Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

A

d'Animation à la langue Aveugle

Lange schlief ich
lange schlummert ich
lang ist des Lebens Leid.
Odin schuf,
daß den Schlummernbann
zu lösen mir nicht gelang.

die Edda -
die Erweckung der Walküre

Longue fut ma nuit
Long fut mon sommeil
Longue est
la souffrance de la vie.
Grâce à Odin, la torpeur
à laquelle je fus condamnée
N'a pas eu raison de moi.

L'Edda -
L'éveil de la Valkyrie

ANIMATION

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

Il s'agit de l'une des trames fondamentales de la magie draconique. C'est elle qui permet aux mages draconistes d'animer des cadavres qui peuvent passer pour des zombis à première vue, mais sont en fait des golems de chair. Le terme golem est emprunté à la mythologie judaïque. C'est d'ailleurs un des pouvoirs de la magie divine des Hassidim (cf. *Kabbale*). Il désigne un être purement artificiel, conçu pour obéir à des tâches précises, sans aucune personnalité, à la manière d'un robot. Il peut être fait d'argile, de bois, de métal, voire de chairs mortes... Animation est toujours derrière, du moins selon un mage draconiste.
Sous sa forme première animation est une onde magique donnant un semblant de vie à une enveloppe matérielle quelconque, de n mètres cubes au maximum, et ce pour une durée de n heures. Il ne s'agit pas d'une simple télékinésie par affusion, car les mouvements sont coordonnés et associés à des perceptions ainsi qu'à un semblant d'activité cérébrale autonome. La perception d'un golem est par défaut similaire à celle d'une araignée: il est sensible aux vibrations du sol et de l'air. Il peut ainsi identifier les déplacements autour de lui de manière assez fine,
Animation permet donc de créer des serviteurs non-vivants, aux fonctions plus ou moins complexes, mais toujours privés de réelle conscience. Leurs sens, leur esprit, leurs mouvements... sont entièrement le fait de la magie et disparaissent lorsque l'évanescence se dissipe. Le golem ainsi créé obéit à la pensée du mage à laquelle il est relié en permanence, comme n'importe quel effet magique évanescent.
Sous sa forme transcendante sans enverjure, l'animation s'utilise de trois manières différentes, correspondant à trois types différents de golems:

- pure (niveau 1): L'animation pure crée un être invisible et immatériel, fait de pure énergie magique, capable d'exécuter des besognes manuelles simples, ne demandant aucune force particulière, comme des tâches domestiques (il est incapable de se battre par exemple). C'est l'immortel "serviteur invisible" qui passe le balais dans le fond tandis que l'enchanteur boit son thé en lisant un grimoire.

- simple (niveau 4): L'animation s'applique à un support matériel indépendant du sortilège. Ce support matériel peut alors bouger et se déplacement de manière purement mécanique, en ne faisant que des mouvements **réalisables** par le support choisi. L'animation pure n'est en effet d'un "moteur", mais ne confère aucune autre propriété au support matériel. Appliqué à une statue, il est inutile. Il faut l'appliquer à une structure articulée et correctement équilibrée. Le golem ainsi créé peut exécuter des tâches manuelles simples et se battre de manière plus ou moins rudimentaire. Ses caractéristiques physiques dépendent de la qualité de sa fabrication. S'il est capable de mouvements aussi élaborés (voire plus) que ceux d'un être humanoïde on pourra considérer qu'il dispose de compétences de combat toutes égales à 0 et sera considéré comme ne maîtrisant aucune arme ni armure ni bouclier. Si ses membres sont en bois ou en métal, on pourra appliquer respectivement les

dégâts du bâton de bois ou de métal, et utiliser sinon les caractéristiques de l'arme "mains nues".
De plus il aura une vitesse de déplacement au mieux équivalente à celle d'un être humain normal, sans aucun entraînement. Sa force n'est en pratique limitée que par sa solidité interne: si l'effort est trop violent, le golem peut s'auto-détruire. Donc plus un golem sera physiquement solide, plus il sera fort. Sa résistance aux coups est elle aussi dépendante de la qualité de sa fabrication. Si les articulations sont rompues il ne sera pas détruit mais en pratique rendu impuissant jusqu'à réparation.
C'est par ce biais notamment que les mages draconistes créent de "faux zombis". Ils animent en effet des corps morts, qui sont de fait naturellement aptes à une activité humaine. Ce cadavres doivent être récents, sans quoi la raideur cadavérique fera son effet et ils deviendront inutilisables à moins d'utiliser l'animation supérieure (cf. ci-après). On peut considérer que ce que les draconistes appellent souvent un Betāl (comme le fil quintessentiel du même nom, bien qu'il n'intervienne pas puisqu'il ne s'agit pas à proprement parler de basse-nécromancie) dispose d'une endurance 0 et d'autant de points de vie en chaque localisation que la moitié des points de vie nominaux en cette localisation avant sa mort. Une armure le protégera normalement. Un Betāl n'a pas de sous-localisation. Il peut agir avec une force égale à l'endurance du corps originel +2.

- supérieure (niveau 8): C'est le niveau supérieur. Vous voulez que les gargouilles de votre tour enténébrée s'animent pour attaquer les PJs de niveau 1 qui osent s'approcher de votre pelouse soigneusement entretenue par vos zombis jardiniers? C'est l'animation supérieure qu'il vous faut! Grâce à l'animation supérieure on peut faire bouger un support matériel de manière mécaniquement impossible. On peut par exemple animer une statue taillée pourtant d'un seul bloc. On peut la faire bouger comme si elle était animée mais pas voler par exemple, à moins qu'elle en soit mécaniquement capable (un oiseau en pierre ne volera pas même s'il est animé nonobstant). De ce fait on peut ainsi créer des golems particulièrement dangereux car la limitation sur la force est nettement moins contraignante pour une statue de pierre ou de métal.

Un golem peut être une réalisation éphémère, mais en général on les utilise sous la forme d'objets magiques permanents. On peut utiliser une ou plusieurs des enverjures de l'animation (parmi celles qui sont exposées ci-dessous) en pouvoirs de Dichâna, autonomes ou inertes. Le golem est en cela considéré comme un simple objet magique, on peut même lui conférer des pouvoirs de Ghora, comme l'indestructibilité. Une remarque à ce sujet: l'indestructibilité appliquée à un Betāl n'en arrête pas l'inévitable dégénérescence, car les causes du pourrissement sont trop intrinsèques à la chair morte pour pouvoir être considérées comme une usure extérieure.
L'utilisation de la **coercition**, combinée avec l'animation, également de conférer au golem d'autres pouvoirs, que l'usage désigne traditionnellement sous le terme de *pouvoirs de Pygmalion*, du nom de ce sculpteur tombé amoureux de sa création. Il s'agit alors de conférer au golem un pouvoir magique qu'il puisse **utiliser lui-même**. Par exemple, si vous souhaitez que votre gargouille de pierre, animée de manière permanente par une animation supérieure, soit capable de voler, il faut lui donner la faculté de voler par affusion, ce qui correspond typiquement à l'utilisation d'un pouvoir de Pygmalion. De même pour si vous comptez pouvoir être en empathie permanente avec votre golem etc... En ce cas on considère que pour chaque pouvoir de Pygmalion (considéré alors comme un pouvoir de Dichâna particulier en ce qui concerne son coût et ses modalités d'activation) le mage utilise une combinaison de l'animation utilisée, de la coercition assimilée à une trame de niveau 0, et des sortilèges transformés en pouvoirs proprement dit.
Par exemple, prenons notre fameuse gargouille de pierre. Le modèle dit "Trosel Nenofer" vendu par Luther von Schwabe, commerçant gnome établi à Enclose (Arseterre) comprend les pouvoirs suivants: combattre, voler, empathie permanente avec le propriétaire et pouvoir de Double-Vue (des fois que les attaquants seraient des petits comiques invisibles...). Les guerriers d'argile du Premier Empereur (cf. plus bas) lui permettent d'exister et de combattre, ce qui correspond à un coût de 49T. Voler, empathie et double-vue reviennent à correspondent respectivement à coercition 0 + affusion 3, coercition 0 + empathie 5 et coercition 0 + double-vue 6, donc au final un coût de 9+16+25=50T. Cela nous fait 99 T en tout... Plutôt chère, non?
L'intérêt de l'utilisation de la coercition dans ce contexte est aussi que les restrictions d'utilisation sont alors "gratuites" en terme de Transcendance.

Les enverjures les plus fréquemment associées à la trame d'animation sont les suivantes :

Les guerriers d'argile du Premier Empereur [4, Gnosis, Interférence lumineuse, Interférence acoustique, Interférence mécanique, Animation simple 4 ou supérieure 8] Cette enverjure permet de créer un golem selon les mêmes modalités d'Animation simple ou supérieure en conférant en plus au golem les compétences du mage en matière de combat et éventuellement d'autres compétences (évidemment non-magiques) au niveau possédé par le mage, ainsi que une faculté de vue, d'ouïe et de toucher équivalente à celle du mage, nécessaire pour la reproduction de certaines compétences.

हत्यारा Hatyārā [6, Talavāra, Animation k] (le boucher) Ce pouvoir est une étrange association de la trame animation avec un fil quintessentiel issu d'une harmonique volée à la langue diabolique. Lancée au niveau k, elle permet de conférer à une cible consentante un bonus en combat de +2k pendant n rounds.

ANIMAUX

Article en cours de rédaction

On décrit ici les caractéristiques de quelques animaux, contre lesquels les personnages auront peut-être à combattre ou dont ils prendront la forme et les caractéristiques physiques.

bestiole	pv	for	end	per	agi	dex	pro	sou	mvt	esq	armes	fac
												anticipation mobilité accrue

chien-loup	15	7	3	7	7	-7	7	9	3d6+1	1d20	armes en force=7 morsure : DA=5,seg=1,DG=1d10+7	attaque éclair initiative supérieure esquive globale fauchage charge
ours polaire	45	12	6	5	0	-3	4	6	3d6-5	1d20-10	armes en force=12 morsure : DA=10,seg=1,DG=1d12+12 chaque patte : DA=8,seg=1,DG=1d20+12	morsure+2 pattes simultanément sans malus coups puissants charge

ARAIGNÉE-DRAGON (L')

Nom du Seygneur des Abysses associé à Lilyom et anciennement associé à Geist: cf. Lilyom

ARLIDH

Voir aussi Norrenwelt, le Pays Maudit, Tir Nan Ogg, la langue runique

Arlidh désigne un pays de culture celtique sur une île de grande taille, appelée communément continent arlidhien (carte consultable ici). Arlidh est nommé ainsi à cause du Mont Lidh qui domine tout le contient arlidhien. C'est le principal lieu de Terre Seconde accueillant une réminiscence d'un peuple de culture celtique. Les Celtes arlidhiens sont les plus anciens habitants humains de cette terre, mais des créatures mortelles et immortelles associées à la culture germanique y étaient présents à l'éclosion de la réminiscence celtique humaine : Elfes, Nibelungen, Valkyries et Géants. C'est ce qui explique le fait qu'à la fin du VIème siècle de la Chute, des colons issus du peuple germanique du Vinnland soient arrivés pour fonder le royaume du Norrenwelt, sur une partie du continent arlidhien il est vrai inoccupée alors par les Celtes.

Société

Les Arlidhiens ont les caractéristiques des peuples celtes : une peau claire, une taille moyenne, une pilosité blonde ou rousse. Il n'est pas rare de croiser des guerriers portant des tatouages runiques (cf. *la langue runique*). Ils en ignorent la signification exacte mais en sont en général très fiers. Certains de ces tatouages ont un effet magique précis et souhaité, d'autres sont le résultat d'une péripétie quelconque, et leur effet éventuel, aussi bien que le sens, peut rester un mystère pour celui qui les porte jusqu'à sa mort.
Si les Celtes sont les plus anciens habitants du continent arlidhien, ils ne l'ont jamais occupé dans son ensemble. Leurs royaumes sont situés essentiellement dans la partie nord du pays, répartis entre deux grandes régions : le Haut-Arlidh et le Bas-Arlidh, de part et d'autre du Mont Lidh et de la chaîne de montagne qui l'entoure. On compte dix de ces petits royaumes, chacun sous l'autorité d'un roitelet qui est en pratique totalement indépendant, disposant de sa propre noblesse pour le servir. Dans le cadre de la société celtique pré-romaine, la noblesse est essentiellement une caste guerrière plus qu'administrative, qui met sa force de frappe au service du Roi, lequel représente l'application de la loi, en accord avec les Druides, la caste religieuse. La noblesse ne dispose donc pas de pouvoir politique réel.
Chacun des petits royaumes porte le nom de la cité principale qui l'occupe et constitue une tribu particulière. Le Bas-Arlidh est ainsi composé de **An Túr Is Airde, Lagnar, Kefenrir, Fenrirstor et Nahann**, tandis que le Haut-Arlidh comporte **Dorn, Sagalt, Deirnearach, Iylmyr et Keirra**. Certains de ces noms ont une consonnace germanique assez affirmée, en lien avec les Géants qui peuplaient jadis cette terre. Le loup Fenrir (cf. *Asgard*) a notamment marqué l'Arlidh de sa présence, avant son enfermement par les Ases dans l'une des trois racines d'Yggdrasil. Pour les Celtes de l'Arlidh, ces géants sont de dangereux monstres, qui furent jadis vaincus et constituent encore une menace pour les hommes. Contrairement aux Norriens du *Norrenwelt*, la proximité d'immortels tels que le *Peuple-Fée* ou même d'*Elfes* ou de *Nibelungen* n'est pas vécue comme un simple voisinage mais comme un danger permanent. Les habitants Royaumes Nibelungen ont ainsi été réduits en

esclavage jusqu'à la récente accession de Filehád Mac Fenrir au titre de Roi Véritable de l'Arlidh, suite à la guerre eurtrière menée contre le Norrenwelt. Quant aux Elfes, ils sont devenus presque aussi rares que le Peuple-Fée au nord du Mont Lidh.

Les Arlidhiens ont en commun avec les autres peuples celtiques un sens profond du sacré, pouvant aisément confiner à une forme de fanatisme. Ils forment un peuple essentiellement rural, de culture toujours très majoritairement orale et de droit coutumier, qui partage avec les Norriens une morale fondée sur l'honneur du guerrier, et les vertus qui lui sont associés, mais est beaucoup plus mystique et proche du Monde Spirituel (cf. *Cosmogonie, Chamanisme*). On retrouve cela dans la figure du Druide : à la fois mage de la langue runique, sorcier de l'affinité Vie et praticien de magie naturelle, il a conscience du Monde Spirituel sans être chaman, et aborde la part magique du monde sous plusieurs angles, cherchant à trouver l'unité dans la contemplation mystique de la nature. Sans être une religion véritablement animiste, le culte des dieux celtiques insiste beaucoup sur la présence spirituelle des éléments naturels, à travers les Esprits tels qu'ils les voient, que les Romains ont surnommé les Matræ, soit les "Mères". Chaque Arlidhien a donc un lien mystique à la nature, et on trouve par exemple de nombreux Guides parmi eux, plus que partout ailleurs.

La plupart des arlidhiens sont paysans ou pêcheurs. Le travail des mines, jugé à juste titre fort périlleux, est le plus souvent réservé aux criminels et à des esclaves étrangers (et jusqu'à récemment aux Nibelungen). Depuis que le Roi Véritable a aboli l'esclavage cependant, les mineurs sont devenus des hommes libres, payés pour leur ouvrage, ce qui incite certains arlidhiens à en faire partie, notamment les parias fuyant la justice d'un clan voisin ou un revers de fortune quelconque.
La structure sociale d'un clan repose sur un système de métayage en plusieurs étapes : chaque famille noble possède une grande surface de terre, qu'il loue à des métayers, qui eux-mêmes sous-louent à d'autres métayers, jusqu'à l'ouvrier agricole de base qui n'a aucune terre ni aucun statut. Les baux associés aux terres sont liées à la famille plutôt qu'à l'individu, et se transmettent de génération en génération, créant un lien de clientélisme puissant et durable entre les différentes familles, ainsi qu'une hiérarchie sociale qui évolue très peu. Chaque métayer dispose en général d'un lopin de terre qui lui appartient en propre, dont l'importance est en général proportionnelle à celle qu'il loue au noble ou au métayer se trouvant au-dessus de lui. On peut avoir ainsi jusqu'à cinq niveaux : le noble (sorte de chevalier), trois niveaux successifs de métayage et enfin l'ouvrier agricole.
Lorsque le pays est dirigé par un vergobret, le vote est limité aux personnes possédant un lopin de terre, et chacun a un nombre de voix au prorata de sa richesse. La tradition veut en effet qu'à chaque élection, chaque personne souhaitant voter achète un certain nombre de voix, le produit de la vente allant ensuite au vergobret finalement élu, comme une sorte d'impôt.
Les liens de métayage sont importants d'un point de vue militaire, car il est fréquent que le loyer se paie (en partie ou totalement) en service militaire : chaque métayer a une obligation de servir son propriétaire sous les armes, et en général lui doit un nombre d'hommes proportionnel à l'importance des terres qu'il exploite. L'armée arlidhienne a donc une structure reflétant exactement son ordre social : chaque noble vient avec son régiment, dont les officiers sont les premiers métayers, suivis chacun par un petit contingent de second et troisième métayers, jusqu'à l'ouvrier agricole, qui en général reçoit une maigre solde pour sa participation. La plupart des arlidhiens disposant d'armes qu'ils se transmettent de génération en génération, le pays tout entier peut faire figure de "nation armée". Cette habitude de mêler activité économique et militaire conduit en général aux colonflit inter-claniques, que le Roi Véritable tente de faire disparaître.
Chez les pêcheurs, la même structure se retrouve, à ceci près que le bateau joue le rôle de la terre. Les familles nobles sont en fait le plus souvent des armateurs, qui possèdent les chantiers navals et louent leur flotte à des marins-métayers, lesquels sous-louent une partie de leur flotte à leur tour etc... jusqu'au pêcheur de base, qui n'a pas plus de statut qu'un ouvrier agricole.

