

Pour les dieux qui, de la cime des nuages, observent et jugent les agissements des pauvres mortels que nous sommes, je n'ai que peu de mots. Ce qui pour moi ne veut pas dire beaucoup.

De mes observations de la Vallée, je peux identifier plusieurs divinités qui connaissent une grande popularité auprès de la population. Les hommes et les femmes de cette région n'ont d'autre choix que d'avoir les pieds fermement ancrés au sol, ce qui se traduit évidemment dans l'implantation des églises et des croyances de Valedale. La plus populaire de ces églises est sûrement celle de Chauntea, la mère-nature, la déesse de l'agriculture et de l'été. Tyr, le dieu de la justice, est également fort choyé de fervents disciples qui ont un grand besoin de croire que les responsables de leur sort connaîtront un jour le jugement pour leurs actes. Le dieu de la guerre Tempus est certainement un favori des clans qui côtoie les orques de façon quotidienne. Afin d'endurer la souffrance de l'isolation, le dieu des martyrs, Imater, semble aider un grand nombre de citoyens. Avec Tempus, le dieu de la protection, Helm vient aider les braves Valedalois à résister tant au climat et à l'environnement rude de la Vallée qu'à l'incessante menace des orques d'Omira Nagass. Lathander, le dieu du renouveau, est on ne peut plus à sa place dans la Vallée. Nombreux sont ceux qui vivent d'espoir dans la foi de cette divinité. Finalement Selûne, déesse de la lune, qui comme un phare dans la nuit, donne aux gens l'espoir et la sagesse.

Église de Chauntea



La maison de Chauntea à Dechène est sûrement le plus élaboré lieu de culte de la région, mais on retrouve la présence de la déesse un peu partout dans la Vallée. Chaque ferme possède certainement un petit autel dans une grange ou dans les champs pour s'y recueillir lors des récoltes et des plantations. Les clans qui dépendent de l'agriculture ont tous une petite chapelle en son nom. Les congés annuels de la floraison (greengrass) et des grandes récoltes (highharvestide) sont des événements religieux qui génèrent beaucoup d'enthousiasme de la part des fidèles. Dechène prend des allures de capitale pendant ces deux fêtes religieuses.

La déesse de l'agriculture s'est imposée de façon bien évidente lors de l'exode dans cette région inhospitalière. Si une communauté devait survivre à ses débuts difficiles, la nourriture devait être en quantité suffisante. Chauntea s'est montrée clémente et maternelle envers cette communauté naissante et les premières années furent marquées par des récoltes miraculeuses dans des

RELIGIONS DE VALEDALE 2

conditions moins que favorables. Les gens de Valedale reconnaissent depuis ce jour l'importance et la bonté de Chauntea.

Dechêne

Maison de Chauntea:

Dirigé par Dem Nackle (femelle gnome clr de Chauntea). Ses assistants sont Pelonius (PC), Dominath Outrange, Elegor Serbritus et Carpetiss Olegrand (male humain clr) et Norbriand Outrange (male humain clr). 16 acolytes vivent également dans le temple.

Fort Florinass

Chapelle de la terre:

C'est Boringe Florinass (male humain clr of Chauntea) qui dirige la destinée de cette petite chapelle dédiée à la déesse de l'agriculture. Il est assisté de Melikaet (femelle humaine clr de Chauntea) et Bonavot (male half-elf clr of Chauntea). 7 acolytes résident également dans la chapelle.

Fort Outrange

Chapelle des divines récoltes:

Carmelia Outrange (femelle humaine clr of Chauntea) est en charge de la chapelle de fort Outrange avec une dévotion qui traduit bien la ferveur de cette famille. Ses assistants sont Bertolin et Oflavius Outrange (male humain clr de Chauntea), Analeath, Festhryn Outrange (femelle humaine clr de Chauntea), Paularath (male petit-gens clr de Chauntea) et Noreath (Male humain clr de Chauntea). 6 acolytes ont comme résidence la chapelle.

Fort Andigor

Chapelle de la plantation:

La chapelle est présidée par Numenath Andigor (male humain clr de Chauntea).

Ses assistants sont Dobril (male nain clr1 de Chauntea) et Calgonssan (male humain clr2 de Chauntea). La chapelle abrite également 5 acolytes.

