronne des aventuriers et des explorateurs pour qui la chance fait partie du chemin parcouru, des savoirs acquis et des richesses amassées, elle séduit aussi les parieurs et les commerçants pour des raisons évidentes.

Le Dogme

De l'audace, toujours de l'audace. Avoir la bravoure de vivre sa vie pleinement en prenant des risques, et avancer, grandir, s'enrichir. La chance sourit aux audacieux. Prenez-vous en charge, faites-vous confiance et osez, poursuivez vos objectifs avec témérité et là, La Déesse vous aidera, une fois que vous vous donnerez une chance.

Le Clergé

Les temples d'Aventÿr ont tous leur propre hiérarchie, leur indépendance selon leur interprétation doctrinale. Néanmoins, privilégier la spontanéité dans l'action, la prise de risques, l'audace d'aller plus loin, est une vision commune à tous par laquelle la chance s'exprime.

Les Croyants

Tous types d'aventuriers placent leur destin dans les mains de La Déesse. Que ce soit pour s'assurer un voyage sans encombres (protégés des mésaventures) ou pour obtenir des connaissances (enquêter sur des nuisances) ou faire du profit (trouver un trésor perdu, se risquer aux enchères)! Les combattants prient pour des batailles avantageuses, des blessures superflues et une guérison rapide.

"La fortune ou la mort" Cri de guerre

"Pour le flouze!" Appel à la chance (jeu, commerce)

"Prends un risque ou perds ta chance!" (Grande prêtresse)



Cercle

Doctrine primaire : Paix et lumière

Doctrine secondaire : Monde des esprits et nature

Le Cercle est une croyance polythéiste où le panthéon peut être prié dans son ensemble ou en partie. De plus, le Cercle reconnaît le fondement de toutes les croyances et leur participation dans un tout commun. Toutes leurs divinités, peu importe leur nom ou leur provenance, font partie de cet ensemble. Le Cercle prêche la balance entre le chaos et l'ordre et la lutte contre le mal.

Le Cercle prône la pratique personnelle plutôt que la dévotion sectaire et aveugle. La croyance se veut libre et, donc, chacun et chacune peut vivre sa foi à sa façon tant qu'il ou elle le fait dans le respect des six valeurs du Cercle : Solidarité, Liberté, Respect, Courage, Protection et Vie.

Les divinités du Cercle portent plusieurs noms mais leurs appellations générales sont : La Mère (vie), La Vierge (flore), La Bête (faune), La Protectrice (terre), Le Père (magie), Le Guerrier (guerre), La Juste (paix et noblesse), Le Messenger (vent), La Dame d'Argent (Lune et nuit), La faucheuse (mort), Le Guide (étoiles et sagesse), La Gardienne des Profondeurs (eau), Le Passionné (Soleil), Le Marchand (commerce), Le Farceur (plaisirs) et La Vaillante (feu), ainsi que quatre divinités corrompues.



Codex des étoiles

Doctrine primaire : **Combat et destruction**

Doctrine secondaire :

Les suivants du Codex des étoiles reconnaissent que le monde est mû par la force des éléments :

- la puissance destructrice et nourricière de l'eau;
- les feux des volcans;
- les tremblements de terre;
- les tornades;
- l'aspiration du vide;
- ainsi que l'ordre et le chaos qui les unis.



Laissées sans surveillance, ces forces peuvent causer de terribles dommages.

Là où certains essaient de contenir ces phénomènes par des moyens physiques, c'est en méditant que les gardiens du Codex des étoiles, aidés de leurs suivants, arrivent à influencer et à tirer de l'énergie des éléments afin de changer le cours naturel des choses à leur convenance.

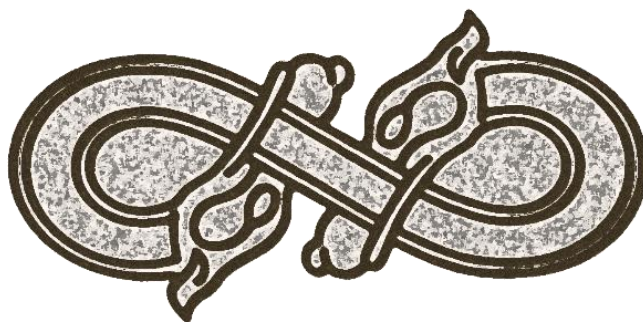
Les gardiens et leurs suivants peuvent y voir d'autres raisons mystiques au-delà de ces explications. Toutefois, ils s'entendent tous sur ces prémisses.