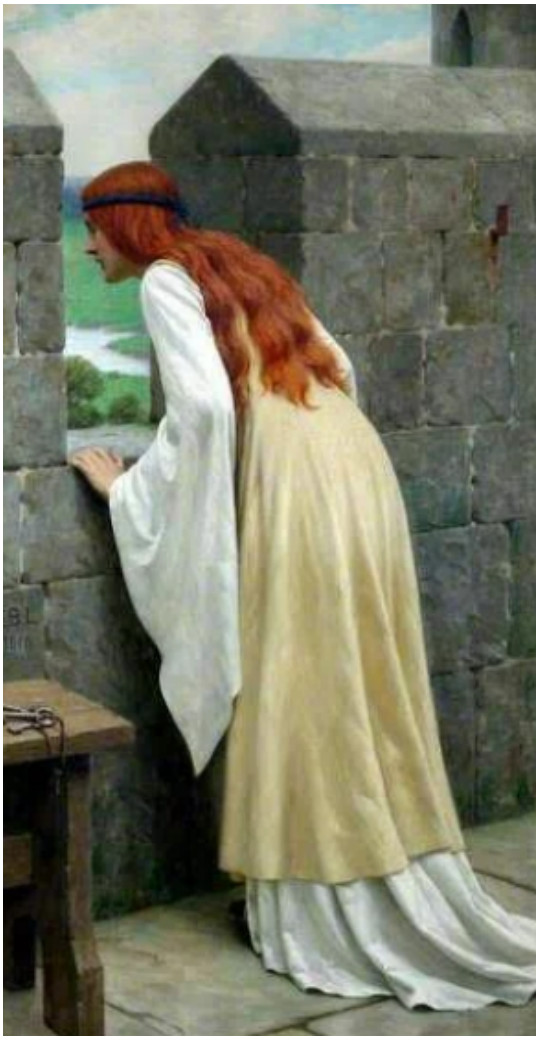
Histoire et légendes

L'histoire légendaire de l'Arlidh est avant tout celle d'une conquête, qui s'est déroulée entre les années 295 et 300 de la Chute. Les Celtes appellent cela les "cinq années des cinq Géants". Les Celtes ont dû combattre pour arracher la terre de l'Arlidh aux Géants. Les noms germaniques de certaines cités comme Fenrirstor, Kefenrir (assimilation du mot celte "Ker" signifiant "maison" et du nom du Géant Fenrir), Lagnar, Dorn ou Iylmyr, sont en fait ceux des Géants qui ont été vaincus. Cette victoire a signifié la mort du Géant, sauf dans le cas de Fenrir.
Le Lebor Gàbala, ou 'Livre des invasions', ouvrage fondateur du mythe national irlandais, rédigé à l'époque du rayonnement culturel des monastères irlandais autour du VIIème s., raconte comment cinq races ont successivement occupé l'Irlande, les Túatha dé Danann étant les derniers en date. Les Arlidhiens ont repris ce mythe à leur compte, dans le mécanisme mystérieux de la réminiscence, et ils considèrent qu'ils ont envahi le pays aux côtés de leurs dieux. Chaque clan est donc traditionnellement plus particulièrement lié à un dieu, et les races ayant précédé l'arrivée des Túatha dé Danann (cf. *Tir Nan Ogg*) : Foïmorés ("ceux qui vivent sous la Mer"), Partholon ("ceux qui sont venus de la Mer"), Nemed ("ceux qui sont sacrés") et Fir Bolg ("les hommes de la foudre"), ont effectivement occupé l'Arlidh, et sont réinterprétés dans le contexte de Terre Seconde. Outre les Foïmorés, qui sont décrits dans l'article *Tir Nan Ogg*, les Partholon sont en fait les Océanides tels que Sirènes ou Néréides (cf. *Peuple-Fée*), les Nemed des Waldalben étroitement liés aux Géants et au Peuple-Fée dont ils partagent le sang (cf. *Elfes Sylvains*) et les Fir Bolg des Feueralben (cf. *Elfes Rouges*) fort versés dans la sorcellerie pyromancienne, qui peut permettre de contrôler la foudre à un très haut niveau de maîtrise. La bataille de Mag Tured, qui voit la victoire des Túatha sur les Fir Bolg, devient donc une réalité, lors d'un conflit ayant opposé les Túatha, alors simples mages runiques (cf. *la langue runique*), à des Feueralben sorciers. En un sens, c'est un nouvel épisode du conflit entre mages et sorciers, dont la Guerre du Grand Dragon (cf. plus bas) est en quelque sorte l'épisode suivant.
Chacune des cinq tribus qui a ainsi combattu un géant a sa propre légende, mais la méfiance pour tout ce qui est de près ou de loin titanide s'est répandue à travers les arlidhiens. Le *Peuple-Fée*, assimilé dans son ensemble aux Fomorés, y est ainsi systématiquement persécuté. Dans l'esprit des Celtes arlidhiens, seuls les entités issues du Monde Spirituel, comme les fameuses Matræ, ont le droit de peupler la nature autour d'eux. Le Peuple-Fée et tous les Titanides ne sont qu'un péril pour les mortels et une corruption dont il faut se débarrasser. Cette aversion s'étend aux *Elfes Sylvains*, qui ont en eux du sang féérique, et par extension à toutes les lignées elfiques, y compris les *Hauts-Elfes*, qui pourtant n'ont en principe pas de sang titanide.

Un autre élément essentiel de l'histoire légendaire du pays est la guerre contre ceux que les arlidhiens appellent "les adeptes du Dragon". De nombreux Hauts-Elfes ayant à cette époque rejoint le "culte du Dragon", cela participe de la haine encore vivace que cette lignée suscite chez les arlidhiens. Ceux que les Celtes appellent "les adeptes du Dragon" sont en fait les membres de la Fraternité de *Keridwenn* et leurs partisans. Ils ont jadis souhaité faire revivre à leur manière la légende arthuro-merlinienne (cf. *Merlin*) et substituer au pouvoir des Druides celui des Sorciers d'*Io* de la Fraternité, sous le patronage de Keridwenn. Le but poursuivi par la Fraternité était grandiose : **réveiller**

l'Enchanteur Merlin. C'est pourquoi eux appellent cette période la "Guerre contre *Viviane*". En pratique, cette terrible guerre se déroula entre sorciers et Druides et laissa l'Arlidh exsangue et réduisit sa population de moitié. Les sorciers de Keridwenn tentèrent en désespoir de cause de ranimer par leur pouvoir les Géants endormis ou enfermés, comme Fenrir, et y parvinrent partiellement, ce qui entraîna des destructions considérables. Lorsque les Celtes parlent de la "Guerre du Grand Dragon", ils en frissonnent encore, comme s'ils l'avaient vécue.

Une autre guerre, beaucoup plus récente, a marqué l'histoire arlidhienne : celle qui les opposa aux Norriens du *Norrenwelt* en 632. Cette guerre fut courte et relativement peu gourmande en vies humaines : les Celtes franchirent les montagnes en empruntant un antique chemin souterrain construit par les Nibelugen sous les massifs séparant les deux royaumes et envahirent le nord du Norrenwelt avant d'être arrêtés aux portes de la ville norrienne de Beide. Après une seule bataille importante, une paix fut signée entre Gwenn Mac Fenrir, alors Reine de Fenrirstor et Vercingétorix de l'Arlidh, et la couronne norrienne. La seule véritable perte pour le Norrenwelt fut le massacre de la Chambre du Loup de l'école de magie norrienne de *Serpent-Azur* et de son maître : un druide celte apostat. Certains n'hésitent pas à affirmer que la guerre ne fut qu'un leurre pour attirer Clarensia de Valois, la Didascale de Serpent-Azur, et ses forces hors de l'école afin d'y accomplir cette sinistre besogne en toute tranquillité.
Mais pour les Celtes, cette guerre fit date parce qu'elle impulsa deux changements essentiels : la fin de la servitude des Nibelungen, qui avaient été vaincus et réduits en esclavage par Gwenn Mac Fenrir, mais surtout l'événement de Filehàd Mac Fenrir, fils adoptif de Gwenn Mac Fenrir, au titre de **Roi Véritable**. Ce fut Filehàd qui libéra les Nibelungen qui avaient survécu aux persécutions de Gwenn Mac Fenrir pour les rendre à leurs cités souterraines, et renonça officiellement à toute prétention arlidhienne sur les profondeurs des montagnes qui entourent le Mont Lidh, et accueillent les Royaumes Nibelungen. C'est une frontière assez fluctuante et imprécise, mais les Cités Nibelungen et l'Arlidh ont vécu en relative bonne entente pendant plusieurs siècles avant que Gwenn Mac Fenrir ne s'en mêle, par goût du lucre, afin de faire main basse sur l'or des Nibelungen. La campagne de Gwenn Mac Fenrir, alors toute jeune Reine de Fenrirstor, contre les Nibelungen et sa victoire éclair au cours de l'an 609 restent un mystère pour beaucoup. Mais en un sens, tout est revenu à la normale, à ceci près que la majeure part de l'or volé aux Nibelungen ne leur a pas été restitué. Nul ne sait donc ce qu'il est advenu de l'or des Nibelungen...



Rois et Vergobrets

Chacune des dix tribus celtiques constituant l'Arlidh dispose d'un territoire et d'une cité principale. Pour des raisons de simplicité, on a choisi dans le contexte de Terre Seconde d'assimiler le nom de la cité et celui de la tribu. Ce n'était cependant pas le cas dans l'ancienne Gaule. Les Parisis étaient par exemple la tribu occupant la ville de Lutèce. Cependant, de nombreux noms de lieux en France viennent du nom de la tribu qui l'occupait, comme Auvergne pour les Avernes. En l'absence d'un Roi Véritable, unissant toutes les tribus sous sa férule, comme c'est le cas à partir de la fin de l'an 633 de la Chute, chaque tribu est parfaitement indépendante et souveraine, sous l'autorité d'un Roi ou d'un Vergobret.
Le Roi est issu de la noblesse de la tribu, soit de la caste guerrière. Il s'impose en général suite à un fait d'armes prestigieux et parvient à transmettre le pouvoir à sa descendance, initiant ainsi une dynastie. Le Vergobret est en revanche un chef suprême élu pour une durée d'un an, sous l'égide des Druides. De manière un peu simpliste, on peut considérer que le Roi correspond à une période de domination de la caste guerrière, et le Vergobret à la domination de la caste religieuse. Chaque tribu a connu une alternance entre les deux régimes politiques, avec des partisans de l'un comme de l'autre, et des transitions souvent violentes.
Si les Druides peuvent localement gagner plus ou moins d'influence, ils n'en restent pas moins liés entre eux par une hiérarchie complexe, au sommet duquel se trouve le **Gutuater**, chef suprême des Druides, résidant sur le sanctuaire du Mont Lidh (équivalent de la Forêt des Carnutes en Gaule), où les Druides de tout le pays se réunissent une fois l'an pour le Drunemeton (cf. *Langue runique > Arcanes celtiques*). De ce fait, ils ont toujours oeuvré majoritairement pour une unification du pays sous l'autorité du Roi Véritable. Selon eux, l'existence des Roitelets locaux est un obstacle bien plus important à l'émergence du Roi Véritable que celle des Vergobrets. Les uns comme les autres restent en place malgré l'existence du Roi Véritable, mais les seconds son beaucoup plus susceptibles de s'opposer au Roi Suprême, puisqu'ils sont eux-mêmes rois chez eux.
En pratique cependant, le Roi ou Vergobret concentre l'essentiel du pouvoir législatif et exécutif. Il a droit de vie et de mort sur ses sujets, et seuls les Druides peuvent s'opposer à lui. **Le Druide parle avant le chef**, dit l'adage. Dans le contexte arlidhien, cela signifie que les Druides de la tribu disposent d'un droit de veto sur les actions du Roi ou Vergobret, à condition cependant qu'il y ait unanimité entre eux à ce sujet. Les Druides locaux définissent ainsi le cadre de l'action du potentat local. De ce fait, lorsqu'il y a un Roi Véritable, c'est à travers eux que se définit l'action du Roi suprême, qui est alors en mesure d'imposer des lois "nationales" aux autorités locales. Ces lois seront en revanche **écrites en langue runique**, afin de pouvoir être les mêmes à travers tout l'Arlidh. Les Druides étant les seuls à pouvoir lire la langue runique, ils se trouvent alors investis d'un pouvoir judiciaire supplémentaire.
D'autres limites au pouvoir des Rois/Vergobrets sont les corporations des *Bardes* et des *Vates*. Elles aussi constituent des ensembles cohérents qui transcendent l'appartenance aux tribus. Ces corporations disposent de leurs propres lois internes et chacun de leurs membres peuvent exiger d'être jugés par leurs pairs. C'est la coutume, et la plupart des potentats locaux la respecteront, car ces corporations sont puissantes. Cependant, des conflits se produisent souvent. Enfin les marchands itinérants constituent une dernière institution "nationale". S'ils ne forment pas une corporation reconnue, ils sont liés par un important réseau de solidarités transverses. Les cités arlidhiennes, sur le modèles des cités

gauloises, comportent à l'entrée de la ville une sorte de petit village non-fortifié, servant de marché, où se trouvent les auberges et où l'essentiel du commerce se fait. De ce fait, c'est une petite société parallèle qui vit ainsi, de manière indépendante des paysans et guerriers. Les marchands sont évidemment riches et surtout les plus informés sur le monde extérieur. De plus, ils servent de courriers par leurs déplacements incessants.
Notons enfin le titre de **Vercingétorix**, conféré par les Druides à l'un des Rois ou Vergobrets lorsque le pays est en danger. Le Vercingétorix est le chef de guerre suprême qui commande à tous les autres potentats le temps d'une guerre et jusqu'à la victoire. Il dispose alors d'un pouvoir équivalent à celui du Roi Véritable, mais uniquement sur les questions militaires.

Les lieux sacrés : le Tir Na Lidh et la Croix de Lug

Le Mont Lidh dans son ensemble est considéré comme une terre sacrée, réservée aux Druides, où les profanes entrent à leurs risques et périls. Il culmine à une altitude de 5000 m environ et abrite un glacier considérable, qui alimente le grand fleuve Néva, descendant jusqu'à Kristania, mais aussi le Bleizken, le fleuve qui tombe en cataracte vers la ville de Fenrirstor. Pic culminant du continent arlidhien, il a à son sommet un sanctuaire appelé le Tir Na Lidh. Le Tir Na Lidh se présente comme une sorte de méplat de pierre, entouré par le glacier. Il est situé au centre d'une cuvette se trouvant au sommet du Mont Lidh, trace de l'époque où il s'agissait d'un volcan. La cuvette est recouverte de glace toute l'année, sauf en son centre, qui reste toujours nu, car même la neige n'y tombe pas. Là se trouve un cercle de pierres levées formant des portes, comme à Stonehenge.
Ces pierres levées sont antérieures aux Celtes, mais sacrées pour eux. De fait, ce cercle de pierres placé sur une sorte d'esplanade circulaire de dalles de pierres, au milieu d'un amphithéâtre de glace est un caïrn pour les Druides (cf. *langue runique*), et même le plus puissant et le plus ancien de l'Arlidh. Les Druides ont gravé à la surface des pierres d'innombrables runes qui en font un haut-lieu du Monde Spirituel ainsi que de la religion celtique. Selon les Druides, ce cercle fut créé par les Fir Bolg, ceux qui vinrent avant les Túatha dé Danaan eux-mêmes (cf. *Tir Nan Ogg*), selon la mythologie irlandaise. C'est là, au Tir Na Lidh, qu'était conservé le mythique glaive de Nuada jusqu'à l'avénement du Roi Véritable Filehàd. C'est d'ailleurs en ce lieu que Filehàd dut affronter l'épreuve ultime : s'emparer de l'épée, qui était enterrée sous les pierres centrales , ce qui normalement entraînait la mort immédiate de l'imprudent, des mains du dieu Lug. C'est là que les Druides le désignèrent comme le Roi Véritable.
De manière courante, le Tir Na Lidh est également l'endroit où les Druides se réunissent pour le Drunemeton, où les nouveaux Druides sont "ordonnés", où le Gutuater est choisi, mais aussi où les représentants des 10 tribus se rencontrent pour conclure une alliance, notamment désigner un Vercingétorix en cas de guerre. Dans ce dernier cas, chaque chef est placé sous la protection d'un Druide de sa tribu. Le cercle de pierres comportant exactement 10 portes, on dit que c'est pour cela que 10 tribus se sont finalement imposées, ni plus ni moins.