Église de Tyr



Dans la région de Valedale, l'église de Tyr est principalement supportée par le clan Okinamay et son chef. Le dieu de la justice est toutefois reconnu par tous et son église est respectée par les habitants qui reconnaissent à leurs prêtres le droit de juge dans de nombreux dilemmes entre fermiers, marchands ou autres artisans. Une petite chapelle est dédiée à Tyr dans Dechêne. Son patriarche aide le maire de la ville à administrer les conflits qui sont portés devant les autorités.

À Fort Okinamay, on observe les 3 jours sacrés de chaque mois tel qu'ils sont pratiqués dans le reste de Faerûn. Le premier jour du mois est *le jour du*

témoignage (the seeing justice), le 13^{ième} jour du mois est *le jour de l'amputation* (the maiming) et le 22^{ième} jour du mois se nomme *le jour de l'aveuglement* (the blinding). Plusieurs disciples de partout dans la région font le voyage tous les mois pour participer à ces cérémonies religieuses.

L'église de Tyr dans la région est forte du sentiment de la population qu'un jour, les citoyens de Archendale subiront le jugement du dieu de la justice pour la guerre injuste qu'ils ont lancée sur le peuple de Sessrendale. Plusieurs croient que leur retour vers les dales est supporté par Tyr car il n'attend que ce jour pour rendre sa justice.

Dechêne

Chapelle de la justice:

Cette petite chapelle est administrée par Rondal Okinamay (male human clr of Tyr) ainsi que 8 acolytes qui aident Rondal dans l'administration de la chapelle. Pelegor et formoran (male human pal of Tyr) sont en service pour le temple.

Fort Okinamay

Le temple de l'unique jugement:

Cet imposant temple est administré par Golaneth Okinamay (male human clr of Tyr). Ses assistants sont Brodeth (male human clr of Tyr) et Femilla (female human clr of Tyr). Gwyllnem Okinamay (male human pal of Tyr) vit également au temple avec les 14 acolytes qui complètent les habitants du temple.

Église de Tempus



Comme dans bien des cas, l'église de Tempus s'est implantée par nécessité et non par choix. Le dieu de la guerre ne peut être écarté ou négligé dans une région où les conflits avec les orques sont quotidiens. Pour cette raison, les clans de l'ouest ont tous une dette envers cette divinité qui depuis leur arrivée, les supporte au combat.

Comme le veut la tradition, chaque temple dédié à Tempus célèbre quotidiennement le festin des héros à l'heure du zénith du soleil. Lorsqu'arrive le couché du soleil, les trompettes du temple marque l'hymne des morts au combat. Une courte mesure de l'hymne à l'épée est entendue à la tombée de la nuit pour signifier aux simples gens que la journée de travail est terminée.

RELIGIONS DE VALEDALE 4

C'est souvent le père d'arme du temple de Tempus qui organisera des sorties pour exterminer les monstres et autres prédateurs qui pourraient vagabonder dans les environs. Ces sorties sont l'occasion pour les jeunes et fougueux hommes de démontrer leur courage devant les yeux d'une demoiselle ou de Tempus lui-même.

Fort Lançon

La furie de Tempus (Chapelle):

Cette chapelle est administrée par Bernedeth Lançon (female human clr of Tempus) et son aide Mordath (male human clr of Tempus). 5 acolytes dédient également leur vie au dieu de la guerre.

Fort Monceau

Le coup de grâce (chapelle):

Père d'arme Gondel Monceau (male human clr of Tempus) administre la congrégation de Monceau. Il est assisté par Carinth d'Ether (male half-orc pal of Tempus). 7 acolytes l'accompagnent dans cette tâche.