Culte du Grand Chien

Doctrine primaire : **Combat et destruction**

Doctrine secondaire :

Grand-Chien, de son vivant, se démarqua par ses dires et ses actes. De grandes ampleurs ou anodin, il n'en fit rien de moins que de faire trembler les fondements même du monde. Protectrice fut sa présence, rassembleur fut son rire et terrible fut sa colère.



Il transmet à tous la fête avec sa joie et sa musique et transmet la guerre pour tous de son regard et sa puissance, à tel point qu'un soir il devint bête: Noctabore, l'homme Sanglier. Suite à son trépas, tous parlent encore de lui telle une légende, un héros. Il nous aura fallu à tous son triste départ pour enfin réaliser qu'il était bien plus qu'un simple mortel. Il donna son âme à son clan et déversa sa colère sur ses ennemis. C'est pour ses croyants le plus grand des honneurs de perpétuer son esprit en vénérant la fête éternelle, la légende, le mythe de Grand-Chien.



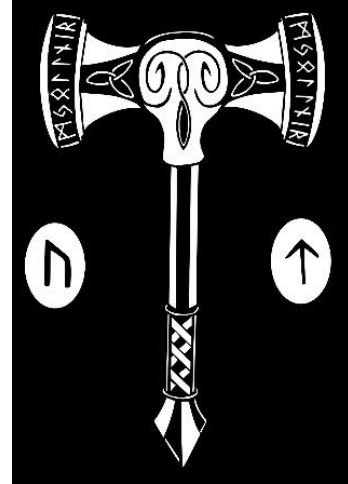
Culte du guerrier

Doctrine primaire : *Combat et destruction*

Doctrine secondaire :

Le combat et la guerre sont des choses primordiales en ce monde et sera inévitable. Un jour ou l'autre que ce soit lors du Ragnarok ou lorsque les peuples du Midgard manifesteront leur droit à la liberté, au respect et à la libération de toutes oppression ils auront à agir.

Les disciples du Culte du guerrier on comprit ce fait et se consacre à leur préparation au combat. Ils ont comme but de toujours devenir de meilleur guerrier par la pratique, la discipline et une droiture inébranlable.

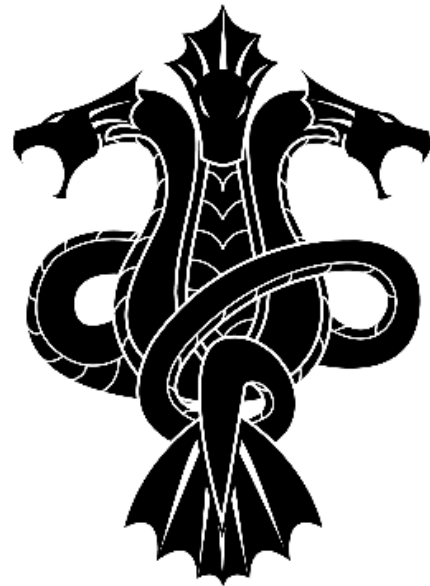


Fel'Lökla

Doctrine primaire : *Connaissance*

Doctrine secondaire :

Depuis les profondeurs de l'océan, Fel'Lökla demeure un mystère pour les gens de la surface. Les « hommes-bleus » parcourt le monde à la recherche de connaissance sans dévoiler les desseins.



Flamme Ardente

Doctrine primaire : **Combat et destruction**

Doctrine secondaire :

La Flamme Ardente est la déesse du Feu et de la Guerre.

Nous qui adorons la Flamme Ardente ne sommes pas des barbares sans merci ou des mystiques cloîtrés. Nous sommes des soldats, des armuriers, des forgerons, des miliciens et des gardes du corps – tous des artisans de conflits et des protecteurs de nos familles, de nos oriflammes, de nos valeurs. Nous ne salivons pas pour la bataille et nous considérons la guerre comme indésirable, mais la lutte, le conflit -est- notre nature fondamentale mortelle. Nous ne prions pas pour la discorde - nous prions plutôt pour la sagesse de la résoudre rapidement. Nous ne souhaitons pas la guerre, mais quand il faut inévitablement la mener, nous trouvons l'extase divine dans la discipline, l'efficacité et l'excellence.