En termes de jeu, le Tir Na Lidh constitue une caïrn extrêmement puissant : on ne peut mentir à l'intérieur du cercle de pierres ni prononcer de serment qu'on n'ait pas la ferme intention de respecter. Tout manquement à un serment prononcé au Tir Na Lidh ne peut qu'entraîner malédiction et colère des Dieux, en sus du déshonneur. Tout Druide y devient également immunisé à toute attaque physique. De plus il est possible d'obtenir, par le truchement du Monde Spirituel, une vision de tout autre caïrn de l'Arlidh, ainsi que de communiquer avec une personne s'y trouvant, voire d'y faire résonner sa voix et d'entendre ce qui s'y dira. Les puissances divines et immortelles hostiles ne peuvent franchir le cercle de pierre et toute forme de magie autre que celle qui est issue de la langue runique échouera systématiquement. Une personne se trouvant dans la zone du Tir Na Lidh ne pourra être localisée magiquement. Enfin **les dimensions non-euclidiennes** (ou dimensions démoniaques ou sentiers torves, cf. *Cosmogonie*) sont closes au Tir Na Lidh, mais également **à la surface et dans les souterrains du Mont Lidh**. Cela signifie notamment qu'il est impossible de s'y rendre ou d'en partir par *Affusion*.

L'autre lieu sacré de l'Arlidh est la Croix de Lug : un simple carrefour de deux voies pavées, l'une reliant Keirra et Deirnearach, en Haut-Arlidh (cf. les cartes), encore praticable, et l'autre qui reliait jadis aux montagnes une cité aujourd'hui disparue, qui est devenue impraticable. À ce carrefour se font face quatre imposants dolmens, si grands qu'ils servent de portique, un à chaque voie.

Ce lieu est un caïrn plus particulièrement protégé par le dieu celtique Lug. Les Nibelungen affirment que ces voies furent bâties par eux. C'est partiellement vrai. La Croix de Lug et ses quatre dolmen monumentaux étaient à l'origine un lieu de rencontre entre quatre lignées : Humains, Elfes, Nibelung et Peuple-Fée. C'est la trace d'une ancienne alliance contre les Géants, voulue jadis par Lug, même si Elfes et Peuple-Fée sont traditionnellement perçus comme des Fomorés par les Druides.
Cette alliance faillit se renouer au moment de la guerre contre Keridwenn et ses partisans, mais aujourd'hui elle est vouée à l'oubli. Filehàd Mac Fenrir, le jeune Roi Véritable, a cependant tenu à rencontrer formellement les Rois des Cités Nibelungen libérées à cet endroit plutôt qu'au Tir Na Lidh, car il est au fait de la signification mystique de ce lieu. Un Druide déterminé pourra retrouver trace de cette histoire s'il décide de gratter sous la mousse qui recouvre les dolmens, afin d'y déchiffrer les runes qui s'y trouvent. Cependant, la vertu magique de ce caïrn est aujourd'hui dissipée et même les Druides, pour la plupart, s'en désintéressent.

Les dix clans

Les dix tribus (ou clans) sont chacune organisées autour d'une dynastie royale ou d'un vergobret, et d'un complexe enchevêtrements de familles, réparties dans différents villages. Les mariages entre tribus sont assez rares, et chaque tribu développe peu à peu des traits particuliers. La loyauté de chaque homme est plutôt due à sa famille et sa tribu qu'à son roi ou vergobret.
Il n'y a pas d'état-civil écrit, les gens se présentant comme "Celtill fils de Konan de la tribu Mac Deirnearach", ajoutant éventuellement leur village de naissance pour faire bonne mesure. Le fait que la cité et la tribu aient le même nom vient du fait que chaque cité est à l'origine le premier village fortifié de la tribu et le point de départ de son expansion.
Chaque habitant de l'Arlidh est donc lié à un complexe réseau de loyautés : sa famille, puis son clan, son chef et enfin le Vercingétorix ou Roi Véritable s'il y en a un. De manière générale, un Arlidhien ne se sent tel qu'en opposition aux étrangers. Le temps n'est pas si loin, où les clans s'entre-tuaient allègrement. À l'intérieur d'un clan, les conflits d'honneur entre familles peuvent rapidement dégénérer en conflits armés, si le Roi ou le Vergobret n'intervient pas rapidement pour résoudre pacifiquement le conflit, en général en rendant jugement.

Voilà les dix tribus, associées à leur cité principale:

An Túr Is Airde - Roi : Einion An Túr

An Túr Is Airde signifie "la tour la plus haute", en référence à l'immense tour que fit jadis bâtir l'ancêtre du Roi Enion, le chef Brân, au moment où il décida de fonder la cité, qui au départ n'était qu'un phare à l'intention des navires arlidhiens. Le phare existe toujours, et a été agrandi par ses successeurs, jusqu'à atteindre une hauteur de 400 m environ, ce qui en fait un monument unique en son genre dans tout le continent arlidhien. La dynastie régnant sur An Túr Is Airde est la même depuis le temps de Brân, et a entretenu une tradition étranger, qui place les rois de cette ville à part des autres chefs tribaux. En effet, ils sont mages de génération en génération depuis plus d'un siècle, et transmettent à leurs descendants l'amour de la magie du Verbe, plus précisément de la langue *draconique*. C'est notamment la magie qui leur permet de poursuivre le rêve du chef Brân : bâtir la plus haute tour du continent.
Du fait de leur intérêt pour la magie draconique, ils sont également beaucoup plus tournés vers l'extérieur et leur cité est une prospère cité marchande, d'autant que, avec Dorn, c'est l'unique port du pays qui ne soit par prisonnier des glaces la moitié de l'année. En dépit de son nom imprononçable, An Túr Is Airde est sans nul doute la cité arlidhienne la mieux connue de l'étranger, et le point d'entrée de la majeure part du commerce avec d'autres pays, tels que le *Norrenwelt, Orgia, Hyrcéniaä, Arseterre*, la Principauté d'Égirçan... C'est également sur les terres de ce clan que se trouve le seul point de contact antre l'Arlidh et la Dacia Maledict, ou *le Pays Maudit*. Ce point de contact se trouve à l'endoit ou les montagnes rejoignent la mer, et est en pratique infranchissable, car c'est le lieu d'un gigantesque caïrn, constitué par un cercle de pierres levées, appelé le **Caïrn d'Arawn**. Lieu sacré mais aussi sorte de forteresse spirituelle, le Caïrn d'Arawn empêche les revenants d'entrer en Arlidh. Il est aussi au bout d'un chemin de montagne appelé **le Sentier du Barde**, sans cesse arpenté par des guerriers, guides et druides du clan An Túr, mais également d'autres clans, afin d'empêcher que les revenants le franchissent. C'est une frontière de fait, qui s'achève seulement par l'un des beffrois des *Nibelungen*. Pour plus de détails, se reporter à la carte du Pays Maudit, consultable ici.
Chaque année, à l'occasion de la fête celtique de Samhain, les revenants du Pays Maudit cherchent à franchir le Caïrn d'Arawn, sous

l'impulsion du Voievod mort-vivant Bogdan de Noapte, qui a toujours été fasciné par ces Caïrns, qui en réalité sont plus anciens même que le Pays Maudit, et ne devinrent forteresse contre l'infection revenante qu'après la malédiction qui fit de la Dacia Felix la Dacia Maledict.
La tour royale de la capitale étant traditionnellement habitée par des choucas, le clan arbore un corbeau comme symbole. Et la déesse à laquelle ce clan est lié est évidemment **Mórrigane**, dont le caractère belliqueux est régulièrement invoqué pour résister aux incursions de revenants venant du Pays Maudit.

Deirnearach - Vergobret : Brân Mac Deirnearach

Le clan des Mac Deirnearach s'est toujours distingué par l'importance qu'il accordait au sacré, et nombre de druides arlidhiens sont issus de ce clan. Il éprouve une vénération particulière pour le dieu **Bélénos**, dont il a adopté la roue comme symbole clanique, et qui est évidemment la divinité associée au clan. C'est également un clan qui n'a jamais eu de roi à sa tête et se considère comme très fier d'avoir toujours eu des Vergobrets à sa tête, car la caste guerrière a une réputation d'être particulièrement ombrageuse et désireuse d'exercer un réel pouvoir.
Deirnearach est sans nul doute la cité la moins fortifiée de tout l'Arlidh, car les nobles du clan craignent que l'un d'entre eux ne s'empare d'une cité fortifiée pour faire régner son pouvoir. En revanche les villages dépendant de cette ville, qui ressemble plus à une sorte de grand marché, sont de véritables petites citadelles, abritant chaque famille noble et ses gens, et à chaque fois un ou plusieurs druides, qui souvent dispose de l'essentiel du pouvoir temporel. De ce fait, un membre de ce clan citera toujours la localité d'où il vient, en plus de l'appartenance aux Mac Deirnearach. car De par sa position, Deirnearach est une cité qui prospère grâce au commerce, et les Mac Deirnearach sont l'un des clans les plus riches de l'Arlidh. Le grand pouvoir laissé aux druides rend la tâche du Vergobret à peu près impossible et son rôle se borne en pratique à servir de porte-parole vis-à-vis des autres clans. L'histoire de cette région contient nombre de Vergobrets assassinés pour avoir outrepassé leurs privilèges et tenté d'imposer leur pouvoir. Cette mentalité très locale et villageoise rend ce clan très conservateur, malgré les échanges commerciaux qui l'enrichissent, et pourraient engendrer une ouverture vers l'extérieur. Mais les Mac Deirnearach savent très bien faire la part des choses et restent farouchement attachés à leur indépendance. Ils n'ont reconnu le Roi Véritable que parce que les Druides et les Dieux l'ont choisi, et seront les premiers à s'opposer à toute centralisation du pouvoir et des lois.

Dorn - Roi : Konan Mac Dorn

Comme les An Túr, les Mac Dorn sont un clan très porté sur le commerce. Le port de Dorn est d'importance secondaire par rapport à An Túr Is Airde, mais c'est le seul autre port qui ne soit pas bloqué par les glaces la moitié de l'année, et il canalise tout le commerce oriental du pays.
Dorn signifie "épine" ou "ardillon". C'est le nom d'un Géant particulier, dont l'essence (la Xoa, cf. *Titans et Titanides*) est enfermée dans une épée, appelée Dorn elle aussi, qui est transmise de génération en génération au sein de la dynastie royale des Mac Dorn. Dorn est l'une de ces clans qui ont préservé l'institution monarchique tout au long de leur histoire et de surcroît gardé la même dynastie. Cette continuité est sans doute due à la valeur accordée à ce trésor de famille, dont seuls les descendants de la première reine : Gaenor Mac Dorn, sont censés pouvoir se servir. L'épée magique assure à son porteur des pouvoirs considérables, mais peut également le rendre fou. Lorsque les premiers colons celtes s'installèrent dans les parages, ils dérobèrent l'épée au Peuple-Fée, qui en avait la garde. En rétribution, les Fées levèrent les protections magiques qui gardaient enfermé l'essence du Géant prisonnier et l'empêchait d'exercer son pouvoir. Les malheureux Celtes ne tardèrent pas à subir les conséquences de leur forfait : l'épée devint un objet de convoitise qui amena les humains à s'entretuer pour le posséder. Ceux qui entrèrent en possession de celle-ci assez longtemps s'imposèrent successivement, mais devinrent d'abominables tyrans à son contact. Seule Gaenor, une guerrière quelconque, parvint à la maîtriser, c'est-à-dire à faire usage de son pouvoir sans y succomber. Depuis, les Rois de Dorn sont réputés disposer de pouvoirs magiques importants. Afin de légitimer en quelque sorte ce lien à une épée magique, le clan considère qu'il fut jadis le compagnon de **Nuada** dans la conquête de l'Arlidh, et c'est son dieu tutélaire.
Le secret de l'épée est qu'elle fut forgée par des pouvoirs de dracomancie (ou sorcellerie d'*Io*) très particuliers. Elle est la trace d'une ancienne alliance entre le clan Mac Dorn et Scatach l'Ombre (cf. *Tir Nan Ogg*), la légendaire guerrière-sorcière, rivale et ennemie de Keridwenn, bien que dracomancienne elle aussi. Cette arme fut jadis (en fait au cours de l'Âge d'Or) forgée par Scatach elle-même, et offerte à Gaenor, qui serait la fille de Scatach, selon les gens du clan. Cette filiation fit jadis des Mac Dorn les plus farouches ennemis de la Fraternité de Keridwenn lors de la Guerre du Grand Dragon.

Fenrirstor - Roi : Filehàd Mac Fenrir (également Roi Véritable de tout l'Arlidh)

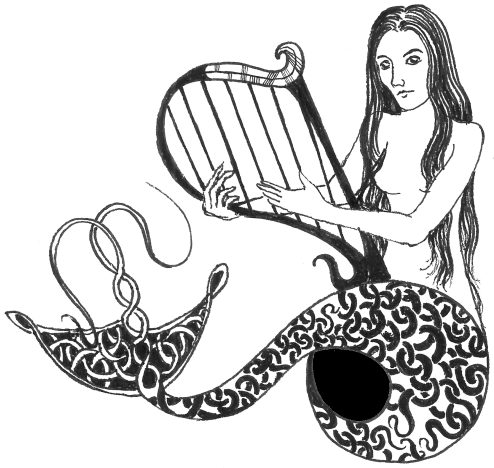
Située au pied du Mont Lidh, Fenrirstor est la cité de la puissante tribu des Mac Fenrir, reconnaissables à leur emblème : le loup, en référence au Géant Fenrir, dont leurs ancêtres affirment avoir combattu l'influence (cf. plus bas). Les terres de cette tribu comptent parmi les plus riches et elle a toujours eu une position dominante dans l'histoire arlidhienne. En un sens, l'avènement du Roi Véritable au sein de cette tribu n'a surpris personne, même si Filehàd est en réalité adopté, et donc techniquement exogène à cette tribu. Les Mac Fenrir sont nombreux, bien armés et constituent la première force militaire de l'Arlidh. Ils ont les meilleurs forges du pays et tirent une part de leur richesse de leur artisanat.
Fenrirstor elle-même est une cité séparée en deux : la ville haute et la ville basse. La ville basse se trouve au pied des chutes du fleuve Bleizken (littéralement "la dépouille du loup"), qui descend du glacier du Mont Lidh, et est construite de part et d'autre de ces eaux bouillonnantes, tandis que la ville haute est bâtie en haut des chutes (c'est là où le château des Mac Fenrir se trouve). Le nuage de vapeur créé par les cataractes se répand en pluie fine sur les maisons les plus proches du point de chute, mais des toits d'ardoise (exceptionnels en Arlidh) permettent de canaliser leur condensation et leur ruissellement. Vivre près des chutes est considéré comme gage de prospérité, car les Matrae du fleuve sont réputées protéger ceux qui vivent près d'elles. Une tradition analogue à un baptême veut que chaque nouveau-né des Mac

