

Infos Supplémentaires sur l'Orchestra et le nouveau culte :

Les Informations ci-dessous vous permettront de mieux comprendre les problèmes de l'Orchestra et l'état d'esprit qui s'y rapporte. Ces informations apportent par ailleurs des éclairages sur certains aspects essentiels du jeu et des coutumes de l'Empire.

Les couleurs de l'Orchestra sont :

L'or, le rouge et le noir

Le symbole de l'Orchestra est : **l'Orbis Veritae** →



Le panthéon des Cieux est composé de **102** Dieux.

La majorité des citoyens ne prient et ne connaissent réellement qu'un petit panel de Dieux, composé la plupart du temps des 7 Primordiaux. Ces Divins, loin d'être supérieurs aux autres, possèdent les champs d'action les plus communément utilisés de par l'Empire. Ils sont :

- Aménatris, Dieu de la justice et de l'équilibre
- Greil, Dieu de la Guerre
- Menom, Déesse des Arts et des Savoirs
- Sylienne, Déesse de la Nature
- Loos, le Dieu moqueur
- Aysse, Dieu des morts et des âmes
- Psyx, Dieu des rêves et de l'imaginaire.

Ces 7 dieux sont les plus connus et vénérés du Panthéon des Cieux.

Il n'est pas demandé au croyant de connaître l'ensemble du Panthéon, mais de vénérer comme il se doit un certain nombre de Divins.

Les 7 Carcérés du Conclave sont au sommet de la hiérarchie de l'Orchestra. Viennent ensuite les Carcérés. Les Paladins de l'Ordre et les Mercenaires de l'Orchestra ne sont que des serviteurs des volontés de tout Carcérés. Un Carcérés a donc autorité en tout point face à un Paladin ou un Mercenaire. Le Carcérés sait cependant reconnaître que ses talents de tacticien ne sont pas toujours à la hauteur, et sait accepter dans ce domaine (et quelques autres), les conseils et l'expérience avisée d'un homme plus habitué au combat.

Si les Paladins et les Carcérés sont fièrement et joyeusement accueillis de par les communautés de l'Empire, nombreux sont les villages et les petites bourgades qui craignent les raids de bandes organisées de Mercenaires, profitant de l'isolement de ces contrées et de leur statut de serviteurs de l'Orchestra, pour abuser largement de leur droit.

Hérésie :

A par les Carcérés, peu de monde connaît les critères réels qui définissent un hérétique. Il est cependant communément su qu'est considéré comme hérétique :

- Celui qui est déclaré comme tel par un Carcérés
- Celui qui ne vénère aucun dieu du Panthéon
- Celui qui refuse l'autorité d'un Carcérés

Tout hérétique doit être puni à hauteur de son crime; le Panthéon des Cieux est capable d'une grande bonté et d'une infinie sagesse, mais sait rester implacable face à l'Hérésie. La sentence est décidée par le Carcérés le plus proche, celui-ci étant le seul habilité à interpréter les volontés des Divins. Les Mercenaires et Paladins de l'Orchestra appliquent alors la Juste Sentence, afin de purifier le monde et de le guider vers la lumière du Panthéon des Cieux.

Ces critères sont loin d'englober toutes les situations. Informez-vous auprès des membres de l'expédition compétents dans le domaine, si vous désirez plus d'informations...

Les 7 primordiaux :

Les rites et pratiques proposées ci-dessous sont des axes de croyances et de rituels pratiqués communément pour louer les Primordiaux. Nous vous invitons fortement à laisser libre cours à votre imagination et à nous faire part de toutes vos idées et remarques avant et durant le jeu. Si vous décidez de faire une immense messe en l'honneur de Sylienne, autour du plus bel arbre millénaire de la forêt, avec l'eau la plus pure des Fjörds de l'Ours, et une flamme issue des laves de Thor Nogan, il est évident que vous attirerez davantage l'attention des Dieux sur vous qu'en ramassant un caillou par terre, en amenant une bougie et en cassant une branche d'arbre quelconque...

Ceci afin de créer du jeu, et de faire resplendir le blason de l'Orchestra et la flamme de la religion à travers le jeu.

Aménatris, Dieu de la justice et de l'équilibre

Valeurs essentielles :

Justice, Rigueur, Equilibre, Punition, Partage

Rites communément utilisés :

Procès, Messes symboliques, Châtiment, Condamnation d'un Hérétique, Discussion avec chacun égal à l'autre, Offrande d'hérétique ou d'Or

Musique :

Cantiques, Sobre, Ordonnée.

Greil, Dieu de la Guerre

Valeurs essentielles :

Combat, Respect des opposants, Lutte, Colère, Gloire, Tactique

Rites communément utilisés :

Combat entre guerriers, Musique et Chants barbares, Cliquetis des armes et des boucliers, Conseil de Guerre, Offrandes d'armes, d'or ou de trophées de guerre

Musique :

Tribale, Tambour de Guerre, Cor de Chasse, Chants Barbares

Menom, Déesse des Arts et des Savoirs

Valeurs essentielles :

Savoirs, Compétence, Arts, Inspiration, Réflexion, Fatalisme, Élégance, Idées subites

Rites communément utilisés :

Dédicace d'une Œuvre, Recherches et Travaux, Poèmes, Danses, Apprentissage, Messe évoquant une Découverte nouvelle, Offrande d'œuvres ou d'or

Musique :

Variées, Délicates, Profonde

Sylienne, Déesse de la Nature

Valeurs essentielles :

Feu, Terre, Air, Vie, Eau, Admiration, Respect de la Nature, Pétillant

Rites communément utilisés :

Parcourir les bois, Bénir l'Eau, Offrandes de chacun des 4 Eléments, Ecouter la Nature

Musique :

Pétillante, Légère, Flutte

Loos, le Dieu moqueur

Valeurs essentielles :

Humour, Enigmes, Sens Cachés, Persévérance, Autodérision, Orgueil, Astuce

Rites communément utilisés :

Farces ou Tours joués, Résolution d'Enigmes, Recensement de Faits Etranges, Dissimulation, Déguisements, Offrandes de costumes ou d'or

Musique :

Vivante, Pétillante, Dynamique, Animée

Abyse, Dieu des morts et des âmes

Valeurs essentielles :

Mort, Passage, Respect de son travail, Vengeance, Echange, Fierté

Rites communément utilisés :

Messes, Funérailles, Sacrifices, Echange d'expériences vécues

Musique :

Oraison funèbre, Lente, Froide, Profonde

Psyx, Dieu des rêves et de l'imaginaire.

Valeurs essentielles :

Sommeil, Rêves, Cauchemars, Imaginaire, Idées travaillées, Se battre dans l'adversité

Rites communément utilisés :

Communiquer avec lui lors d'un somme, Enoncer un tas d'idées, Offrandes d'or ou de Nuits, Implorer ses conseils, Réaliser un rêve, Affronter ses craintes

Musique :

Imaginative, Variée