Fort Centerres

L'assaut de Tempus (Chapelle):

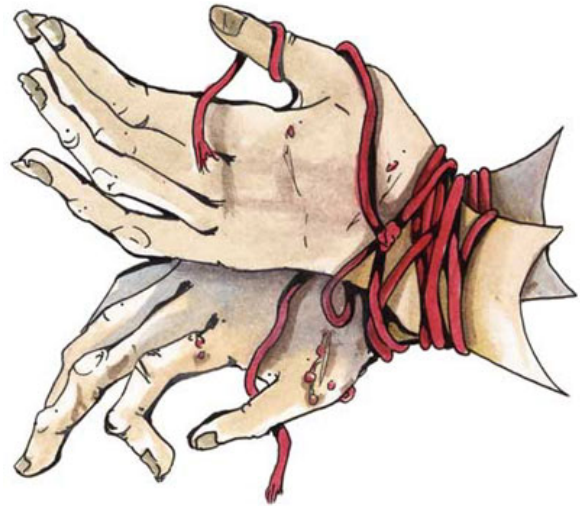
C'est le père d'arme Celiam (male human clr of Tempus) qui administre la chapelle de fort Centerres. 3 acolytes complètent cette petite famille.

Fort Andigor

Le chant du combat (chapelle):

Le père d'arme Plécith (male human clr of Tempus) organise la vie de cette modeste chapelle. Ses assistants sont Corvair Andigor, Moroneath (male human clr of Tempus) et Servinah (female half-elf clr of Tempus). 9 acolytes accompagnent le clergé dans leur mission.

Église de Ilmater



Ilmater est souvent un dieu incompris et mal jugé, même par ses propres disciples. Bien que ses domaines d'influences touchent la souffrance, l'endurance et les martyrs, Ilmater ne prône pas de répandre ces conditions, mais bien de protéger ceux qui en souffrent. Le clan des Lancelli est probablement la plus audible des familles ayant adopté ses édictes. Considérant les souffrances que l'ensemble des familles de la Vallée ont connues, plusieurs aiment sentir la chaleur du dieu des larmes. Son empathie pour ceux qui ont souffert est reconfortante.

Fort Lancelli

La chapelle brisée:

Administrée par Groniaeth Lancelli (female human clr of Ilmater) d'une main de pardon. Elle est assistée par Gweth et Poncifell (female human clr of Ilmater). 12 acolytes travaillent également pour le temple.

Église de Helm



Helm le protecteur, Helm l'incontournable pilier de défense contre les attaques qui viennent de toute part dans la Vallée. Si Tempus prône l'idée que la meilleure défense est l'attaque, Helm la repousse. Helm c'est l'infatigable observateur. Plusieurs lieux de culte ont été érigés en son honneur et tous s'assembles sous sa bannière lors des grands raids orques.

Chaque Shieldmeet est l'occasion pour cette église de célébrer *la cérémonie de l'honneur*.

Helm est un dieu qui a voyagé avec les premiers colons de la région. Il était déjà très populaire dans la région de Sessrendale. Un dieu de la protection est important lorsque notre voisin se nomme Archendale. Devant la furie des

attaques d'Archendale, plusieurs croient que sans l'aide de Helm pour protéger leurs arrières et ralentir la poussée de l'ennemi, ce n'est pas onze familles qui auraient réussi à s'enfuir.

Fort Bordelin

Le temple de l'œil vigilant (chapelle):
Administré par Nobanieath Bordelin (male human clr of Helm). C'est le seul homme de dieu dans ce petit temple. Son assistant est Cobalth de Piestel (male human pal of Helm). 12 acolytes l'accompagnent, dont plusieurs guerriers de Helm.

Fort Arkin

La tour de garde (chapelle):
La tour de garde est administrée par Floranys Arkin (female human clr of Helm) et ses deux assistants Belvyr et Jonath (male human clr of Helm). 18 acolytes résident également au temple. Leleith de Soumande (female human pal of Helm) est également en service au temple.

Fort Monceau

Le dernier bastion (chapelle):
Administré par Lemeneath Campron (male human clr of Helm) et son assistant Estryth (male human clr of Helm). 6 acolytes complètent la maisonnée.

Église de Lathander



Lathander est le dieu du renouveau et à ce titre, il mérite toute sa place au sein de la communauté de Valedale. Valedale c'est un nouveau début, une nouvelle vie, de nouveaux défis, une renaissance. Lathander prend toute sa dimension dans la Vallée. Peu de clans se sont dédiés uniquement au dieu du matin, mais tous réservent une prière quotidienne à Lathander.

C'est lors du congé annuel de l'été (Midsummer) que l'église célèbre le chant de l'aube. Les deux équinoxes de l'année sont également des jours importants pour cette église.