Fenrir soit exposé à cette bruine permanente.
Fenrirstor abrite un secret très bien gardé : derrière l'immense cascade on peut trouver des grottes, dont certaines conduisent à des galeries souterraines, et aboutir ainsi dans un labyrinthe extrêmement dangereux, mais au sein duquel se trouve un passage vers le **Mausolée de Nimuë**. Ce Mausolée est une sorte de grande salle souterraine où reposent les corps de 11 des 12 Valkyries primordiales (appelées aussi les Douze Mères, cf. *Asgard*), plongées dans le sommeil éternel auquel les condamna Odin. Quoique Nimüe (ou *Nième*) soit justement celle qui manque à l'appel, le lieu est resté appelé ainsi. En effet, Fenrirstor signifie "la porte de Fenrir" et c'est une porte que des *Filgyur* jadis cherchèrent à ouvrir vers la Vallée des Poisons, la prison du Géant Fenrir, représenté en général sous la forme d'un loup monstrueux, d'où les emblèmes lupins de cette tribu (cf. *Asgard, Reifthursen*).
La famille royale des Mac Fenrir a d'autres secrets à son actif. Tout d'abord, elle descend d'un croisement entre une mortelle et une incarnation humaine de Fenrir, avant même la conquête de l'Arlidh, **alors qu'il était encore libre, et sa Xoa pas encore épanouie**. De ce fait la famille royale porte en elle le sang de Fenrir libre, en pleine possession de ses moyens. Du point de vue des Túatha dé Danann, cette dynastie est donc exogène. C'est pourquoi Gwenn Mac Fenrir a fait appel à Filehàd. Filehàd est son fils adoptif. Surnommé "enfant de la brume" par les Druides, il provient en fait des Mondes de Brume (cf. *Douat*). Plus précisément, il appartient au peuple des Goïdels, censé remplacer à terme les Túatha dé Danann. D'une certaine manière, ceux-ci préparent une transition vers un lointain et vague avenir à travers ce jeune homme venu d'ailleurs. En tous cas, aucun descendant de la famille royale des Mac Fenrir ne pourra jamais devenir Roi Véritable, en raison de ce sang impur.
Cette ascendance ne se remarque pas, et ne se perçoit même pas magiquement, mais elle a toujours fait des membres de cette famille royale des êtres particulièrement doués en magie et souvent les a incités à engendrer des bouleversements importants dans le monde qui les entoure. Les rois des Mac Fenrir ont derrière eux un long historique de décisions audacieuses et téméraires, qui ont à chaque fois ébranlé les fondations de la société arlidhienne, pour le meilleur et le pire. En un sens, l'avènement du Roi Véritable est leur dernier exploit en la matière.
Gwenn Mac Fenrir, veuve de l'ancien roi Bror Mac Fenrir et mère adoptive de Filhehàd, à qui elle a cédé le trône de Fenrirstor et a mystérieusement disparu depuis son couronnement, est l'ultime rejeton de cette lignée que certains considèrent comme maudite. Secrètement membre d'un ordre religieux féminin dévoué à *Satan*, appelé la Sororité de la Senestre de Satan, elle est à la fois prêtresse de Satan et mage diaboliste (cf. *langue diabolique*). Elle a le rang de Dame d'Épées et son nom infernal est "Fleur de Cristal". Sa disparition est liée à deux facteurs : elle craint que son fils, devenu Roi Véritable, ne perce le secret de sa vraie nature et de son affiliation à Satan, et d'autre part, elle a été elle-même chassée de son ordre, qui veut sa mort. Considérée comme hérétique, elle poursuit un but à la fois grandiose et inspiré par une autre divinité infernale que l'Adversaire : *Grendel*. Son dessein mystique est également de soumettre le Chaos. Pour ce faire, elle est parvenue à rouvrir le passage conduisant du Mausolée de Nimuë à la Vallée des Poisons (cf. *Reifthursen*), où elle a disparu pour tenter, grâce à la Kabbale Noire (cf. *Satan*), de transformer la Xoa de Fenrir en Xoa créée, avec laquelle elle pourrait fusionner son âme pour devenir le soixante-treizième ange déchu (cf. *Anges*). Cet ange déchu né de Fenrir et d'elle pourrait faire du Ragnarok (cf. *Asgard*), censé arriver un jour chez les Norriens voisins (cf. *Norrenwelt*), l'émergence d'un nouveau monde, où la puissance du Chaos serait enfin contrôlée et mise au service de l'Ordre et la Loi. Libre au Meujeuh de faire ce qu'il souhaitera de cette dangereuse hérétique. Mais Gwenn Mac Fenrir a de la ressource : elle a été très proche de déclencher en 630 une seconde Guerre du Royaume entre les lignées elfiques (cf. *Albenheim*), afin de soumettre les survivants de cette nouvelle confrontation à une refondation totale des lignées elfiques, afin de les transformer en auxiliaires efficaces et brillants à son service. On peut la juger folle, mais elle est aussi rusée, intelligente et déterminée.
Les Mac Fenrir ont la réputation de compter parmi les guerriers les plus féroces de l'Arlidh, et ils se considèrent comme liés au dieu **Ésus** (ou Math), dieu guerrier et sanguinaire, présidant aux bouleversements et aux grandes évolutions. De nombreux Mac Fenrir combattent armés de haches ou de serpes en son honneur.

Iylmyr - Roi : Diwik Mac Iylmyr

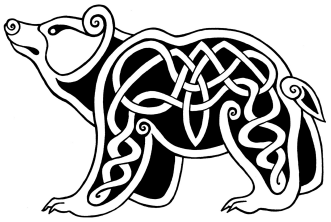
Si les Mac Lagnar ont la réputation de s'acoquiner avec le *Peuple-Fée*, les Mac Iylmyr ont la réputation inverse. Vainqueurs du puissant Géant Iylmyr, très lié justement au Peuple-Fée et aux Foïmorés en particulier, ils se considèrent comme les protecteurs de l'Arlidh face aux menaces immortelles. Leurs rivages sont régulièrement assaillies par les Foïmorés. Les Mac Iylmyr disent que le Palais de Bres (cf. *Tir Nan Ogg > Foïmorés*) se trouverait dans les profondeurs de leurs eaux territoriales, d'où ces incessants conflits entre pêcheurs du clan et les immortels de l'océan. Le fait est qu'Iylmyr était un géant maritime et que son corps repose sous l'eau parès sa mort. Ce qui restait de sa Xoa s'est épanoui pour donner aux eaux du clan des propriétés uniques. Les marins du clan disent souvent qu'il ne faut jamais boire leur eau de mer et rincent toujours consciencieusement leurs prises avant de les consommer.
Iylmyr est un port de pêche plutôt prospère en été, mais une citadelle désolée en hiver. Les Mac Iylmyr ont en effet une tradition étrange : le Roi quitte la capitale pour aller s'enfoncer au cœur des forêts qui occupent l'arrière-pays, suivi par nombre des nobles et des habitants de la ville et la population des villages forestiers ou des prairies cultivées s'en trouve doublée. C'est à ce moment que sont lancées des expéditions contre toute rémanence de la présence féérique. Cette transhumance humaine a un sens sacré, car le combat contre les enfants d'Iylmyr et les Foïmorés cesse en été, à cause de la glace. Les gens du clan appellent cela "la trêve du gel". La légende du géant Iylmyr corportée par les bardes affirme qu'à chaque hiver il s'endormait, et que ses rêves animaient les forêts, les peuplant de créatures féériques. Les gens de la côte se portaient alors à l'intérieur pour venir en aide aux gens de l'intérieur. Cette transhumance est donc une manière de revivre le passé glorieux du clan et de réaffirmer les liens entre peuple du rivage et peuple de la forêt. Le clan est de fait sans nul doute le plus soudé de tous les clans arlidhiens, en général prompts aux luttes internes et ne s'unissant que contre un autre clan, voire des étrangers.
Le cygne blanc est l'animal censé tracter le char de Bélénos, dieu du Soleil, à l'inverse le cygne noir, est le symbole de la déesse **Arianrod**, déesse de la Lune. Face à la menace du Peuple-Fée, étroitement lié à la Lune, les Mac Iylmyr ont invoqué le pouvoir de cette déesse pour combattre les créatures féériques sur leur terrain. Arianrod signifie "cercle d'argent" et de nombreux guerriers portent sur eux des bracelets d'argent liés à cette déesse, enchantés par les druides du clan selon un rituel runique qui leur est propre, et permet d'ignorer les immunités éventuelles du Peuple-Fée aux armes normales. Plus précisément, tout guerrier portant l'un de ces bracelets peut blesser des créatures féériques avec une arme quelconque (alors que les créatures liées à Nyx ne peuvent normalement être touchées que par des armes en argent pur). De plus ces bracelets confèrent à ceux qui les portent un bonus de +7 aux jets de résistance contre la magie naturelle.

Kefenrir - Vergobret : Boadicaë Kefenrir



Quoique bloqué par les glaces la moitié de l'année, Kefenrir parvient à maintenir vaille que vaille une activité commerciale, surtout en direction de Dorn ou An Túr Is Airde, les deux portes vers l'extérieur de l'Arlidh. Les pêcheurs de Kefenrir sont réputés pour leur bravoure, et c'est un clan tout entier tourné vers la mer. Boadicaë, la guerrière élue à la tête du clan depuis une dizaine d'années, est à l'origine la propriétaire d'un chantier naval dont sortaient les meilleurs chalutiers. Pour les Kefenrir, combattre les tempêtes est une guerre plus noble encore que celle qu'on peut mener sur le champ d'honneur. Cela tient également au fait qu'ils durent arracher jadis leur terre aux Titanides nés des Titans liés à la mer : Céto, Océan et Téthys. De fait, Foïmorés, Sirènes et Néréides (cf. *le Peuple-Fée, Tir Nan Ogg*) sont mentionnées par les chants de leurs bardes comme de redoutables adversaires, qui cherchant à reprendre au clan les rivages et les eaux poissonneuses dont ils tirent l'essentiel de leur richesse. Sirènes et Néréides sont désignées sous le nom de "Partholon" par les bardes et druides, en lien avec le mythe irlandais "Livre des Invasions".
La longue île de Fuar constitue une sorte de digue naturelle pour le clan, et abrite de nombreux villages, ainsi que de petits ports secondaires. C'est également un lieu sacré pour les Druides, qui abrite un caïrn à sa pointe nord, comme un défi à l'intention des puissances antiques de l'océan. Comme les clans Mac Keirra, Mac Iylmyr et Mac Sagalt, le clan compte beaucoup de guides en son sein, qui choisissent comme monde de *Vie* "Frère Océan", et aident à la survie des pêcheurs. Boadicaë, jeune femme récemment élue au titre de Vergobret par les siens, fut l'un des premiers soutiens du Roi Véritable et tente d'améliorer le statut du clan au sein du pays de cette manière. Elle fut également l'une de celle qui soutint avec ardeur l'abolition de l'esclavage et la libération des Nibelungen. Sorte de "progressiste", elle exprime la mentalité des Kefenrir, où il y a peu de gens de rien, c'est-à-dire de familles sans aucune propriété, et dont le fonctionnement est relativement démocratique au sens moderne du terme, puisqu'une majorité confortable de la population a accès au vote. Un changement récent, souhaité par la Vergobret, a imposé que les voix soient attribuées par famille en fonction du nombre d'adultes (au sens médiéval, donc à partir de 12 ans), et non achetées, le financement du Vergobret passant par un système d'imposition s'appliquant préférentiellement aux familles nobles. Ces réformes ambitieuses ne sont pas sans provoquer une forte opposition, laquelle est soutenue par les clans voisins, inquiets de voir ce modèle se répandre.
Le nom des Kefenrir ("maison de Fenrir") vient d'étranges maisons à moitié souterraines, qui étaient présentes sur les terres du clan avant l'arrivée des premiers colons celtes. Ces maisons ont une sorte de dôme de pierre qui souvent ne se voit que vous la forme d'un bombement étrange du paysage, ou d'un tertre arrondi, car il est recouvert de mousse et d'herbe. en y entrant on peut accéder à une petite salle basse de plafond, avec des niches où sont entreposés des crânes de loups, d'où l'idée d'un culte du loup révolu que les Celtes en ont tirée et le nom qu'il lui ont accordé, mais ces "maisons du loup" sont en fait les tombeaux des loups d'une ancienne tribu de Waldalben (cf. *Elfes Sylvains*) de la lignée des Maîtres-Loups, qui ont de fait rendu un culte à Fenrir. Appelés "Nemed" ("ceux qui sont sacrés") par druides et bardes, en raison de leur lien à Fenrir, ils avaient déjà quitté l'endroit suite à un conflit avec les fameux Fir Bolg, lorsque les Celtes sont arrivés. Cette histoire est très mal connue, même des Druides, mais les gens du clan ont pris l'habitude de déposer dans les "maisons de Fenrir" les cendres de leurs morts, car ils sont les seuls arlidhiens qui n'enterrent pas leurs morts mais les brûlent. Ils l'ignorent, mais cette tradition est une lointaine rémanence des Fir Bolg, race mythique antérieure aux Túatha dé Danaan. Les Fir Bolg, ou "hommes de la foudre", sont interprétés dans le contexte de Terre Seconde comme des Feueralben (cf. *Elfes Rouges*), et des sorciers pyromanciens spécialisés dans le contrôle de la foudre, plutôt que du magma souterrain. Ils mettaient le feu à leurs bûchers funéraires par un éclair, et c'est cette tradition qui s'est transmise mystérieusement aux Kefenrir, lesquels sont absolument inconscients de ce fait.
Pour mener leur guerre contre les éléments, notamment les Sirènes dont ils firent leur emblème, ils se sont associés à un dieu bien étrange : **Ogmios**, et c'est pourquoi la sirène porte une harpe : Ogmios est le dieu de l'éloquence et des bardes. On dit que les meilleurs bardes sont de Kefenrir.

Keirra - Vergobret : Laegh Mac Keirra



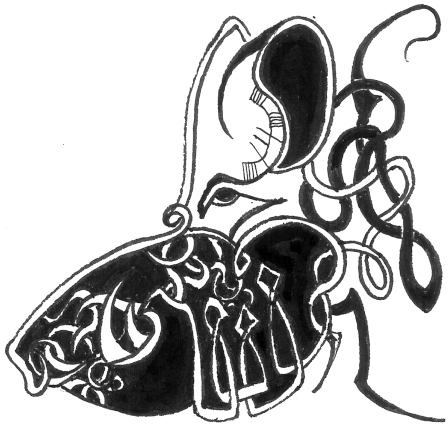
Quoique la capitale théorique du clan, Keirra n'est qu'une petite bourgade fortifiée, une sorte d'avant-poste pour tenir en respect les turbulents et belliqueux voisins du sud. Le véritable centre économique et démographique du clan est le port de Lindköpping, au nord. Port de pêche, c'est également le point de départ du clan pour ses explorations vers la Thulé, soient les mystérieuses contrées du grand nord. En hiver, lorsque Kefenrir, Sagalt et Iylmyr s'endorment, bloqués par la banquise, les Mac Keirra au contraire entament de longues marches à travers les immensités gelées, en direction des îles de l'océan arctique, qui ne sont connues que d'eux seuls (et n'apparaissent pas sur la carte).
Ces expéditions arctiques vers l'Ultima Thulé (ou la zone arctique) permettent aux Mac Keirra de commercer avec les peuples qui y vivent, notamment la communauté de Tajikarao (cf. *le peuple Wa*). De ces expéditions lointaines, ils ramènent diverses marchandises, allant de la peau d'ours blanc et de morse jusqu'aux produits provenant du havre de chaleur de Tajikarao, créé par la présence de la Xoa épanouie du dragon qui a donné son nom à ce lieu. Par ces contacts, les Mac Keirra entretiennent une aura de mystère, qui est vitale dans leur cas, car leurs liens avec la communauté de Tajikarao peut apparaître comme une collusion avec les adeptes du Grand Dragon, puisque les prêtres du Peuple Wa, les Kannushi, sont en fait des sorciers d'*Io*, ou dracomanciens. Le clan des Mac Keirra a déjà mauvaise réputation de par le fait que nombre de ses membres a renié par le passé les Túatha dé Danann pour combattre dans le camp des dracomanciens durant la Guerre du Grand Dragon. Les Mac Keirra partagent donc avec les Mac Lagnar cette réputation infamante, mais c'est chez eux qu'on peut trouver des objets ensorcelés par les Kannushi, ou datant de la Guerre, et préservés dans le plus grand secret. Certains Druides locaux sont même soupçonnés d'une coupable magnanimité vis-à-vis de ces vestiges d'une religion proscrite, en raison de l'utilité concrète de ces objets et des difficultés des Mac Keirra, clan pauvre et décimé par la Guerre. Pour les autres Arlidiens, les Mac Keirra ont "des peaux d'ours mais bien peu d'honneur". De leur point de vue cependant, ils incarnent l'espoir d'un règlement pacifique de ces contradictions, et une autre forme d'honneur. Laissons les Dieux et le Meujeuh en juger...

La déesse **Artio**, déesse des ours et gardienne de la légitimité du Roi Véritable, est naturellement la déesse censée avoir accompagné le clan Mac Keirra. Cela positionne de fait ce clan comme le protecteur naturel du Roi Véritable Filehàd, tâche que le Vergobret Laegh semble avoir décidé d'honorer, comme pour restaurer le prestige du clan... ou pour chercher la protection du Roi, en tant que chef secondaire.

Lagnar - Vergobret : Tual Mac Lagnar

Lagnar est le plus pauvre et le plus isolé des clans arlidhiens. Suite aux combats qui ensanglantèrent le pays lors de l'arrivée des premiers colons, les Mac Lagnar se sont réfugiés dans des terres particulièrement hostiles, peu fertiles, censées avoir été empoisonnées par le sang du Géant Lagnar, que le clan vainquit jadis. Les eaux près de Lagnar son trop périlleuses pour qu'on puisse survivre de la mer, et la terre est trop salée pour que l'agriculture y prospère. Les marais salants sont finalement la seule richesse de cette contrée, ainsi que le commerce entre Kefenrir et An Túr Is Airde.
Peu nombreux, les Mac Lagnar ont cependant la répuation de fournir des guerriers particulièrement endurants et robustes. "Les faibles ne survivent pas dans le pays du sel", dit-on par là-haut. Tual Mac Lagnar est une vieille femme acariâtre et rusée, qui a été élue à ce poste vingt années successives, et agit de fait à la manière d'une reine. Jaloux de leur indépendance, les Mac Lagnar ont beaucoup rechigné à reconnaître le Roi Véritable, d'autant que le sentiment religieux est relativement peu vivace chez eux.
En effet, leurs confins désolés accueillent les dernières forêts enchantées du pays, et d'inquiétantes rumeurs courent sur une possible collusion entre Tual et le *Peuple-Fée*, au détriment du culte des Tuatha dé Danaan. Le poison du Géant Lagnar attaquerait ceux qui se nourrissent des produits de cette terre maudite, et les amènerait à vénérer les anciens cultes rendus aux Titans et Titanides, lors de l'*Âge d'Or*. Même les druides issus du clan des "holenek" (salés), ou des "holenaerien" (sauniers) sont réputés frisant l'hérésie et habitués d'alliances contre-nature avec les créatures féériques, voire les Dragons. De fait, leur emblème est une réprésentation de Lagnar sous forme draconique, tenant un bloc de sel cristallisé dans la gueule, ce qui les rend suspects aux yeux des autres Arlidhiens. Les Mac Lagnar ont en effet rejoint en grand nombre les adeptes du "Culte du Dragon" durant la guerre éponyme.
La pauvreté de leur sol a conduit les Mac Lagnar à vouer un culte particulier à la déesse **Brigit**, car nulle part ailleurs que chez eux on attend le printemps avec autant d'impatience. Le clan affirme donc que c'est aux côtés de cette déesse qu'ils ont mis le pied sur la terre arlidhienne.