Le Feu Éternel et Purificateur de la Déesse nous guide sur le chemin du jugement. Il est notre tâche d'amener sa flamme vengeresse aux quatre coins du monde afin de purger dans un Brasier Ardent les traces de la Noirceur et de la Corruption qui s'y installent. La lumière absolue de Sa Flamme est notre phare inébranlable dans les Temps les plus Sombres, sa flamme brûlant tous les péchés de notre être alors que nous nous offrons à sa radiance. Conséquemment, il est notre devoir de guider les autres vers cette lumière éternelle—ou de s'assurer que le jugement enflammé de la Déesse les châtie. »

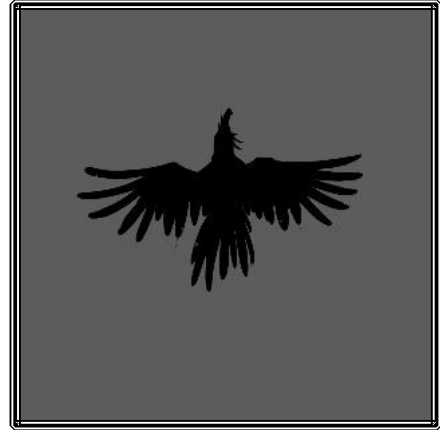


Grand Corbeau

Doctrine primaire : *Mort et ténèbres*

Doctrine secondaire :

Le Grand Corbeau est le messager de tous les Dieux. Il est observateur, il connaît le chemin entre les mondes. Il sait sentir la guerre qui vient. Par sa capacité d'observation dans ce monde et dans l'autre, il sait faire parvenir la connaissance aux hommes qui font changer le cours du destin. Le Grand Corbeau a trois facettes : l'honneur, l'équilibre et la vengeance. Ses trois Grands-Prêtres incarnent chacun une facette. Ils sont interreliés, se complètent et sont le lien entre le monde des Dieux et celui des Hommes. Le Grand Corbeau reconnaît tous les Dieux et leur culte. Certains chassent les corbeaux car ils les craignent, d'autres les prennent comme conseillers.



Grande Chasse

Doctrine primaire : *Monde des esprits et nature*

Doctrine secondaire :

La Grande-Chasse est la philosophie qui suit les enseignements de Hundar, la bête primordiale, la Grande Mère. Notre idéologie suit les mouvements naturels du monde, à travers l'ordre et le chaos, sans compromis. Chaque chasseur, nom donné à nos suivant, cherche à atteindre la meilleure version de lui-même possible, ne s'asseyant jamais sur ses accomplissements passés, luttant toujours pour dépasser ses limites.



Les chasseurs vivent en harmonie avec la nature qui les entoure, s'adaptant eux au monde et non le monde à eux. Ils sont à l'écoute des esprits, grandissent avec les enseignements de leurs totems et cherchent à éveiller leurs instincts primaires ainsi que leur animalité. Être chasseur est une quête éternelle de perfectionnement, demande une discipline de fer et un respect du cycle de la vie. À travers la sagesse de Hundar, chacun trouve sa vraie essence.



Grimmorgog

Doctrine primaire : *Combat et destruction*

Doctrine secondaire :

Pouvoir :

Pouvoirs mineurs : *Ost religieux*



Haeresis

Doctrine primaire : *Voyage et temps*

Doctrine secondaire :

*Les Dieux, ces entités, ces **Idola** (Idolum au sigulier), sont des êtres abusants de l'Homme et de ses capacités. L'**Haeresis** entant à reprendre ce pouvoir et le rendre au peuple, mais comment y parvenir? Chaque branche de l'**Haeresis** y voit une méthode bien à elle s'étalant sur une échelle, que ce soit par la voix du peuple ou l'épée du peuple chacun y trouve son compte.*



Jabba Hal

Doctrine primaire : Vie et création

Doctrine secondaire :

Jabba Hal est un Dieu Juste et Bon qui prône l'ordre et l'accomplissement de soi. Il récompense le succès de ses fidèles par ses bienfaits soit la richesse et le pouvoir, l'asservissement et la luxure. On dit très souvent que Jabba Hal souris aux audacieux.

