

## Aides de jeu Pathfinder : Les dieux de Féérune (Faerûn) et les domaines

[Contenu soumis à la licence CC-BY-SA](#). Source : Article [Divinités des Royaumes oubliés](#) de [Wikipédia en français \(auteurs\)](#)

L'article ajoute simplement les armes de prédilection et propose une adaptation des domaines aux dieux principaux pour Pathfinder.

### Surpuissance du panthéon féérunien

**Ao** : Créateur des dieux, coordinateur de Abeir-Toril, ainsi que de nombreuses autres planètes.

### Divinités supérieures du panthéon féérunien

*L'Alignement se trouve entre parenthèses, ainsi que l'arme de prédilection.*

**Akadi** : Reine des Airs, la Dame de l'Air, Dame des Vents (N, Fléau d'armes lourd)

Attributions : Élémentaires de l'Air, mouvement, vitesse, créatures volantes

Domaines : Air, Duperie, Voyage

**Baine** : Le Seigneur noir, la Main noire, le Seigneur des ténèbres (LM, Morgenstern)

Attributions : Haine, tyrannie, peur

Domaines : Destruction, Mal, Loi, Chaos

**Chautéa** : La Grande Mère, la Déesse du Grain, la Mère Nourricière (NB, Faux)

Attributions : Agriculture, plantes cultivées par les humains, fermiers, jardiniers, été

Domaines : Faune, Terre, Bien, Protection, Flore

**Cyric** : Prince des Mensonges, le Soleil Sombre, le Soleil Noir (CM, Épée longue)

Attributions : Meurtres, mensonges, intrigue, tromperie, illusion, conflit

Domaines : Chaos, Destruction, Mal, Duperie

**Grumbar** : Seigneur de la Terre, Roi des Contrées Situées Sous les Racines (N, Marteau de guerre)

Attributions : Élémentaires de la Terre, solidité, immuabilité, serments

Domaines : Terre, Protection, Loi, Force

**Istishia** : Le Seigneur de l'Eau, Roi des Élémentaires de l'Eau (N, Marteau de guerre)

Attributions : Élémentaires de l'eau, purification, humilité

Domaines : Destruction, Climat, Voyage, Eau

## L'algo runique

Rôliste et Développeur  
<http://shadowwriter.net>

---

**Kelemvor** : Seigneur des morts, Juge des damnés. (LN, Épée bâtarde)

Attributions : La mort, les morts

Domaines : Mort, Chance, Loi, Protection, Voyage

**Kossuth** : Le Seigneur des flammes, le Seigneur de Feu (N, Chaînes cloutées)

Attributions : Élémentaires de feu, purification par le feu

Domaines : Destruction, Feu, Chaos

**Lathandre** : Le Seigneur de l'Aube (NB, Masse d'arme lourde ou légère)

Attributions : Printemps, aube, naissance, créativité, vitalité, athlétisme, renouveau, jeunesse, perfection corporelle

Domaines : Bien, Noblesse, Protection, Force, Soleil, Gloire

**Mystra** : La Dame des Mystères, la Mère de Toute Magie (NB, Shuriken)

Attributions : Magie, sorts, la Toile

Domaines : Bien, Duperie, Connaissance, Magie, Rune

**Oghma** : Le Seigneur de la Connaissance, Archiviste de ce Qui Est Connu (N, Épée longue)

Attributions : Connaissance, invention, inspiration, bardes

Domaines : Charme, Connaissance, Chance, Voyage, Duperie

**Shar** : Maîtresse de la Nuit, Dame de l'Égarement, Déesse Sombre (NM, Chakram)

Attributions : Ténèbres, nuit, égarement, oubli, secrets non révélés, tunnels, donjons, Outreterre

Domaines : Terre, Obscurité, Mal, Connaissance

**Sunie** : Dame Amour, Dame aux Cheveux de Feu (CB, Fouet)

Attributions : Beauté, amour, passion

Domaines : Chaos, Charme, Bien, Protection

**Sylvanus** : Chêne Père, Père de la Forêt, Père des Arbres (N, Maillet)

Attributions : Nature sauvage, druides

Domaines : Faune, Flore, Protection, Terre, Eau

**Talos** : Le Destructeur, le Seigneur des Tempêtes (CM, Lance ou Pique)

Attributions : Tempêtes, dévastation, rébellion, conflagration, tremblements de terre, vortex