Nahann - Roi : Agrid Mac Nahann



Nahann est sans nul doute la plus peuplée des cités arlidhiennes. Cité fortifiée bâtie en haut d'une colline, elle domine les plaines à l'entour. Le clan du sanglier est traditionnellement le rival des Mac Fenrir et l'histoire du pays résonne de multiples conflits entre le loup et de sanglier, que ce soit pour occuper le titre de Vercingétorix, ou plus récemment lors de la désignation de Filehàd Mac Fenrir comme Roi Véritable. Nombreux furent ceux qui pensèrent qu'Agrid Mac Nahann ne plierait jamais le genou. Il ne le fit, en fin de compte, qu'en échange d'avantages financiers non-négligeables.
Agrid Mac Nahann est arrivé au pouvoir d'une manière particulière : il a pris la place qu'occupait sa mère, laquelle était clandestinement une prêtresse des *Innommables*, faisant usage de son pouvoir pour renverser l'ordre social celte, dont elle occupait pourtant l'une des positions les plus puissantes. Son intention était surtout d'en finir avec la domination des Druides, de remettre en cause l'aspect théocratique de la société celte. Agrid Mac Nahann est parvenu à prendre le pouvoir en la condamnant à l'exil, après avoir fait appel à des aventuriers étrangers, dotés de pouvoirs magiques qui leur permirent de contrer les pouvoirs de la reine-mère. Mais les Druides du clan restent très méfiants vis-à-vis de la famille royale, et la relation entre Agrid et eux reste compliquée et orageuse, même si Agrid a suivi - comme la plupart des chefs celtes - un enseignement d'un an auprès d'eux, sur le Mont Lidh.
Quoique l'emblème du clan soit une sirène, il se considère comme lié à la déesse **Épona**. De fait, les Mac Nahann sont sans conteste les meilleurs cavaliers du pays.

Sagalt - Roi : Gawayn Mac Sagart

Le nom du clan et celui de la cité diffèrent ici quelque peu : les gens du clan disent que Sagalt est une déformation du mot "Sagart" qui signifie "prêtre" en gaélique. D'autres affirment que l'homophonie entre les deux mots a conduit les Mac Sagalt à se faire appeler Mac Sagart, comme s'ils descendaient d'une lignée de prêtres. Nul ne sait qui a raison, mais le passé mythique du clan remonte en effet à des prêtres ou plus précisément à la race dite de Nemed, censée avoir envahi l'Irlande avant celle des Fir Bolg. On rappelle que dans le contexte de l'Arlidh de Terre Seconde, on a choisi d'assimiler les Fir Bolg à un clan particulier de Feueralben (cf. *Elfes Rouges*) et les Nemed à des Waldalben (cf. *Elfes Sylvains*). Nemed signifie "ceux qui sont sacrés", car les Waldalben de l'Arlidh étaient fort liés au sang féérique, plus encore que les Waldalben actuels, particulièrement celui des Kères, les filles du titan Nyx (cf. *Peuple-Fée*). Ceux des terres de Kefenrir étaient très proches d'une Kère portant le nom de Lycéenne, d'où leur nature de Maîtres-Loups, ceux des terres de Sagalt étaient liés à une Kère appelée Méllifère, d'où leur nature de Scintillants. Maîtres-Loups et Scintillants sont deux lignées des Waldalben (cf. *Elfes Sylvains* à ce sujet) et un PJ cosmogoniste pourra découvrir une vérité incoupçonnée : c'est en Arlidh que ces deux lignées sont nées. Les Nemed sont en fait les ancêtres de ces deux lignées, et leur proximité avec les Kères, qui étaient les prêtresses de l'antique peuple des Nyktéra, faisaient d'eux une communauté très religieuse, au sens des antiques religions de l'Âge d'Or, dans le culte qu'ils rendaient au Titan Nyx. Cette influence s'est en partie transmie au clan des Mac Sagart, chez qui naissent à l'occasion des enfants doués d'affinité *Lune* voire même - très rarement - Nyx. C'est ce qui justifie chez les Mac Sagart le fait de se dénommer comme étant les enfants des prêtres, car ils portent en eux un lien mystique aux Nemed. C'est un lien viscéral, et non entretenu, qui ne fait pas des Mac Sagart des adorateurs de l'ancien ordre.
Outre cette mystérieuse origine, rien ne distingue vraiment les Mac Sagart des clans voisins. Important port de pêche, Sagalt a aussi la

réputation d'être imprenable. Le port lui-même est bâti au pied de hautes falaises, mais le cœur de la cité est tout en haut, au sommet des falaises, protégé par d'impressionnants remparts. Les pêcheurs de Sagalt y rentrent chaque nuit, grâce à d'ingénieux systèmes d'ascenseurs par contrepoids. Les pêcheurs de Sagalt sont aussi des habitués de la "pêche blanche" en hiver : ils bâtissent des bicoques de bois sur la glace et creusent des trous pour pêcher. Sagalt est un petit royaume plutôt prospère, car ses terres sont fertiles, et c'est avec Dorn le clan le plus riche du Haut-Arlidh.
Le dieu tutélaire des Mac Sagart est **Dagda** et le triskèle, symbole cultuel très ancien, souvent associé aux éléments, représente pour eux le chaudron du dieu et ses remous. Comme les Mac Deirnearach, ils ont repris à leur compte un symbole religieux, comme pour affirmer une plus grande proximité avec les dieux. Pourtant, peu de druides sont issus de ce clan, et il ne manque pas de mauvaises langues pour affirmer que ce symbole est en fait un hommage à trois Titans primordiaux dont sont issus les créatures du Peuple-Fée : Nyx, Khthôn et l'Érèbe.

ARSETERRE

Voir aussi Enclose

C'est le nom véritable de l'Empire Invisible, dont les habitants se font souvent appeler les Alphans, suite à l'initiative d'un cartographe qui avait utilisé la lettre grecque alpha (comme les Perses ont les premiers utilisé le X pour désigner l'inconnue) pour repérer la zone blanche correspondant à Arseterre, dont les contours et la géographie sont restés inconnus de tous temps.
Les Alphans, de leur vrai nom les Ars(es), sont connus pour leurs talents de navigateurs, leur puissance militaire invaincue, leur influence politique considérable, mais restent hors de portée de toute connaissance précise à leur sujet. Jamais encore on n'est parvenu à obtenir des informations convaincantes d'un Ars sur son pays, car tous ceux qui en ont parlé se sont lancés dans des contes absurdes dont pas deux seulement se recoupent, et ce même sous la torture.
Arseterre signifie "terre brûlée" en vieux français, et les Ars (participe passé du verbe "ardre", qu'on retrouve dans "ardent") sont donc des êtres "brûlés". Le fait est que leur mémoire semble elle-même être brûlée, puisqu'ils oublient une partie de leur passé une fois qu'ils quittent Arseterre, essentiellement tout ce qui a trait à Arseterre elle-même, ce qui rend leurs confessions parfaitement inutiles. Ils ne se souviennent que des raisons qui les ont poussés à quitter leur pays et de la raison qui les incitera à y retourner. Rien ne leur empêche donc de faire du commerce par exemple, mais toute leur mémoire affective concernant leur patrie est noyée dans une insondable mer d'oubli.
Arseterre est en effet une terre brûlée, qui présentera à qui l'accoste un relief volcanique désolé, parcouru essentiellement de veines de lave solidifiée de multiples couleurs, et dont la terre sera faite de sable sombre ou de perles de verre. Le secret d'Arseterre est qu'elle est presque vide: nul n'y vit hormis dans sa capitale: Enclose, la cité-volcan, ou la Cité du Dieu Ardent (cf. *Enclose*).

ARYA

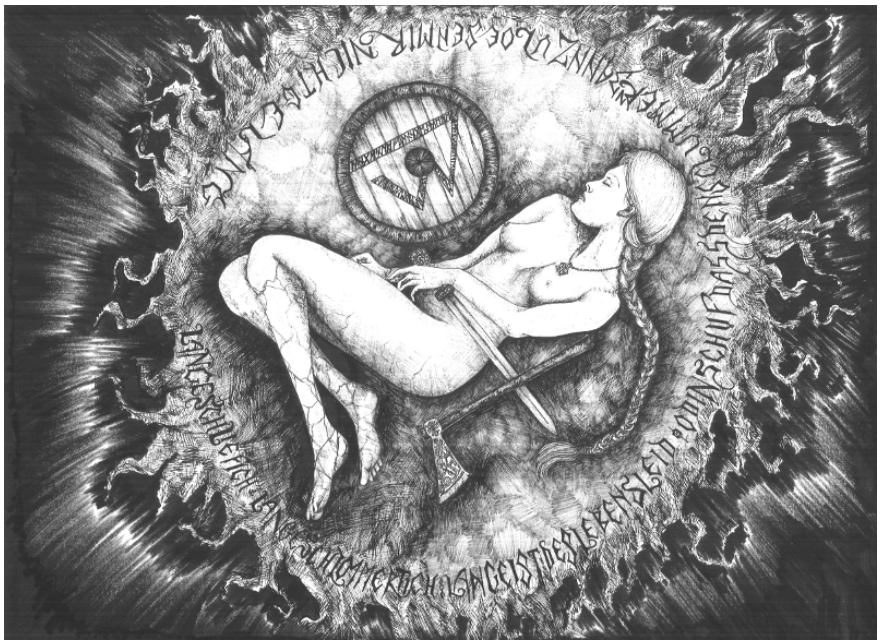
Voir aussi Titans et Titanides, Merlin, la langue Draconique, Io

Signifiant en sanskrit "vaillant", "honorable", "noble", Arya désigne un peuple venu sans doute du nord de l'Inde et qui aurait colonisé l'Inde jusqu'en Iran. C'est d'eux que nous tenons le Rig-Véda, ou livre des hymnes, rédigé en sanskrit, qui est le plus ancien texte religieux connu. Leur religion, le védisme, était un culte rendu aux phénomènes naturels, qui se concrétisait par des rituels sacrificiels (libations de lait ou d'alcool, comme la liqueur du Soma) qui rythmaient la journée et se pratiquaient en plein air, sans aucun temple. Ces rituels ont aujourd'hui disparu hormis les rituels les plus courants qui ont perduré dans l'hindouisme, qui a succédé en Inde au védisme aux alentours de -500. Si les védas, c'est-à-dire les textes sacrés du védisme, ont presque disparu de la liturgie hindouiste, ils sont toujours considérés comme la source du sacré. Lors de l'avénement du védisme, les Deva, c'est-à-dire les dieux du védisme, vont perdurer eux aussi, mais être ravalés au rang de divinités secondaires.
Dans le contexte de Terre Seconde, les Arya sont un peuple très ancien, ayant prospéré sous l'Âge d'Or, et vénérant les Titans les plus anciens, qui alors régnaient sans partage, qu'ils appelaient les **Deva** (deva est un mot sanskrit désignant à peu près les différentes manifestations d'un principe divin).
Les plus puissants Deva sont en fait des manifestations des Dieux-Dragons (Cronos se nomme Indra pour eux), adorés sous d'autres noms par d'autres peuples, mais il existe également des Deva inférieurs, qui eux correspondent tout simplement à des Dragons. Les Arya ont donc construit toute leur religion autour des Dragons en général et leur langue, le sanskrit, est aujourd'hui le parler-dragon. Leurs prêtres étaient des Sorciers d'Io d'avant la lettre, puisque d'avant la Transcendance. Ils ont compté dans leurs rangs les plus grands des Démiurges dont les Sorciers d'Io, sont les héritiers. De fait, lorsque les disciples de Keridwenn parlent d'un temps lointain où la sorcellerie d'Io était l'art le plus élevé, et où les Sorciers d'Io dominaient et guidaient la société des hommes, ils font référence - sans le savoir en général - non pas à des Sorciers d'Io identiques à eux, mais aux prêtres-démiurges des Arya, les **Angiras**.
C'est auprès d'eux que Merlin, qu'ils appellaient le Magicien Souchna, a appris le parler-dragon et a utilisé leurs secrets pour créer la langue draconique. La sorcellerie d'Io pratiquée par Keridwenn, considérée comme héritière de celle de Merlin, et comme la plus pure et la plus complète des sorcelleries d'Io actuelles, est issue de la magie antique des Angiras. Outre les manipulations des Xoas épanouies, comme celles des Dieux-Dragons, similaires à celle que pratiquent aujourd'hui les Disciples de Keridwenn, les Angiras étaient capables d'utiliser le pouvoir des Deva inférieurs, c'est-à-dire de Dragons puissants dont la Xoa n'est pourtant pas épanouie.
Lorsqu'on dit que Merlin/Souchna était le plus grand des sorciers d'Io, c'est vrai dans la mesure où les Angiras n'étaient techniquement pas des Sorciers d'Io, et où Merlin n'a jamais été égalé depuis, mais Merlin n'a jamais réussi à égaler les plus grands des anciens Angiras. Les Arya ayant disparu peu après la Première Sanction (cf. *Cosmogonie*), les Angiras ne se sont jamais adaptés à la Transcendance et leur art est perdu.
Merlin/Souchna était considéré comme un traître par les Arya, car il a fait partie de la Transcendante Énnéade et créé la langue draconique à partir de leurs secrets. Il était pour eux un traître à leur enseignement, et partiellement responsable de leur décadence par la disparition de la magie antique qui a suivi la Première Sanction. *Par ta magie secourable, ô Indra, tu as donné la mort au magicien Souchna,* dit le Rig-Véda (XI,8). Nul ne sait si c'est une imprécation (car pour les Arya toute imprécation est magique et peut potentiellement causer la mort) ou un fait.

Comme le dit Ézékiel Ben Gaour dans son livre *Épersonaï*: "Nul ne sait, hormis Viviane, ce qui est advenu de Merlin, et nul ne sait, hormis Hécate, ce qui est advenu de Viviane."
Bien qu'étant sorciers d'Io, ils n'ont jamais nommé celui-ci ni aucun des Titans les plus anciens. Nés sous l'Âge d'Or, ils ont surtout vénéré Cronos sous le nom d'Indra, et ce même après sa chute. De même que dans la vraie vie le védisme a cédé place à l'hindouisme, cette forme de sorcellerie d'Io antique ne survit que par le fait que les hymnes sanskrits du Rig-Véda, fondement de l'art des Angiras, sont toujours présents dans la pratique de la religion hindouiste. En revanche, l'hindouisme sera transposé sur Terre Seconde sous la forme d'une magie divine, et ses dieux sont de véritables dieux au sens de Terre Seconde. Si les Déva supérieurs, c'est-à-dire les Dieux-Dragons et les plus anciens Titans, sont toujours vénérés dans l'hindouisme, les dragons et les titanides en général sont appelés "Géants" et considérés comme les ennemis des dieux, les enfants dégénérés et indignes des premiers Deva.
Indra est donc également le nom d'une divinité hindouiste secondaire, qui peut être vue comme la rémanence de l'ancien Indra au sein des populations de culture hindoue. Mais Indra l'Ancien, c'est-à-dire Cronos, et Indra le Jeune sont deux entités distinctes et indépendantes dans le contexte de Terre Seconde. La sorcellerie d'Io a été perdue par les descendants des Aryas, et remplacée par la magie divine, bien que le sanskrit soit encore parlé par les brahmanes et les ascètes.

ASGARD

Voir aussi Cosmogonie, La Langue Runique, Le Nifelheim, Niève, Titans et Titanides, Nibelungen, Albenheim, Reifthursen



Asgard est l'un des Univers Matériels Imaginaires, c'est la demeure des Ases, c'est-à-dire les Dieux germaniques. Asgard est également la cime du Frêne Yggdrasil, qui constitue la colonne vertébrale du monde, tandis que son tronc est Midgard, l'Univers Matériel Réel, et que sous ses trois racines se trouvent le Nifelheim, le monde des Morts, celui des Géants et celui des Nibelungen.

On ne décrira cependant ici pas seulement Asgard, mais aussi la mythologie germanique, telle qu'elle est présente sur Terre Seconde. La version proposée ici de la mythologie germanique est inspirée de celle racontée par l'Edda en vers, ainsi que l'Edda en prose, qui sont deux textes postérieurs à la christiannisation. Ils ont l'avantage de proposer une vision assez structurée de la religion des anciens Germains et Scandinaves. Cette vision a été ici remaniée et unifiée pour les besoins du jeu.