Les bénédictions de Jabba Hal sont à la foi des outils et buts. La richesse et le pouvoir sont facile à comprendre mais cependant, l'asservissement et la luxure ont un sens beaucoup plus large en ancien Saours. L'asservissement, c'est l'esclave qui sert son maître et qui a confiance en lui mais c'est aussi le maître qui accepte la responsabilité de veiller sur ses esclaves. La luxure, quant à elle, se veut être la recherche des plaisirs sous toute ses formes afin d'obtenir un épanouissement charnel, physique et intellectuel.

« De l'esclave qui travaille la terre dans le champ, au sultan avec son harem immense et ses esclaves par milliers, tous vénèrent Jabba Hal, le premier en travaillant dur et en implorant Jabba Hal de lui sourire, le second en le remerciant de ses bienfaits et en veillant sur son peuple. ».



Kanna Andheim

Doctrine primaire : *Connaissance*

Doctrine secondaire : *Monde des esprits et nature*

Le cheminement par le changement. "Skipahn thurva Kanna"

L'harmonie par l'équilibre des forces spirituelles. "Kanna Yofnuthr Andheim"

L'éveil de notre sagesse par l'exploration. "Vekya Andi Sigr Skifahn"



Les voies du Kanna Andheim tracent le sentier des cheminements et apprentissages à explorer, afin de vivre en harmonie avec les Esprits qui nous côtoient, jour après jour. Il est nécessaire d'approfondir nos connaissances. Nécessaire d'explorer notre voie, l'Andheim, et notre passage dans ce monde. C'est en suivant son chemin que chacun trouvera son équilibre. C'est en offrant sa conviction avec ferveur aux Esprits que chacun s'éveillera de leur torpeur divine. C'est en forgeant des ponts entre le monde des Esprits et le nôtre que nous atteindrons un équilibre spirituel afin de surmonter les remous et tempêtes cataclysmiques de ce monde.



Magna Cultis

Doctrine primaire : Vie et création

Doctrine secondaire :

Depuis des temps immémoriaux les croyants du monde entier tentent d'entrer en communion avec l'au-delà et vénèrent une multitude de dieux qui leur font miroiter la promesse de transcendance. Mais une tradition aussi vieille que l'histoire fait exception, selon laquelle le potentiel divin se puise à même les pratiquants et leur célébration de la vie. Les grandes célébrations culturelles prennent des formes diverses selon les peuples qui les pratiquent, mais elles coalescent tous vers le même et unique but : atteindre le divin par l'expression culturelle, cheminant vers la trace tel une renaissance. Si puissants et universels sont-ils, que même les pires ennemis peuvent s'attabler et pour un moment s'adonner ensemble aux rituels festifs et même admirer les œuvres de leurs adversaires. Même dans la noirceur et le désespoir, il reste toujours assez de lumière dans le cœur des croyants pour festoyer, ne serait-ce que pour une dernière fois. Les autels austères des prêtres sont remplacés par des tables garnies de victuailles, autour desquelles les convives écoutent plutôt les balades mélodieuses de leurs bardes. En guise de sacrifices, leurs libations généreuses inondent le sol et leurs gosiers. Vers le ciel résonnent leurs chansons qui font office de prières, ne quémandant nulle bénédiction des dieux que celle de vivre un autre jour. Avant les batailles, même les soldats les plus résignés à la mort partagent ensemble leur joie de vivre afin d'affronter l'ennemi avec le sourire au visage. Sous l'influence d'une telle doctrine, les peuples surent prospérer et devinrent multitudes, répandant ainsi aux quatre coins du monde le grand culte de la culture, le Magna Cultis.



Naak'e'Tuun

Doctrine primaire : **Monde des esprits et nature**

Doctrine secondaire : **Vie et création**

Naak'e'Tuun (La Collectivité de la Nature), c'est la voie de la vénération des entités de la Nature, tels que les Aö-Rê (Grands-Esprits), leurs messagers et enfants tels que les dryades, ents, faunes et créatures élémentaires, mais aussi chaque plante et animal.

La Collectivité tire ses racines des profondeurs de la forêt, mais l'influence des créatures naturelles est présente partout, parfois plus discrètement, et parfois moins! Nous sommes dévoués envers un ensemble primordial à la vie, car bien que plusieurs peuples de Mundus prétendent autrement, nuls ne pourraient subsister bien longtemps sans la Collectivité de la Nature.

Naak'e'Tuun, c'est aussi le respect de ses valeurs par l'action. Il n'est pas suffisant de rester dans son coin de terre les bras croisés! Une atteinte envers la Nature est néfaste pour tous les peuples, et il y a toujours place à l'amélioration de l'importance et du respect de la Nature partout en Mundus.