Domaines : Chaos, Destruction, Mal, Feu, Climat

**Tempus** : Seigneur des Batailles, Marteleur d'Ennemis (CN, Hache d'armes)

Attributions : Guerre, batailles, guerriers

Domaines : Chaos, Protection, Force, Guerre

**Tyr** : L'Impartial, le Dieu Manchot, le Juste (LB, Épée longue)

## L'algo runique

Rôliste et Développeur  
<http://shadowwriter.net>

---

Attributions : Justice

Domaines : Bien, Connaissance, Loi, Guerre

**Ubtao** : Le Créateur de Chult, le Fondateur de Mezro, le Père des Dinosaures (N, Pic de guerre lourd)

Attributions : Création, jungles, Chult, dinosaures

Domaines : Flore, Loi, Protection, Reptiles

## Divinités intermédiaires du panthéon féérunien

**Beshaba** : La Pucelle de l'Infortune, Dame Destinée (CM, Fouet barbelé)

Attributions : Bêtises imprévisibles, malchance, mauvaise fortune, accidents

Domaines : Chaos, Mal, Chance, Duperie

**Gond** : Porteur de Merveilles, Seigneur de Tous les Forgerons (N, Marteau de guerre)

Attributions : Artifice, artisanat, construction, forge

Domaines : Artisanat, Terre, Feu, Connaissance, Loi

**Heaume** : La Sentinelle, le Vigilant (LN, Épée bâtarde)

Attributions : Gardiens, protection, protecteur

Domaines : Loi, Protection, Force

**Ilmater** : Le Dieu Qui Pleure, le Dieu Brisé (LB, Mains nues)

Attributions : Endurance, souffrance, martyre, persévérance

Domaines : Bien, Guérison, Loi, Force

**Mailikki** : Notre Dame de la Forêt, la Reine de la Forêt (NB, Cimeterre)

Attributions : Forêts, créatures des forêts, rôdeurs, dryades, automne

Domaines : Faune, Bien, Flore, Voyage

**Séluné** : Notre Dame d'Argent, la Vierge Lunaire (CB, Masse d'arme lourde)

Attributions : Lune, prophétie, étoiles, navigation, navigateurs, vagabonds, quêteurs, lycanthropes bienveillants et neutres

Domaines : Chaos, Bien, Obscurité, Protection, Voyage

**Tymora** : Dame Chance, la Dame Qui Sourit, Notre Dame Enjouée (CB, Shuriken)

Attributions : Bonne fortune, compétence, victoire, aventuriers

Domaines : Chaos, Bien, Chance, Protection, Voyage

**Umberlie** : La Reine Garce, la Reine des Profondeurs (CM, Hache d'armes)

Attributions : Océans, courants, vagues, vents marins

Domaines : Chaos, Destruction, Mal, Eau, Climat

## **Divinités mineures du panthéon féérunien**

**Aurile** : Vierge de Glace, Aurore Glaciaire, la Déesse du Froid (NM, Hache d'armes)

Attributions : Froid, hiver

Domaines : Air, Mal, Climat, Eau

**Azouth** : Dieu des Magiciens, Père des Mages, Seigneur des Sorts (LN, bâton)

Attributions : Magiciens, mages, lanceurs de sorts en général

Domaines : Duperie, Magie, Connaissance, Loi, Rune

**Bahamut** : Le Grand Dragon, Le Dragon de Platine (NB, Pic de guerre lourd)

Attributions : Dragons bienveillants, felldrake, chevalier du dragon

Domaines : Bien, Reptiles, Protection, Force, Air

**Dénéïr** : Seigneur des Glyphes et Icônes, le Scribe d'Oghma (NB, Dague)

Attributions : Glyphes, images, littérature, scribes, cartographie

Domaines : Bien, Connaissance, Protection, Runes

**Eldath** : Déesse des Flots Chantants, Protectrice des Bosquets, la Déesse Verte (NB, Filet)

Attributions : Lieux tranquilles, sources, étendues d'eau, paix, chutes d'eau

Domaines : Communauté, Bien, Flore, Protection, Eau

**Lliira** : Notre-Dame de la Joie, Joyeuse, Maîtresse des Réjouissances (CB, Shuriken)

Attributions : Joie, bonheur, danse, festivals, liberté, indépendance

Domaines : Chaos, Charme, Communauté, Bien, Voyage

**Loviatar** : Vierge de la Souffrance, le Fouet Complaisant (LM, Fouet barbelé)

Attributions : Douleur, agonie, blessure, tourment, mortifications, torture

Domaines : Mal, Loi, Justice, Force, Destruction

**Malar** : Le Seigneur Bestial (CM, Gantelet clouté)

Attributions : Chasseurs, traque, soif de sang, lycanthropes malveillants, bêtes et monstres errants

Domaines : Faune, Chaos, Mal, Obscurité, Force

**Mask** : Maître de Tous les Voleurs, Seigneur des Ombres (NM, Épée longue)

Attributions : Voleurs, vol, ombres

Domaines : Obscurité, Mal, Chance, Duperie

**Milil** : Seigneur des Chants, la Véritable Main du Très Sage Oghma (NB, Shuriken)

Attributions : Poésie, chant, éloquence

Domaines : Charme, Bien, Connaissance, Noblesse

## L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

---

**Shaundakul** : Chevaucheur des Vents, la Main Secourable (CN, Épée à 2 mains)

Attributions : Voyages, explorations, marchands au long cours, caravanes, portails

Domaines : Air, Chaos, Protection, Voyage

**Talona** : Dame des poisons, Maîtresse des Maladies, Mère de Tous les Fléaux (CM, Mains nues)

Attributions : Maladie, poison

Domaines : Chaos, Destruction, Mal, Obscurité

**Tiamat** : La Déesse Dragon, Némésis des Dieux, Dame Sombre (LM, Pic de guerre lourd)

Attributions : Dragons malveillants, reptiles maléfiques, cupidité, Chessenta

Domaines : Mal, Loi, Reptiles

**Torm** : Le Véritable, le Vrai dieu, la Loyale fureur, Torm le Pur (LB, Épée à 2 mains)

Attributions : Devoir, loyauté, obéissance, paladins

Domaines : Bien, Guérison, Loi, Protection, Force

**Waukyne** : L'Amie des Marchands (N, Nunchaku)

Attributions : Commerce, monnaie, richesse

Domaines : Connaissance, Protection, Voyage