Teinte Spirituelle: Les Ases exigent chez leurs adorateurs qu'ils suivent la voie de l'Honneur et leur enseignent le mépris et la défiance face aux Athées. Hormis cela ceux qui vénèrent les Ases se montreront tolérants par rapport aux Agnostiques et aux autres religions, et ne feront guère de prosélytisme. La vision de l'Honneur défendue par les Ases repose essentiellement sur les valeurs guerrières: le courage, la force, la loyauté, les prouesses militaires telles qu'aller à l'autre bout de la mer pour conquérir de nouveaux territoires et piller ou rançonner les populations qui s'y trouvent. Le respect de la parole donnée ainsi que s'abstenir de tricher dans les combats (comme le poison) sont des qualités essentielles pour les Ases. L'honneur est ici étroitement lié à l'idée de loyauté dans tous les sens que ce terme peut recouvrir. Les sociétés nordiques et germaniques reposaient sur les Thing, c'est-à-dire sur des conseils d'hommes libres décidant de la vie de la communauté. À mesure que ces sociétés se sont pacifiées et étendues, elles ont dû faire usage de valeurs non-guerrières dans leur vision de l'honneur.

Au commencement donc était l'Abîme Infini. Au nord de l'Abîme se trouvait le Nifelheim, région de glaces, et la source Hvergelmir d'où s'épandaient douze fleuves aux eaux froides. Au sud se trouvait le Muspellsheim, région de feu, d'où s'épandaient douze fleuves dont les eaux âcres et bouillantes chariaient du poison. De la rencontre de ces fleuves naquit Ymir (cf. Titans et Titanides), le premier Géant et d'Ymir naquit Aumdula, la vache qui le nourrit de son lait. Se nourrissant du sel contenu dans la glace du Nifelheim, Aumdula dégage en léchant ainsi un bloc de glace les corps du Géant Bor et de son fils Buri. Bor et Bestha, une autre géante, engendrèrent les Ases, ces mortels qui devinrent ensuite les dieux des Germains. Les Ases tuèrent Ymir et créèrent Midgard, c'est-à-dire l'Univers Matériel Réel, de son corps. Puis trois Ases: Odin, Hödnir et Lodur créèrent ensuite le premier couple humain: Ask et Embla, Odin leur donna l'âme, Hödnir l'esprit et Lodur la vie. Lodur est un autre nom de Loki.

Bis drei Asen
aus dieser Schar,
stark und gnädig,
zum Strand kamen:
sie fanden am Land,
ledig der Kraft,
Ask und Embla,
ohne Schicksal.

Nicht hatten sie Seele,
nicht hatten sie Sinn,
nicht Lebenswärme
noch lichte Farbe;
Seele gab Odin,
Sinn gab Hödnir,
Leben gab Lodur
und lichte Farbe.

die Edda - Der Seherin Gesicht

Alors trois parmi les Ases,
puissants et généreux,
trouvèrent au bord de l'océan
Ask et Embla,
sans forces et sans destinée.

Il leur manquait l'âme,
il leur manquait l'esprit,
la chaleur de la vie
et ses couleurs lumineuses.
Odin leur donna l'âme,
Hödnir l'esprit,
Lodur la chaleur de la vie
et ses couleurs lumineuses.

Edda - Le visage de la Voyante

Ainsi commença la lignée des Ases, celle des Hommes et celles des races plus anciennes: Elfes et Nibelungen. Du point de vue des peuples germaniques, les Ases ne sont que des mortels, doués de pouvoirs exceptionnels, dont l'époque finira au jour du Ragnarok ou Crépuscule des Dieux. Il existe d'ailleurs une lignée concurrente des Ases: les Vanes, qui les remplaceront après la seconde grande guerre contre les Géants, lorsque ceux-ci, se réveillant de leur long sommeil, abatteront le ciel et que celui qui sera entretemps devenu le plus puissant d'entre eux: le Loup Fenrir, avalera le Soleil après s'être libéré des liens de soie tissés à son intention par les Nibelungen.

Glossaire d'Asgard

Ægir cf. Titans et Tinanides (Dieux-Dragons)

Asgard

La structure d'Asgard repose sur les Douze Demeures, dont certaines sont associés aux Ases les plus puissants, à l'exception de Loki, qui n'a nul lieu qui lui appartienne, même pas le Nifelheim où règne sa fille Hel, ni le Pays des Géants de la Rosée, où se trouve Sygyn son épouse.

1. **Thrudheim:** C'est la demeure de Thor, dans laquelle se trouve son palais: le Bilskirnir. C'est la plus vaste de toutes.
2. **Eibental:** C'est la demeure d'Ull, le dieu rebelle, rival d'Odin. Vide depuis le retour d'Odin, cette demeure est cependant un souvenir du bannissement d'Odin, et sert de refuge aux alliés de Kara, la Valkyrie rebelle, bien qu'elle soit presque dans la gueule du loup.
3. **Walaskjalf:** C'est la demeure d'argent, qui servit jadis à Odin.
4. **Kleinodbank:** C'est la demeure des Sources Froides, où les Ases viennent boire l'eau de la source Mimir dans des calices d'or.
5. **Frohheim:** Odin y accueille les Einherjer, comme Walhall c'est une demeure faite des lances et des boucliers des guerriers morts, où une fresque rappelle la manière dont Tyr, le dieu à la main coupée, dompta jadis Fenrir par les liens de soie forgés par les Nibelungen.
6. **Thrymheim:** Thrymheim a été la première demeure céleste et a servi de modèle pour créer Asgard, qui s'est construit autour d'elle, ruinant ainsi les espoirs de Thrym de régner sur le ciel aussi bien que dans le pays glacé des Géants de la Rosée. Thjazi y a également vécu, mais c'est aujourd'hui la demeure de Skadi, épouse du Vane Njörd, et cela reste un lieu montagneux, propre à plaire aux géants, car finalement aucun dieu ne s'y est jamais plu. Les montagnes célestes sont d'ailleurs accessibles de la Terre par certains de ses plus hauts sommets. C'est une alternative au pont de l'arc-en-ciel, connue en principe des seuls Géants.
7. **Breitglanz:** demeure du dieu Balder, consacrée à la connaissance, à la paix et aux arts. Balder est l'Apollon des Germains, il symbolise l'adoption de la culture gallo-romaine et byzantine par les tribus germaniques conquérantes, et c'est par son meurtre que commencera le Ragnarok.
8. **Himmelsburg:** demeure de Heimdall, le gardien d'Asgard, qui soufflera dans son cor au Ragnarok, lorsque les Géants et les Vanes viendront envahir Asgard, guidés par le traître Loki. C'est en quelque sorte la tour de garde où Heimdall trompe son ennui en buvant de l'hydromel. C'est la première demeure que rencontreront ceux qui empruntent le Bifrost.
9. **Folkwang:** demeure de Freyja, la première des Valkyries, où elle accueille la moitié des Einherjer. C'est aussi l'endroit où sont formées les Valkyries. C'était jadis la demeure des Douze Mères, avant que celle que les partisanes de Brünhilde appellent l'usurpatrice n'en prenne le contrôle.
   Folkwang se présente comme un pays coupé en deux: la moitié est perpétuellement glacée, et l'autre est une terre volcanique perpétuellement en feu. L'une est aussi silencieuse que l'autre est bruyante. On retrouve la séparation entre les six premières Valyries du nord et les six du sud. À l'endroit où les deux pays se touchent se trouve le Palais de Freyja, là où sont accueillis les Einherjer et là où sont formées les Valyries, qu'elles soient des âmes procuratrices ou des femmes vivantes amenées à accéder au statut d'immortelle.
   Les Valkyries sont toujours séparées en deux écoles: celle de la Glace et celle du Feu. La citadelle de Freyja est elle-même séparée en deux: une moitié est faite de glace et l'autre est noire comme le flanc d'un volcan. Entre les deux moitiés de la citadelle se trouve une longue salle à ciel ouvert qui semble infinie: c'est là que festoient les Einherjer lorsqu'ils n'accompagnent pas les Valkyries à l'extérieur pour de violents jeux qui entretiennent leurs facultés guerrières.
   Une statue double de Freyja domine la forteresse: la déesse est représentée nue, toute de glace d'un côté, d'un bois qui n'en finit pas de brûler de l'autre. Freyja étant un peu l'Aphrodite des peuples germaniques, elle est tout aussi belle et sensuelle que terrible. On dit que par les deux visages des deux statues la déesse observe son domaine.
10. **Glastheim:** demeure du sage et juste Forseti, décorée d'or et d'argent, c'est le tribunal des Dieux où les querelles sont réglées par le jugement de Forseti, garant de la justice d'Odin.
11. **Noatun:** demeure du Vane Njörd, protecteur des marins et de la navigation, située traditionnellement au bord de la mer, c'est la demeure la plus accessible aux mortels, qui ressemble à une orgueilleuse cité au bord de la Mer, et il arrive que des portaux se créent spontanément entre différents endroits de l'Univers et Noatun, car Njörd reste très proche des hommes.
12. **Walhall:** le Valhalla, demeure d'Odin, dont le toit est fait de boucliers, les poutres de lances, et qui est construit sur un immense navire, est là où le dieu accueille les Einherjer, càd. les braves, conduits par les Valkyries à l'instant de leur mort sur leurs chevaux ailés. On dit que cette demeure possède cinq cent quarante portes, et que chacune peut laisser passer huit cent guerriers marchant de front, ce qui arrivera le jour où le Loup Fenrir engagera la lutte du Ragnarok contre les Ases. Les Einherjer, les guerriers morts, combattront aux côtés des Ases dans leur ultime combat (eh oui: Tolkien n'a rien inventé, life sucks baby). Dans le Walhalla paissent la chèvre Heidrun, et le cerf Bois-de-Chêne (Eichdorn). Le lait de la chèvre nourrit les guerriers morts, et des bois du cerf coule une eau pure qui alimente les sources de Midgard.

Albenheim

C'est la demeure originelle des Elfes, offerte plus tard par les Ases au Vane Freyr, qui est le dieu le plus proche des enfants du Roi Elfe immortel Daïn. cf. *Albenheim*

Alswinn

Alswinn est l'actuel Roi des Géants de la Rosée. Cf. *Reifthursen*.

Balder

Balder, ou Baldur, est l'Appolon des Germains. Dieu de lumière, de savoir, de beauté et des arts, il est le fils d'Odin et de Frigg et surpasse tous les Ases en beauté et en sagesse. Balder a également des visions de l'avenir, notamment du crépuscule des Dieux, dont il sait qu'il sera déclenché par sa mort. Aussi, sa mère, Frigg, prie tout être et toute chose de ne jamais nuire à son fils, et tous en font la promesse, ce qui rend Balder invulnérable. Loki fera dire à Frigg cependant qu'elle a seulement oublié le Misteltein, alias le gui, et fabriquera un javelot en bois de gui pour tuer Balder. Alors que les Ases s'amusent à lancer sur Balder toutes sortes de projectile, s'émerveillant de son invulnérabilité, Loki donne à Hod, le dieu aveugle, le javelot de gui, et guide sa main pour tuer l'infortuné Balder. Lorsque les Ases réclament à Hel de rendre Balder, celle-ci accepte à condition que tout être et toute chose réclame son retour. Seule la géante Thökk s'y oppose, influencée par Loki (certaines versions affirment que Thökk n'est qu'une des formes de Loki), et Balder est à jamais perdu, tué par l'envieux Loki.

Ich sah Balder,
dem blutenden Gott,
Odins Sohne,
Unheil bestimmt,
ob der Ebne
stand aufgewachsen
der Zweig der Mistel,
zart und schön.
Ihm ward der Zweig,
der zart erschien,
zum herben Harmpfeil:
Hödur schoß ihn;
und Frigg weinte
in den Fensälen
um Walhalls Weh...
-Wißt ihr noch mehr?

Je vis un destin funeste
s'attacher au fils d'Odin:
Balder le dieu blessé,
lorsque dans la plaine apparut
le tendre et joli rameau du gui.
Car ce rameau si tendre en apparence,
fut pour lui un trait mortel et amer:
Hödur l'en blessa et Frigg pleura
toute la douleur du Valhalla.
-Que savez-vous de plus?

die Edda, der Seherin Gesicht

Balder est donc le protecteur les arts, de la beauté sous toutes ses formes, mais aussi de l'écriture, d'une civilisation plus raffinée que celle des Vikings, que le christianisme allait apporter. Loin de la violence du monde des Ases, Balder incarne la finesse, mais aussi la sagesse, et protégera dans les peuplades germaniques ceux qui s'attacheront à la protection les livres et du savoir qu'ils renferment, à sa transmission, ainsi qu'au développement de moeurs plus pacifiques.

Les Berzerkir ou Berzerker

Ce terme désigne à l'origine une communauté religieuse de guerriers s'affublant de peaux d'ours ou de peaux de loups, de manière à terrifier leurs adversaires. Animés d'une fureur de vaincre, inspirés par Odin lui-même, ces hommes étaient réputés capables de se transformer en loups ou en créatures hybrides comme des loups-garous. Certaines tribus germaniques se maquillaient en blanc et noir et attaquaient de nuit, afin de créer la stupeur et la peur chez l'adversaire.
Sur Terre Seconde, certains Runenmeister et certains Druides parviennent à recréer des Berzerkir au cours de leurs manipulations habituelles, lorsque l'influence d'une divinité ou d'un géant se fait particulièrement sentir. Mais les vrais Berzerkir sont devenus rares, bien qu'ils existent encore, sous la forme de communautés nomades conduits par des Runenmeister ou des Druides fous. Les Berzerkir sont en général issus des cultures germanique et celtique, mais il arrive que des formes alternatives apparaissent dans d'autres cultures. Les Berzerkir acquièrent des facultés surnaturelles en rapport avec la langue runique, et ces facultés peuvent apparaître en l'absence de la culture favorisant cette langue, puisqu'il s'agit d'une langue enchantée, et non d'une langue liturgique. Le Berzerker devient alors capable d'entrer dans une frénésie guerrière qui leur permet d'utiliser ces facultés surnaturelles liées à la langue runique qui font appel en général au pouvoir d'un Titanide ou d'un Dieu.
La manière dont un guerrier devient Berzerker est décrite dans l'article *Langue runique* au paragraphe des "Brandungsrunen".
Cette frénésie est pratiquée sous une forme affaiblie par les personnages disposant de la faculté 'Coutumes Barbares', associée aux cultures celtique ou germanique. Elle est appelée couramment "Fausse Rage Berzerk", mais n'en est qu'une forme secondaire, amoindrie pour ne pas dévorer l'âme du Barbare. Un Berzerker est bien autre chose qu'un simple Barbare, et la Rage Berzerk prend alors une toute autre dimension, lorsqu'elle s'empare d'un véritable homme-loup d'Odin.

Bor cf. *Titans et Titanides (Dieux-Dragons)* et *Reifthursen*.

Bragi

Bragi est à l'origine Bragi Boddason, un scalde déifié du IXème siècle. Dieu de la poésie et du chant, il est le scalde d'Odin. Divinité mineure, Bragi représente l'idéal du scalde runenmeister dont le chant devient magie.
Si Bragi n'est pas l'objet d'une vénération quelconque chez le Norrien moyen, il est en revanche souvent invoqué par les scaldes avant de chanter, traditionnellement pendant qu'ils accordent leur instrument.
Bragi n'est pas seulement un artiste runenmeister devenu immortel, il était également de son vivant sorcier-artiste ou Faiseur de Muse (cf. *Idée*) associé au chant et à la poésie. Il protège donc particulièrement les scaldes qui sont inspirés par cette sorcellerie au sein des sociétés de culture germanique, mais également tous les Faiseurs de Muse en général. C'est un aspect assez peu connu de sa personnalité car c'est une sorcellerie peu courante quoique fort ancienne. Mais Bragi aimant à se mêler sous forme humaine aux mortels, tout sorcier-artiste issu d'une communauté de culture germanique le rencontrera un jour.

Brokk et Sindri

Deux Nibelungen forgerons, comme Ivaldir et ses fils. Ils ont forgé l'anneau Draupnir, qui augmente sans cesse la richesse de celui qui le possède (le fameux anneau des Nibelungen), et le fameux marteau de Thor: Mjölnir. Ils ont également cousu ensemble les lèvres de Loki, et fabriqué le sanglier d'or qui tire le char de Freyr. L'anneau Draupnir se retrouvera finalement entre les mains d'Odin et tous les neuf jours émanent huit autres anneaux de l'anneau unique (et oui Tolkien n'a vraiment rien inventé).

Brünhilde

Valkyrie rebelle, elle a été condamnée comme les Douze Mères (les 12 premières Valkyries) au sommeil éternel. Elle dort toute armée au centre d'un brasier, où doit la réveiller Siegfried alias Sigurd selon la légende. Elle est appelée Sigdrifa dans certaines versions.
Dans le contexte de Terre Seconde, on considère que Sigurd est en fait une incarnation humaine de Thor et que celui-ci libère Brünhilde pour lui demander son aide dans dans les combats du Ragnarok. C'est en fait son réveil qui sera l'acte déclencheur du Ragnarok.
Mais Brünhilde n'aidera pas les Ases, car les Douze Mères (cf. Valkyries) ont été fort mal remerciées d'avoir aidé jadis Odin à vaincre Bor et ses enfants. Entraînant avec elle Sigurd, devenu son époux, elle se fera mortelle pour lui et finalement mourra avec lui. La contrepartie humaine de Thor, le plus humain des Ases, ne survivra pas non plus au Ragnarok.
Dans le contexte de Terre Seconde, on considère qu'elle est enfermée sous la citadelle de Sainte-Volonté, plongée dans la torpeur que lui a imposée Odin et entourée du cercle de flammes qui la protège et empêche quiconque de la réveiller. Le fait que les Ases aient perdu le contrôle de ce lieu sacré au profit des sectateurs du Dieu Unique est lié à la conversion du Dragon Sneygg (cf. *Sainte-Volonté*).