Naak'e'Tuun baard-ti! - Que la Collectivité te garde!



Noïsehoc

Doctrine primaire : **Connaissance**

Doctrine secondaire : **Vie et création**

Comme le ruisseau abreuve l'océan, Noïsehoc, Seigneur des abysses océaniques, abreuve le monde depuis sa création. Chaque vague qui frappe la côte nous invite à plonger librement, à s'offrir à la mer pour croître en son sein. Tel le maelstrom appelle tous les marins en son cœur, Noïsehoc ramène à lui autant ses croyants que les âmes naufragées.

À l'image des huit tentacules du Kraken, c'est sous huit vertus que la cohésion prend vie : Foi, Fierté, Fraternité, Justice, Courage, Uniformité, Loyauté et Impitoyabilité. Elles guident les pas de ses servants jusqu'au Warny'Thorga. Parce que les connaissances perdues ne sont pas disparues, restez ouverts, Fidèles, pour accueillir de nouveaux enseignements. Des récentes découvertes ont permis au Haut Clergé d'acquérir de nouvelles connaissances. Car ce sont par celles-ci que ces servants contribuent à sa grandeur. Et par ses tentacules que frappe sa puissance.



Octo Armis

Doctrine primaire : Éléments

Doctrine secondaire :

En cette période de bouleversements importants, alors que les tempêtes, cyclones, ouragans et typhons déferlent sur les rives. Alors que les mers sont aussi agitées qu'à l'émergence des continents, il est primordial de retourner aux sources de notre foi afin de déferler avec les vents plutôt que d'être abattu par la tempête ! Que soient de nouveau connues l'Impératif de Cohésion, les 8 Vertus de Noïsehoc, que les croyants sachent que les mots de l'Octo Armis ne sont que les nouveaux reflets d'une même sagesse qui nous est transmis du cœur des Eaux depuis des temps anciens et immémoriaux. Nous sommes la voie véritable du Grand Ancien des Profondeurs!



Ordre du Savoir

Doctrine primaire : Connaissance

Doctrine secondaire :

L'ordre du Savoir est un culte visant à accompagner ses initiés à parvenir à un état de Savoir Absolu.

Tout au long du long processus initiatique, l'initié apprend progressivement à naviguer vers des Savoirs plus complexes afin d'atteindre le Savoir Absolu.



Reikskult

Doctrine primaire : **Combat et destruction**

Doctrine secondaire : **Éléments**

Le Reikskult ou Culte Impérial est la religion d'État officielle de l'Empire. Il compte parmi ses adeptes les plus fanatiques et loyaux serviteurs de l'Empire ainsi que ses soldats les plus dévoués et vise à faire rayonner l'idéologie et la Kultur impériale, à se dévouer à l'Empire et/ou l'Empereur, ainsi qu'à veiller au réconfort moral et physique des troupes impériales par l'envoi de ses reiskaplans (chapelains impériaux) sur la ligne de front. Ses adeptes ont foi dans le Kaizergeist et ont la conviction que grâce à celui-ci "Reiks und Kaizer sind eist..." (L'Empire et l'Empereur sont Un)



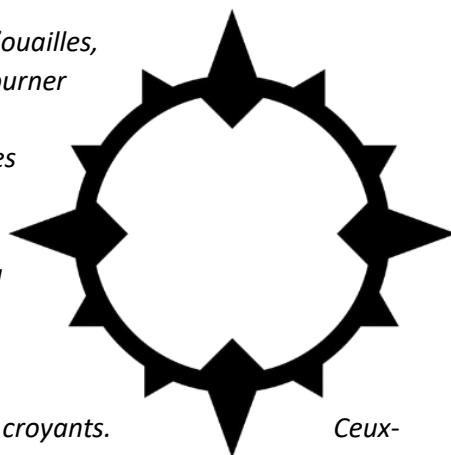
Rite de Saint Clément

Doctrine primaire : **Combat et destruction**

Doctrine secondaire : **Mort et ténèbres**

Le rite de Saint-Clément a vu le jour lorsqu'un regroupement d'ouailles, fatigué des ignominies souillant la création, ont décidé de se tourner vers le parangon des hommes plutôt que de verser leur foi en l'Église. Les premiers à aduler le Saint Homme, hors des Dogmes stricts de l'Église, comprirent rapidement, de par ses interventions divines, que Saint-Clément était une entité puissante. Ils réalisèrent cependant aussi sa fragilité, étant peu connu ou vénérée par la Communitas et même oubliée des grandes lignes des Saintes-Écritures, son pouvoir était limité.

