

# TABLEAU DES RELATIONS ENTRE LES CULTISTES

Par Shakor et Carey – V1.0

|            | Adathie                  | Dlul                     | Khornettoh                           | Slanoush                | Tzinntch                  | Youclidh                 |
|------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------------------|-------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Adathie    | amical                   | selon comportement       | selon comportement (souvent hostile) | selon comportement      | selon comportement        | selon comportement       |
| Dlul       | neutre                   | amical                   | neutre                               | neutre (parfois amical) | neutre                    | neutre                   |
| Khornettoh | neutre                   | neutre                   | neutre                               | neutre                  | agressif                  | agressif                 |
| Slanoush   | hostile, au mieux neutre | hostile, au mieux neutre | hostile, au mieux neutre             | amical                  | hostile, au mieux neutre  | hostile, au mieux neutre |
| Tzinntch   | agressif                 | agressif                 | neutre                               | agressif                | neutre (parfois agressif) | agressif                 |
| Youclidh   | neutre                   | neutre                   | hostile                              | neutre                  | hostile                   | amical                   |

|                    |   |
|--------------------|---|
| Amical:            | Feront des quêtes ensemble, ne se mentiront ou tromperont pas     |
| Selon comportement | Peuvent être amicaux, sauf si mensonge ou tromperie interviennent |
| Neutre             | S'en fout   |
| Hostile            | S'opposera, sans pour autant attaquer systématiquement            |
| Aggressif          | Attaquera à vue, s'opposera sur tout, coopération impossible      |

*En règle générale:*

Les cultistes de dieux « violents » s'opposent et agressent systématiquement ceux des dieux « non violents » (pour eux, ce sont des tafioles). Entre eux, ils peuvent être dans la compétition aussi bien que dans la coopération. Mais on ne sait jamais, avec ces bourrins, qui se retournera contre ses « alliés » le premier. C'est particulièrement vrai pour le culte de Tzinntch où l'élimination des rivaux est encouragée (secrètement, bien sûr)

Les cultistes de dieux « non violents » s'opposent par définition aux « violents », mais sans avoir cette agressivité caractéristique. Enfin, ceci dit, quand il faut partir à la baston, ils y vont. Certains sont non violents mais défendent une cause, comme Adathie dont un cultiste pourra vous être très amical, jusqu'à ce qu'il s'aperçoive que vous avez volé l'orange du marchand, et qui alors vous attaquera à vue jusqu'à ce que vous ayez expié votre faute.

Enfin beaucoup de dieux « calmes » s'en foutent complètement, tant qu'on vient pas marcher sur leurs plates bandes, et arrivent à collaborer avec la plupart des autres cultistes. Caddyro, par exemple, peut accompagner n'importe quel groupe tant qu'il en tire profit. Par contre, deux cultistes de Caddyro auront tendance à se tirer la bourre sur n'importe quoi, l'esprit de compétition des commerciaux reprenant le dessus (Il paraît que Caddyro offre des « primes de prodiges » à ses meilleurs représentants, alors forcément, ça motive les troupes).

*Conseil gratuit aux MJ: Pour des raisons de jouabilité, tâchez de n'avoir des représentants que d'un seul culte, sinon ça se termine en guerre sainte...*

**Exposé (très) rapide des principaux dieux connus**

*Consultez tout d'abord la description de votre culte dans les documents spécifique, si ils sont disponibles. Sinon, reportez vous à l'Encyclonebeuk.*

- Adathie – Justice et Saucisse. Non violent sauf si vous êtes coupable (de n'importe quoi, d'ailleurs)
- Bloutos – Esprit du Tapis. Calme. (Jamais on a vu un tapis se rebeller, ou alors, en Orient, pour ceux qui volent, mais bon...)
- Braav – Non-Violent, Loyal Bon. Il vous demandera la permission avant de vous attaquer, s'excusera pour le désagrément et se sentira obligé de respecter une demande de pourparlers ou de trêve.
- Caddyro – Commerce et Champignons. Calme. (A noter que les cultistes sont en compétition entre eux, pour les raisons citées plus haut)
- Chakom – Chats et Rivières. Calme. (Sauf si on jette un chaton dans une rivière, alors là...)
- Crom – Baston. Violent, mais plus intéressé par une bonne baston que par un massacre gratuit.
- Dlul – Sommeil et Ennui. Calme (sauf si vous dérangez la sieste). Leur hostilité à l'égard d'Oboulos est vite tempérée par la dépense énergétique générée par ladite hostilité.
- Fuhala – Inspiration et esprits libres. Non violent. (En fait les libre-penseurs sont plus souvent les victimes des autres que leurs bourreaux. )
- Keskonsepoil – Franche Rigolade. Non violent. (Et puis d'ailleurs, ils ont des techniques très perso pour vous empêcher de combattre aussi)
- Khornettoh – Violence. Violent. (ça vous étonne?)
- Larsenne – Concerts pourris et tympanes crevés. Calme, bien qu'ayant la detestable tendance de s'inviter aux shows les plus réputés de la terre de Fangh et de faire alors de considérable dégâts.
- Lafoune – Perversion, fétichisme et sexe. Non violent. (encore que, certaines rencontres Slanoush-Lafoune ont donné lieu à pas mal de coups de fouet)
- Malgar – Amour romantique. Non violent, sauf avec ces dépravés de Lafoune.
- Mankdebol – Malchance. Calme (De toute façon on le prie plutôt pour qu'il ne vienne pas)
- Niourgl – Maladie et pourriture. Calme, sauf avec ces crevards de Youclidh (c'est vrai, quoi, « nettoyer » et puis quoi encore? Pourquoi pas « guérir »?)
- Oboulos – Travail. Non violent (ce n'est pas productif).. Ils auront tendance à considérer les aspects « formulaires » plutôt que les aspects « rentabilité », dédiés à Caddyro, avec lequel ils ont de bons rapports. A noter également, que ces tirs-au-flanc de Dlul, ces rêveurs de Fuhala, ces guimauves de Malgar et ces.. enfin, ceux de Slanoush et Lafoune qui feraient mieux de se trouver une vraie occupation, sont pour eux des ennemis.
- Petipani – Lembas. Calme. Amical et respectée par les cultistes de Dlul, puisque consommer plusieurs lembas cuisinés selon la recette ancestrale vous plongera dans un état de catatonie digne du dieu du Sommeil. Opposée cependant à Adathie, les elfes étant souvent végétariens.
- Slanoush – Perversion et mystère. Non violent, mais très jaloux, ils ne doivent pas favoriser un autre culte que le leur par leurs actions.
- Tzinntch – Magie Noire et Maléfices. Violent, déteste tout le monde. Khornettoh est à la rigueur apprécié tant que le bourrin soit utile.
- Vaarb – Violent, Chaotique Mauvais. Implorez A, il fera B. L'antithèse absolue de Braav. Heureusement ils sont aussi peu futés que les autres et peuvent ainsi être manipulés.
- Youclidh – Non violent, il s'opposera aux violents. (un peu paradoxal, mais ils disent « soigner le mal par le mal »).
- Yrfoul – Pieds qui puent. Calme. (De toute façon personne ne peut s'approcher assez pour être agressif.)