Daïn

Daïn est le Roi Immortel d'Albenheim, la demeure céleste des Elfes. Vénéré comme un dieu, il confère à ses fidèles des pouvoirs de magie divine, contrairement aux Ases et aux Vanes. Cf. *Albenheim* et *Daïn*.

Delling

Delling est le plus ancien dieu des Elfes, il représente le Jour, mais surtout le Temps, et s'il est toujours vénéré par les Elfes, il n'existe plus aucun prêtre à l'heure actuelle qui sache s'adresser à lui. Il faisait jadis de ses prêtres de puissants Sorciers de la Lune. On ne trouve guère de ces Sorciers que parmi les Elfes Sauvages, mais le lien à Delling est perdu. Cf. *Albenheim*

Dwalin

Dwalin est le Roi Immortel du Pays du Peuple des Épées, le royaume souterrain des Nibelungen. Il est le gardien des secrets des Nibelungen, qui leur permettent de fabriquer les objets merveilleux qu'ils offrent aux Ases. Vénéré comme un dieu, il confère à ses fidèles des pouvoirs de magie divine, contrairement aux Ases et aux Vanes. Cf. *Dwalin, Nibelungen*

Elfes (Alben)

Êtres immortels originaires de la Lune, devenus mortels par la suite. Cf. *Albenheim*

Fafnir

Fafnir apparaît à l'origine dans le conte de Sigurd, où il se transforme en dragon pour protéger son or, volé à son père Hreidmar. Alors que Odin, Loki et Hödnir, les trois Ases créateurs, étaient en voyage, Loki tua une loutre. Puis, les dieux se rendirent dans la ferme d'un nommé Hreidmar. Quand il vit la dépouille de la loutre, celui-ci se saisit des dieux avec l'aide de ses fils Fafnir et Regin, car la loutre était en réalité son fils Otr. Il exigea comme compensation que les dieux remplissent d'or la peau de la loutre et qu'ils l'en recouvrent. Loki s'empara alors de tout l'or du nain Andvari, y compris un anneau que le nain voulut garder, et dont il prédit qu'il causerait la mort de quiconque le posséderait. L'or maudit fut donné à Hreidmar, et Loki lui transmit la malédiction d'Andvari.
Fafnir et Regin tuent leur père pour se partager l'or. Fafnir refuse ensuite de partager l'or avec son frère, et, le menaçant, l'oblige à fuir. Quant à lui, il se rend à Gnitaheid où il prend l'apparence d'un Dragon et se couche sur son or. Regin s'établit comme forgeron, il forge pour son fils Sigurd une épée, Gram, avec laquelle celui-ci tue Fafnir. Regin boit le sang de son frère, et demande à Sigurd de faire cuire son cœur. Mais le héros se brûle et, en portant son doigt à sa bouche, avale un peu du sang de Fafnir. Le sang lui permet de comprendre le langage des oiseaux, lesquels lui révèlent que son frère compte le tuer. Il se retourne contre celui-ci et s'empare enfin de l'or maudit, avec l'anneau Draupnir.
Dans le contexte de Terre Seconde, Sigurd est une incarnation humaine de Thor et c'est ainsi que Draupnir revient finalement à Odin, assurant sa fortune jusqu'au Ragnarok, qui sera finalement l'ultime réalisation de son pouvoir maudit. Fafnir est donc un puissant Titanide, et

son cœur, parabole de sa Xoa, a servi à Grendel pour créer la lignée draconique de l'Ombre Rouge, censée concurrencer celle de Io.

Le loup Fenrir

Il est l'un des plus puissants et plus anciens Géants de la Rosée. Il sera celui qui avalera le Soleil au Ragnarok. Il est l'image du mal suprême qui aura raison du monde des dieux et des hommes. Pour le réduire à merci, les Nibelungen ont tissé des liens de soie pour le retenir prisonnier, et ces liens sont devenus les échelles de soie qui parcourent la Vallée des Poisons, qui est sa Xoa épanouie (cf. *Reifthursen*). Les Ases ont mis Fenrir au défi de mesurer sa force à ces liens de soie, mais celui-ci, flairant le piège, exigea que l'un des Ases mette sa main dans sa gueule, en manière de gage, pour s'assurer qu'ils le libéreraient si l'entrave se révélait en effet assez solide. Aucun des Ases n'osa lui donner ce gage, hormis Tyr qui enfonça simplement sa main droite dans la gueule du monstre, et la perdit lorsque Fenrir se rendit compte que les liens étaient effectivement assez forts pour l'entraver, et que les Ases n'avaient aucune intention de l'en libérer.

Les Filgyur cf. l'article éponyme

Forseti

Forseti est une divinité mineure et tardive. Il est le fils de Balder et est lié comme lui au monde des lettres. Il représente la justice et le droit écrit et est censé être le juge et l'arbitre des querelles. Forseti fait assez peu l'objet d'une vénération de la part du peuple mais les Runenmeister qui se lient à lui lors du Walpurgis sont en général considérés comme les garants du droit et les juges suprêmes de leur communauté.

Freyja

Freyja est la soeur du Vane Freyr, mais est cependant une Ase, par adoption, pourrait-on dire. Freyja est d'abord la personnification de la beauté féminine, ainsi que de la coquetterie et de l'amour des parures et bijoux. De nombreuses histoires montrent qu'elle est prête à tout pour obtenir des bijoux, même à coucher avec des Nibelungen. Souvent confondue avec Frigg, elle est devenue la première des Valkyries, et assigne à chaque Einherjer sa place au Valhalla. Elle accueille d'ailleurs la moitié d'entre eux en Folkwang, sa demeure en Asgard. Freyja est souvent adorée également en même temps que son frère Freyr, et son culte à Uppsalla s'accompagnait de chansons lubriques et voluptueuses. Freyja est véritablement la Vénus germanique, sensuelle et indécente.

Comme le disent les Scaldes : elle ne se contente pas d'envoyer les Valkyries glaner les âmes des valeureux : elle prélève la moitié des morts :

Tag für Tag *Chaque jour*
kiest sie der Toten Hälfte, *elle prend la moitié des morts*
doch die andre fällt Odin zu. *et rend l'autre à Odin.*

die Edda - Das Grimnirlied

Ces morts, le plus souvent des femmes, sont soumis ensuite à un entraînement guerrier particulier, visant à faire des légions de Folkwang la meilleure arme d'Odin pour le Ragnarok. Seules les âmes les plus fortes parviennent au statut de Procurateurs, voire de Valkyries, les autres restent Suppliants et se fondent dans le sol même de Folkwang. Freyja est considérée par les Valkyries rebelles, qui se disent fidèles à l'héritage des Douze Mères, comme une odieuse usurpatrice. Odin maintient son emprise sur elle par le fait qu'il l'a accueillie parmi les Ases, scellant ainsi sa fidélité.

Peut-être par une étrange réminiscence du culte égyptien de Bastet, elle est souvent représentée accompagnée de chats, voire parfois montée sur un char tiré par ces animaux... Sans doute faut-il être en effet une divinité, pour accomplir un tel exploit! À moins que ce soit l'illustration des tiraillements chaotiques qui accompagnent le désir, l'amour et la sexualité...

Freyr

Freyr est une divinité des voyageurs, des aventuriers, et également des amoureux intrépides. Freyr protège ceux qui voyagent de manière générale, et notamment les pêcheurs, qui affrontent la mer chaque matin. Souvent représenté avec un faucille, il est également apprécié des paysans comme dieu de la fécondité, et porte souvent deux cornes, comme Odin lui-même. Freyr est le seul des Vanes a être vénéré à l'égal de Thor ou Odin. Son culte s'est surtout développé en Suède, notamment dans la région d'Uppsalla. Freyr possédait un char tiré par un sanglier d'or, et le navire Skidbladnir, navire qu'il pouvait replier dans sa poche, mais qui pouvait contenir une armée et qui se dirigeait de lui-même vers le port désiré, ainsi qu'une épée qui se mouvait seule dans les airs, qu'il perdit dans les circonstances qui suivent.

S'étant assis par jeu sur le trône d'Odin, il a pu contempler le monde, et notamment le Jötenreich, où il a vu Gerd, fille du géant Gymir, dont il est tombé amoureux fou. Leur fils devenu mélancolique devant l'impossibilité d'un tel amour, Njörd et la géante Skadi dépêchent leur serviteur Skirnir, pour aller demander la main de la jeune fille. Skirnir emprunte à Freyr, son cheval, qui ne craint ni le feu ni la magie, et peut franchir la mer, et sa fameuse épée, qu'il perd dans sa quête. usant de cadeaux, de menaces et de magie, Skirnir finit par ramener à Freyr sa promise récalcitrante. Dans d'autres versions, c'est Freyr lui-même qui va chercher sa bien-aimée et Skirnir est son nom d'emprunt.

Freyr a été vénéré partout en Scandinavie et en Islande, on lui associait des chevaux sacrés et on lui sacrifiait des verrats, notamment pendant la fête de Jôl, le Noël des Germains. Il est tout autant un dieu agraire que guerrier et symbolise l'union entre une civilisation guerrière et nomade, et une civilisation agraire et sédentaire. En Norvège il était un lieu sacré, le Fröisin ('plaine de Freyr'), où le blé était censé ne jamais geler.

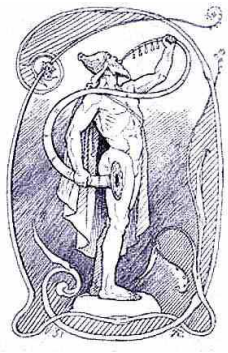
Frigg/Frija

'La bien-aimée'. Épouse d'Odin, elle a été assimilé à Vénus par les Romains, et de fait vendredi se dit freitag en allemand, mais pourrait tout autant se rapporter à Freya. Partageant la sagesse et la prescience de son époux, elle s'oppose souvent à lui, protégeant certains mortels auxquels Odin cherche à nuire. Cependant elle utilise plus la ruse que la confrontation directe. Frigg est la protectrice de la fécondité et du mariage, mais elle se permet elle-même de nombreuses infidélités. Gefjon, souvent vue comme une déesse à part entière, est en fait le double de Frigg, son nom signifie 'donatrice' et elle est invoquée par les paysans. Son culte était particulièrement développé dans l'île de Seeland en Suède, cette île aurait été arrachée du continent par sa charrue, après que Gylfi, alors roi de Suède, lui ait donné autant de terre qu'elle pourrait en délimiter en vingt-quatre heures à l'aide d'une charrue tirée par quatre boeufs. Gefjon-Frigg a appris la magie chez les Vanes, et est un lien entre les deux lignées divines concurrentes.

Gerd cf. Freyr

Grendel cf. *Grendel* et *la Géhenne*

Gullweig cf. les Vanes et le Ragnarok



Heimdall

Heimdall est un Ase décrit comme un bel homme. Gardien de l'arc-en-ciel, son nom signifie peut-être 'celui qui lance de clairs rayons'. L'arc-en-ciel, appelé Bifrost, est le chemin menant à Asgard et Heimdall en est la sentinelle infatigable. On dit qu'il entend croître chaque brin d'herbe sur terre et distingue chaque goutte d'eau. Son cor annoncera le Ragnarok lorsque la bataille finale commencera, comme les trompettes de l'Apocalypse. Il a châtié une fois Loki après que celui-ci avait dérobé le collier de Freyja, et portera à Loki le coup fatal au Ragnarok, mais succombera lui aussi à ses blessures.

Hel cf. Nifelheim

Hödnir

Hödnir est l'Ase mystérieux qui a donné aux hommes l'esprit, mais il ne leur a apparemment pas donné la mémoire ni la reconnaissance, car son nom n'est pas vénéré. Les Runenmeister le désignent comme le 'dieu oublié'.

Hödnir

Hödnir est un Ase mineur, réputé pour être bel homme et un puissant guerrier, mais il ne se distingue par aucun fait marquant et son nom n'apparaît qu'auprès de celui de dieux plus importants, notamment Odin, dont il semble être à la fois un serviteur et un faire-valoir. Offert en otage aux Vanes, on pourrait s'interroger sur la pertinence de son existence. En réalité son rôle est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. Hödnir est la future incarnation d'Odin, lorsque le Ragnarok aura eu raison de lui, car c'est lui qui transmettra aux générations futures de secret des Runes, et gardera pour le Troisième Monde la mémoire du Premier et du Second. Le fidèle compagnon d'Odin est donc promis à un avenir prestigieux, et son apparente fadeur est une protection vis-à-vis des Géants.

Idun

Elle est la gardienne des pommes d'or merveilleuses dont les Ases tirent leur éternelle jeunesse, et l'épouse de l'Ase Bragi. Son rôle, bien que fondamental, n'apparaît que très effacé. Elle est parfois invoquée par les mortels pour sauver une vie en danger, par exemple lors d'un accouchement.

Ivaldir

Ivaldir et ses fils sont des Nibelungen forgerons particulièrement doués. Ils ont créé Gungnir, la lance fabuleuse d'Odin, et Skidbladnir, le navire de Freyr, qui va là où on lui demande d'aller, sans rames ni gouvernail, et plus rapide qu'aucun navire.

Loki (alias Hödur ou Lodur)

Son nom est de la même famille qu'une racine germanique signifiant 'flamme'. Loki est un dieu rusé, malicieux de l'espièglerie à la méchanceté la plus odieuse. Fils de Farbauti (celui qui en frappant fait naître le feu) et de Laufey (l'île boisée), il est à l'origine associé au feu,

et est comme lui tout autant bénéfique que destructeur. En Norvège, lorsque le feu de l'âtre crépite, on dit que Loki bat ses enfants. Loki est le 'frère par le sang' d'Odin, et à ce titre est l'un des Ases les plus importants, bien que ses méfaits l'aient peu à peu exclu de leur compagnie. Il n'est en effet pas d'Ase qui n'ait eu à se plaindre de lui. C'est d'ailleurs lui qui provoquera le Ragnarok en armant la main du dieu aveugle Hod d'un javelot en bois de gui pour tuer Balder. C'est donc lui qui enflammera l'océan, signe de la fin des temps.

Représenté sous la forme d'une beau jeune homme blond vêtu de noir et rouge, Loki est à la fois vain, méprisant, cruel et téméraire. Il n'hésite pas à provoquer inutilement Ases, Géants et Nibelungen. Les Nibelungen Brokk et Sindri lui ont d'ailleurs cousu les lèvres pour le faire définitivement taire, afin que ses mensonges ne puissent plus jamais tromper quiconque. Loki s'est défait de ces liens, mais la blessure reste, et les Nibelungen sont devenus les ennemis de l'Ase.

Le rôle de Loki est cependant ambivalent: si les Ases lui reprochent sa malignité et sa cruauté ils n'hésitent pas à faire appel à lui lorsque sa ruse leur devient nécessaire, nortamment contre les géants. Loki est un peu l'âme damnée des Ases. C'est d'ailleurs pour cela qu'il insultera les Ases lors d'un banquet, disant à chacun en quelque sorte ses quatre vérités, jusqu'à ce que finalement Thor le chasse. En partant Loki lancera à Aegir que son domaine, les océans, seront bientôt la proie des flammes, ce qui se réalisera durant le Ragnarok. Loki est malfaisant, et les Ases qui se sont beaucoup reposés sur lui, verront sa malignité se retourner contre eux. Cette ambivalence de Loki est contenue dans le fait qu'il se fait appeler Hödur lorsqu'il commet ses méfaits, et Lodur lorsqu'il fait le bien, comme lorsqu'il crée les hommes. Après tout, n'est-il pas l'un des trois premiers Ases avec Odin et Hödnir?

La source Mimir

C'est la source prenant sa source dans la deuxième racine d'Yggdrasil, le Jötenreich, ou pays des Géants de la Rosée. Deux cygnes immortels s'y baignent et ce couple est l'ancêtre de tous les cygnes terrestres. Cette source est gardée par les trois Nornes qui y puisent l'eau dont Yggdrasil a besoin pour survivre aux attaques de Nidhögg. Odin jadis obtint d'elles une gorgée de cette eau en échange du sacrifice de son oeil, et delà vient sa sagesse et son savoir qui lui ont permis de suivre l'enseignement des douze Valkyries et ont fait de lui un dieu. Mimir est également appelée Urdbrunnen (la fontaine d'Urd), car la Norne du présent en est la gardienne attitrée.

Ich weiß Odins
Auge verborgen
in Mimirs Quell,
dem märchenreichen.

Je sais que l'oeil d'Odin
est enterré sous la Source Mimir
riche en histoires.

die Edda - Der Seherin Gesicht

Mimir (celui qui pense) est à l'origine un démon des eaux et périt lors de la première guerre que se livrèrent les Ases et les Vanes, mais Odin garda sa tête embaumée, afin de pouvoir toujours l'interroger.