Les prêtres de Lathander sont d'éternels optimistes et ils voyagent de fermes en fermes et de villages en villages en portant un message de renouveau et d'espoir. L'idée de retourner aux anciennes querelles n'est pas très populaire. Le sentiment de vengeance est étranger pour les disciples du dieu du renouveau.

Dechêne

La chapelle du nouveau commencement:

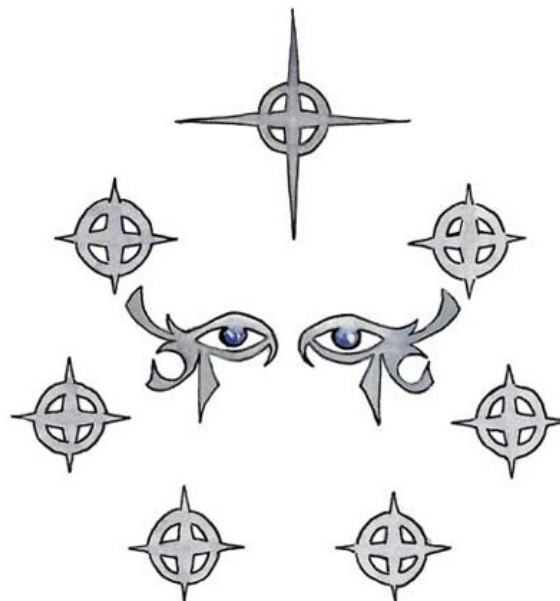
Administrée par Luknam (male half-elf clr of Lathander). Son assistant est Florin (male human clr of Lathander). Le jeune paladin Ebram (human male pal of Lathander) participe aussi aux activités du temple. 14 acolytes font de la chapelle leur résidence.

Fort Florinass

La chapelle de l'espoir:

Le père de l'aube qui administre cette chapelle se nomme Fastin (human male clr2 of Lathander). Il partage ses responsabilités avec 3 assistants, Partagor et Mournal (male halfling clr of Lathander) et Alineath Florinass (female human clr of Lathander). Prolyth (human half-elf pal of Lathander) réside également au temple. 11 acolytes assistent les prêtres dans leurs travaux.

Église de Selûne



La belle déesse de la nuit est mythique et mystérieuse. Elle intrigue les mortels et pour cette raison elle se retrouve aussi dans des contrées oubliées telle que la

Vallée. Personne ne lève les yeux au ciel, lors des nuits sans sommeil, sans adresser quelques mots à la vierge de lune. Aucun chemin lugubre et sombre n'est emprunté sans une prière pour elle. Elle représente les lycanthropes et les rêveurs. La nuit, lorsque le ciel s'illumine d'éclats de lumière, on dit que Selûne livre son combat éternel avec Shar, la maîtresse de la nuit. Chacun en son fort intérieur lui souhaite bonne chance.

Selûne est présente partout car partout où le soleil se couche, nul ne peut échapper au regard de bonté de la déesse au reflet d'argent.

Fort Lançon

Une maison dans la nuit (chapelle):

Administrée par Cybaeth Lançon (female human clr of Selûne). 4 acolytes accompagnent Cybaeth dans sa mission pour Selûne.

Autres églises

D'autres religions sont évidemment présentes dans la région, mais ces présences restent discrètes et privées. On remarquera certainement l'importance de Tymora dans la communauté des petits-gens de Dechêne. Presque chaque chaumière abrite un petit autel en l'honneur de la divinité de la chance. Torm connaît sa part de dévoués serviteurs au sein de plusieurs clans ainsi que Oghma, le grand seigneur de la connaissance et de la sagesse. Certes plusieurs aimeraient croire le contraire mais des dieux obscurs tels Bane, Cyric, Malar et Talos sont certainement présents dans la région, mais cette présence se fait discrète.

Les autres nobles races de la région comme les elfes et les nains vénèrent

bien entendu leurs panthéons respectifs. Les elfes d'Alomen par exemple, réservent une attention particulière à la divinité Hanali Celanil et le représentant de son essence sur Toril, la licorne Iriandel. Les nains, quant à eux, sont de fidèles serviteurs de Moradin lui-même.