Malgré sa cécité et grâce à de nombreux sacrifices, le Martyr a toutefois su s'élever vers le chœur des saints afin de guider ses croyants. Ceux-ci reconnaissent la valeur de ses actes et y vouent un fanatisme sans borne en tentant d'imiter leur divin modèle. Les fidèles souhaitent donc marcher dans ses pas et suivre ce rite de passage espérant ainsi atteindre leur apogée.



Sainte Église de l'Unique

Doctrine primaire : **Paix et lumière**

Doctrine secondaire : **Vie et création**

L'ultime et bienveillant Dieu créateur de l'univers, a confié le libre-arbitre aux êtres dotés d'une âme afin qu'ils puissent prendre le monde en main. En couvrant leur âme de lumière ou d'obscurité pendant leur vie, tous participeront au Combat de la Fin des Temps soit au sein de l'Assemblée Céleste, soit avec les Forces du Mal --- et le monde sera sauvé ou damné.



Le Père des Lumières nous surveille donc des Voûtes Célestes en intervenant très peu directement. Il envoie ses anges et de mystérieux signes pour nous guider ou nous tester, et l'intercession des saints patrons est souvent nécessaire pour l'illumination des simples mortels. Sa vérité a été révélée au Lux Dei, Théobald de Lavignac, autour de qui la Sainte Église a pour mission de guider les peuples vers les vertus de la croix : Lumière, Justice, Vérité et Charité qui sont la clé du salut des âmes et donc de l'univers.



Sang Sans Peur

Doctrine primaire : Vie et création
Doctrine secondaire : Mort et ténèbres

La croyance de Sang Sans Peur repose sur un fait simple, universel et inexorable pour tout être vivant, la mort vient pour tous. Toutefois, ce fait ne devrait en aucun cas nous forcer à vivre dans la peur. Bien au contraire, tous devraient profiter du moment présent pleinement et surtout, apprécier le plus grand cadeau qui nous ait été donné à tous, la vie. Ce savoir nous fût partagé au travers les âges par différents hérauts, le plus commun d'entre eux étant un grand corbeau à cornes, lui-même éternellement soucieux du respect de la sainteté du cycle de la vie.



La peur de la mort empêche à tous de vivre pleinement et amènent d'autres à chercher une échappatoire à leur propre fin naturelle au travers la nécromancie, un réel affront au cycle naturel. Pour affronter cette peur, le fidèle de Sang Sans Peur cherchera à vivre en tout moment comme si c'était son dernier. Pour s'aider dans cette quête personnelle, la concoction et la consommation d'un divin nectar prenant la forme de Sangria, représentant le sang de vie reposant en tous, permettra au fidèle de se séparer de ses doutes et de ses craintes face à la mort. Libéré ainsi, à la fois au niveau corporel que spirituel, un seul chemin clair se révèle à même l'âme du fidèle.

« Bien que le futur semble toujours incertain et que la furie du monde s'acharne incessamment à saper nos bons esprits, nous honorerons toujours cette promesse sacrée faite envers nous-mêmes, nous vivrons, combattons, célébrerons et mourrons, un sourire aux lèvres. »

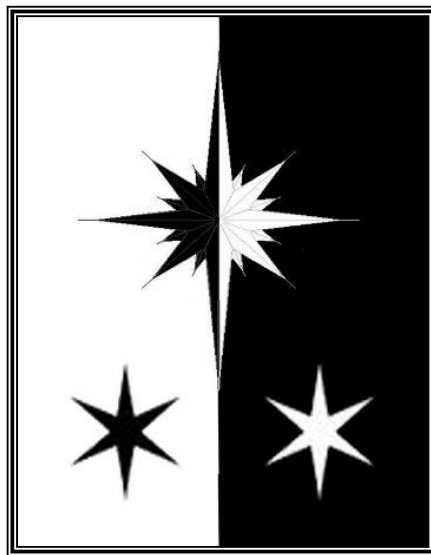


Sin'Doreï

Doctrine primaire : **Paix et lumière**

Doctrine secondaire :

La Voie de Aista Sin'Dorei, la Trois-Fois Née, la Gardienne des Morts, est basé sur l'introspection de tout individu, elfe, humain ou de toute autre race de ce monde, qui désire mieux appréhender la Vie et la Mort, la Lumière et les Ténèbres dans leur entièreté, en tant que composantes normales et non chaotique du Cycle. Les croyants tracent chacun et ensemble leur chemin dans ce dédale, ceux préférant axer leur foi sur l'exploration des Ombres (mornie) étant guidés par les Gardiens de la Lumière (Cala).



Sol Invictus

Doctrine primaire : ***Vie et création***

Doctrine secondaire :

Porteur des lumières qui a amené l'Homme vers la civilisation, dispenseur de la fertilité et de la tradition, patron de la négoce et des contrats, grand mécène des arts et de la philosophie, Sol Invictus émerge à nouveau en ces Temps Sombre.



Solara

Doctrine primaire : **Paix et lumière**

Doctrine secondaire : **Vie et création**

Solara, déesse de la lumière, de la vie, de la fertilité, de la guérison et de la compassion. Les couleurs la symbolisant son:

Le blanc, symbole de pureté;

Le jaune / doré symbole de sa divine Lumière;

L'orangé, symbole de son feu purificateur.

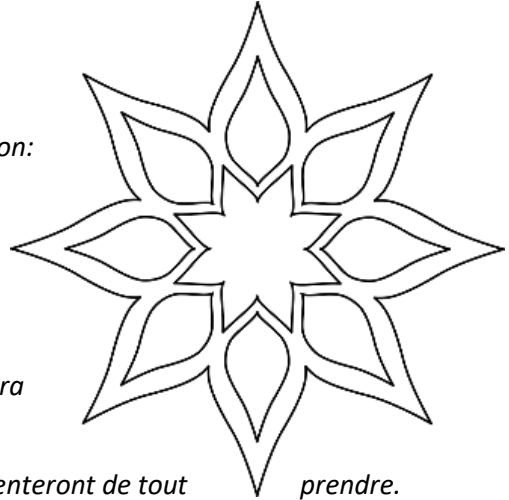
Solara est VIE, mais si on l'enlève avant son heure, elle le fera aussi envers toi à travers ses protecteurs.

Solara est FERTILITÉ, mais apportera la famine à ceux qui tenteront de tout prendre.

Solara est COMPASSION, mais se montre intransigeante avec ceux qui refuse sa Lumière.

Solara est GUÉRISON, mais laisse la mort et la maladie s'installer chez ceux qui se détournent du bien.

Solara protège ses fidèles en apportant sa force aux porteurs de sa Lumière contre les ténèbres et les démons.



Tératos

Doctrine primaire : Mort et ténèbres
Doctrine secondaire : Accomplissement de Soi



Valkfadir

Doctrine primaire : **Mort et ténèbres**

Doctrine secondaire :

La croyance du Valk'Fadir repose d'abord sur un culte ancestral. Les ancêtres font parties intégrantes de chaque peuple. Ces héros apportent, de l'autre monde, protection et savoir à ceux qui savent écouter et recevoir. Ces hommes et femmes ne cherchent que le bien-être de leur descendance et sont toujours prêts à donner de leurs forces. Le tout est axé sur la puissance personnelle de chaque individu ainsi que de leur lignée plutôt que sur un panthéon tyrannique. C'est dans le sang de chaque être que se trouve cette puissance.



Toutefois, le culte reconnaît une forte ascendance norse. Ainsi, il croit aux divinités nordiques, mais ne les reconnaît pas comme des dieux infaillibles ni même immortels et on ne les adore pas avec soumission. Ils sont plus considérés comme des amis ancestraux dont la sagesse et la puissance peuvent venir en aide à point nommé. Il s'agit, comme avec les ancêtres, de prendre exemples et de s'inspirer d'exploit mortels sur la terre de Midgard. Car, peu importe comment nous les appelons, les héros, les divinités, les ancêtres, les légendes ne sont que des mots pour décrire ceux qui du Valhalla et des autres mondes, nous montre la voie.

Vraie Foi

Doctrine primaire : **Connaissance**

Doctrine secondaire : **Paix et lumière**

Il n'y a qu'un seul Dieu, une seule Vraie Foi.

Tel est le credo de notre Sainte-Mère Église.

Il Nomine Lux, Ordo, Veritas et Caritas, Amen.