Nerthus

Nerthus est une très ancienne personnification de la terre-mère, qui a été peu à peu remplacée par le dieu Njörd. Son culte est à la fois cruel et pacifique, impliquant des sacrifices humains (cf. La Langue Runique), afin de complaire à la déesse et d'assurer la pérennité d'une communauté. Son nom n'est plus invoqué que lors de cérémonies exceptionnelles, par des Runenmeister nostalgiques de l'ordre ancien, qui voulait que le sang soit préalable à toute communication entre les dieux et les hommes. Nerthus est une déesse chthonienne presque oubliée, mais qui est susceptible de resurgir au Ragnarok. Certains Runenmeister évitent de faire appel à elle et se tournent vers Njörd ou Frigg, qui représentent une humanisation des coutumes germaniques.

Njörd

Njörd est l'un des Vanes, les ennemis des Ases, amenés à régner après leur chute. Comme tous les Vanes, il est un dieu pacifique, protecteur des navigateurs, et garant des serments conclus. Sa demeure, Noatun, est située au bord de la Mer. Son épouse, la Géante Skadi, fille de Thjazi, n'a d'ailleurs pas voulu quitter son domaine, situé sur Terre, dans de hautes montagnes, pour le bord de la Mer: 'Les piaillements aigus des oiseaux troublent mon sommeil, chaque matin je suis réveillée par la mouette qui revient de la forêt.', Njörd, à l'inverse répondit: 'Le chant du cygne me paraît plus doux que le hurlement des loups.' Le fruit de cette union si mal assortie est le Vane Freyr. Skadi est restée la Géante solitaire et chasseresse qu'elle a toujours été, et a renoncé à venger son père. Elle a de fait été vénérée comme une Ase en Norvège et en Suède, et est assimilée à une sorte d'Artémis germanique, solitaire et intrépide. Elle chasse sur skis et son nom aurait donné le nom du sport aujourd'hui.

Nifelheim

cf. l'article du même nom

Nör

Mère de Daïn, Nör est la déesse de la Nuit, vénérée jadis en même temps que Delling. Contrairement à Delling elle est encore vénérée, mais sous deux aspects différents: Vollmond (la Pleine Lune) et Neumond (la Nouvelle-Lune). Comme Daïn elle donne à ses prêtres de la Grâce.

Cf. *Albenheim* et *Nör*

Les Trois Nornes

Skuld (l'avenir), Urd (le présent) et Verdandi (le passé) sont trois équivalents des Moires grecques. Elles filent le destin des hommes, tranchent leur fil de vie au moment destiné, abreuvent Yggdrasil, et gardent l'eau sacrée de la source Mimir. Elles étaient jadis compagnes des douze premières Valkyries et partagent avec elles le privilège d'être des entités immortelles, ni divines, ni titanides, qui ont vu la création du Monde et en verront probablement la fin.

Odin/Wodan

Wotan est à l'origine un dieu téméraire et furieux (cf. l'allemand wüten: "faire rage"). parcourant le monde sur son cheval à huit pattes, l'infatigable Sleipnir, capable de galoper à la surface de l'eau, tantôt noir, tantôt blanc, souvent armé de sa lance Gungnir (forgée par le Nibelungen Ivaldir et ses fils), vêtu d'une long manteau gris et coiffé d'un chapeau aux larges bords, ce voyageur est devenu le plus sage et le plus subtil des Ases, en volant le savoir, comme Mercure/Hermès (de fait mercredi correspond à wednesday qui vient de Woden, la version anglo-saxonne de Wodan). Il est à la fois celui qui reçoit les braves au Valhalla et celui qui guérit des blessures, guide les navires, et inspire les vers des Scaldes. Juge, savant et guerrier à la fois, il est le père des Ases, et celui qui édicte les lois selon lesquelles les hommes doivent vivre.
Odin est accompagné parfois de quatre serviteurs fidèles, qui étaient jadis de puissants Runenmeister: Hugin (la pensée) et Munin (la mémoire), deux corbeaux parcourant les Mondes, ceux des vivants et des morts, pour rapporter ensuite à leur maître tout ce que leur oeil noir a perçu, et qui symbolisent à eux deux l'intelligence, et Geri et Freki, deux loups familiers. La forme animale que ces immortels prennent ne doit pas prêter à confusion: ce sont d'anciens Runenmeister. Geri et Freki n'ont pas de rôle informatif mais sont parfois chargés de missions particulières par leur maître, et se mêlent volontiers aux mortels sous forme humaine.
Odin se mêle très souvent à la vie des hommes et aime à apparaître sous une apparence banale, et à se jouer des mortels et des immortels, car même les dieux ne le reconnaissent pas lorsqu'il se dissimule ainsi. Il ne cherche pas en général à masquer son oeil borgne. Odin est aussi le maître des Runes futhark, bien qu'il n'ait pas inventé la langue runique, comme le dieu celte Oghma a créé l'alphabet portant son nom, et de l'inspiration des poètes et des scaldes. Voir à ce sujet les arcanes germaniques de la Langue Runique.

Le Pays des Géants de la Rosée (alias Jötenreich)

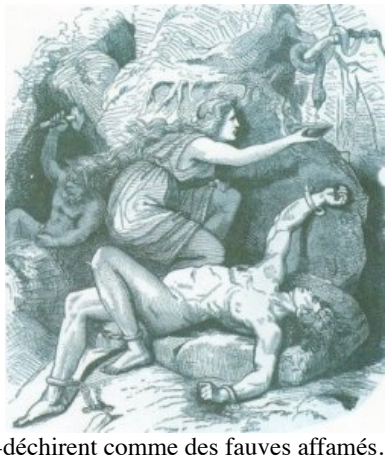
Les Géants de la Rosée sont appelés ainsi parce qu'ils ont vu l'aube du monde. Ce sont tous les Géants plus anciens que les Ases. Bien qu'étant situé sous terre, le Pays des Géants de la Rosée est un pays clair de glace et d'immenses forêts, dans lequel brille un Soleil éclatant, dont la lumière se reflète sur les fjords, et qui communique avec les deux pôles de Terre Seconde. C'est un pays froid et glacé, engourdi par un éternel hiver. Voir à ce sujet les articles *Titans et Titanides* et *Reifthursen*.

Le Pays du Peuple des Épées

Le pays du Peuple des Epées est le Royaume mythique des Nibelungen et de leur Roi Immortel : Dwalin. Dwalin est également l'unique divinité que vénèrent les Nibelungen. Leur traditionnelle inimitié avec les Géants fait d'eux des alliés sûrs des Ases dès qu'il s'agit de lutter contre ceux-ci, mais ils n'œuvrent en général que pour eux-mêmes. Ce pays est décrit dans l'article *Nibelungen*.

Le Ragnarok

Ragna Rok: la fin des dieux ou Ragna Rokkr: le crépuscule des dieux. On a vu comment les sévices subis par la Vane Gullweig ont déclenché la première guerre entre Ases et Vanes. C'est le premier signe de déclin des Ases, que la cupidité détourne des lois qu'ils avaient eux-mêmes édictés. À la suite de leur conflit avec le géant Thrym, ils autorisent de plus Loki à tourmenter sans fin le géant, provoquant peu à peu le déclin de tous les accords passés entre Ases, Géants, Nibelungen et Hommes. Loki, sous le nom de Hödur, s'amuse à semer le trouble, la zizanie et la guerre, et des rêves oppressants envahissent le sommeil des habitants d'Asgard.
Au cours d'un banquet où Loki insulte tous les Ases à la ronde, profitant du fait qu'il s'est rendu maintes fois indispensable auprès d'eux, il est finalement chassé par Thor. Fou de rage, il retourne alors sa ruse contre les Ases, si souvent mise au service de leurs intérêts contre les Géants par le passé, d'une manière particulièrement cruelle, en tuant Balder, l'enfant chéri des Ases, de la main de Hod, le dieu aveugle.



C'est le meurtre de Balder qui marque le commencement de cette grande épreuve. Devant son cadavre, les Ases font le serment de le venger. C'est finalement un héros venu de Gaule, Rinda, qui se saisira de l'ignoble Loki pour le jeter aux fers. Il sera condamné à être sans fin torturé par un serpent, rappelant ainsi le mythe prométhéen. Le serpent répand du venin sans cesse sur ses blessures, tandis que Sygyn, l'épouse de Loki, recueille ce venin dans une coupe pour l'empêcher d'atteindre le corps de son époux. Mais à chaque fois qu'elle doit vider la coupe un peu du venin atteint malgré tout l'Ase maudit. On retrouve ainsi également le mythe de Sisyphe. Ce traitement infâme ne fait qu'accroître la rage du dieu malfaisant. Brisant ses chaînes, il va rejoindre Géants et Démons pour combattre les Ases. Dès lors, le Ragnarok peut commencer.

À l'est des rumeurs maléfiques se répandent, présages d'un temps funeste: une vieille géante met au monde dans une forêt une portée de louveteaux issus du vieux Fenrir. L'un de ces monstres pourchasse le Soleil pour le ravir au monde; longtemps sa course reste vaine, mais il croît en force à chaque saison et peu à peu se rapproche du Soleil, dont les clairs rayons faiblissent, prennent la couleur du sang, pour finalement s'éteindre. Commence alors un hiver sans fin. Le monde est plongé dans une incessante tempête de neige, tandis que toutes les lois s'effondrent, et que les hommes s'entre-déchirent comme des fauves affamés.

Alors les Immortels rassemblent leurs forces. Eggther, la sentinelle du Pays des Géants de la Rosée, guette l'instant propice pour précipiter la fin des Ases. Surt, sentinelle du Muspellheim, s'apprête à éveiller les mystérieux Géants du feu, que le monde a oubliés, et qui n'ont plus quitté le Muspellheim depuis la création du monde. Garm, le chien infernal de Hel, hurle à la mort et invoque tous les morts du Nifelheim, tous ceux qu'Odin ou Freyja ont jugés indignes de boire l'hydromel d'Asgard. Enfin, Heimdall veille, et malgré sa vigilance est trompé par Loki, et ne souffle dans son cor que trop tard, lorsque les Géants sont déjà en marche vers Asgard.

Fenrir rompt les liens de soie qu'avaient tissé les Nibelungen, et la Vallée des poisons s'éveille de sa torpeur, ébranlant le frêne Yggdrasil, tandis que l'Univers marche vers sa conclusion. Des montagnes s'écroulent, et les Nibelungen perdent les entrées de leur Monde et de leurs demeures souterraines, les empêchant d'aller de leurs mines à leur royaume. De l'ouest approche, sur un navire peuplé de spectres, le Géant Hrym. Son vaisseau est porté par le flot que soulève le Serpent de Midgard. Un autre navire vient du nord, les voiles tendues par le vent, transportant les damnés du Nifelheim, et c'est Loki lui-même qui en tient la barre. Fenrir l'accompagne; le feu jaillit de ses yeux et de ses narines, sa gueule ouverte ruisselle de sang, sa mâchoire supérieure touche le ciel, tandis que sa mâchoire inférieure frôle la terre; il est prêt à engloutir tout ce qui vit entre ciel et terre. Au sud apparaît Surt, suivit par les légions des Géants du feu, son épée lance des éclairs qui foudroient le sol et tout autour de lui des flammes et des torrents de lave surgissent du sol crevassé. La voûte du ciel s'enflamme et se brise en deux, comme le toit d'une maison qui brûle, et les fils du feu s'engagent sur le Bifrost, l'arc-en-ciel gardé par le fidèle Heimdall. Ses racines rongées par le dragon Nidhögg, Yggdrasil s'effondre.

Alors, dans les champs dévastés du Vigrid, les plaines qui s'étendent devant le Valhalla, les Ases affrontent leurs ennemis. Face aux damnés du Nifelheim, les Einherjer du Valhalla et du Folkwang se relèvent. Armé de Gungnir et entouré par l'essaim éclatant des Valkyries montées sur leurs chevaux ailés, Odin se précipite sur Fenrir, qui le dévore. Le cri de douleur de Frigg ébranle alors la terre et les cieux, son fils Vidar maintenant ouverte avec son pied la gueule du monstre, enfonce son épée dans la gueule béante du monstre qui succombe à son tour. Surt tue alors le dieu Freyr, avec la propre épée du dieu, que celui-ci a perdu lors de son voyage vers le Pays des Géants de la Rosée, pour conquérir son épouse Gerd. Thor se retrouve à nouveau face au Serpent de Mirgard, qu'il tue avant de succomber à l'haleine envenimée du monstre. Loki, animé d'une haine sans bornes pour Heimdall, le tue et périt lui-même dans le combat. Les Ases meurent les uns après les autres. Seul Tyr reste, il parcourt le charnier, tenant son épée de la main gauche, cherchant à tuer Fenrir, qui lui a pris sa main droite, mais Vidar l'a devancé. Mais Garm, le chien infernal de Hel, est encore vivant, et Tyr le tue, mais meurt lui aussi.

Les grands dieux sont morts. À présent que Thor et Sif, protecteurs des foyers humains, ont disparu, les hommes sont abandonnés, la race humaine est balayée de la surface de la terre. La terre elle-même perd sa forme, les étoiles se détachent du ciel et tombent dans le vide béant, semblables à des hirondelles qui, lasses d'un trop long voyage, s'abîment dans les flots. L'incendie allumé par le Géant Surt a détruit toute vie sur terre et consumé les plaines terrestres et célestes. Et voici que toutes les mers, que tous les fleuves débordent, la terre coule peu à peu sous d'immenses vagues qui recouvrent toutes choses. Des débris du second monde émergent un monde nouveau. Lentement la terre émerge à nouveau des flots, des montagnes s'élèvent à nouveau. Au-dessus du torrent l'aigle guette à nouveau le poisson, les épis croissent là où nulle main d'homme n'a répandu de semence. Un soleil nouveau brille nouveau dans le ciel serein.

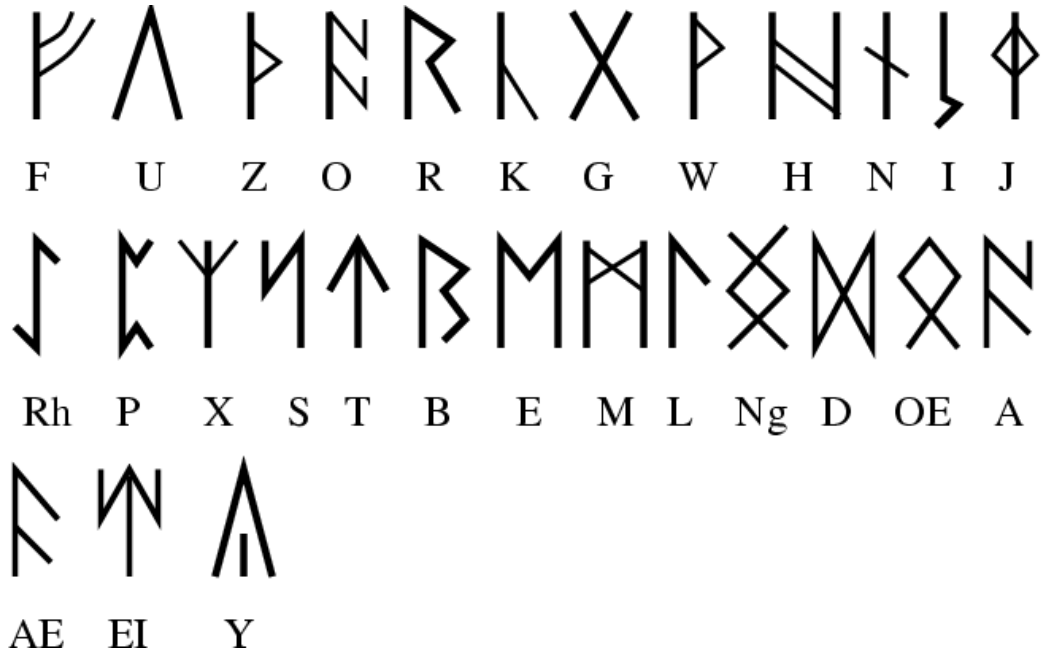
De nouveaux Dieux apparaissent, ceux qui sont restés purs et n'ont commis ni crime ni parjure: Balder revient à la vie, accompagné de Hod, son frère aveugle, Vidar et Vali, les deux fils d'Odin, prennent sa place. Vili et Vé, deux autres descendants des Ases, apparaissent pour occuper à nouveau Asgard. Hödnir, compagnon fidèle d'Odin, est sa réincarnation, et transmet aux générations suivantes la sagesse du père des Ases, et les secrets des runes, sans la soif de pouvoir qui a perdu l'antique génération. Magni et Modi, les deux fils de Thor, complètent ce nouveau panthéon. Enclos dans le bois même du frêne Yggdrasil, que les flammes dévorantes de l'incendie universel n'ont pas pu consumer, quelques hommes ont échappé à la mort. dans l'asile qu'ils avaient trouvé, ils n'ont eu d'autre nourriture que la rosée du matin. Un monde nouveau est né.

Ran cf. Titans et Titanides

Les Runes Futhark

Il s'agit en fait des lettres de l'alphabet futhark, et non des runes en elles-mêmes qui sont les écritures magiques composées par ces lettres. Comme les lettres de l'alphabet ogham, elles ont chacune une valeur particulière, ce qui permet à certains de les utiliser pour des processus divinatoires. La figure 1 en présente la liste, selon une version particulière. On peut ajouter à cette liste le dessin du marteau de Thor, qui marque souvent le début et la fin d'une inscription runique. Le marteau est parfois remplacé par la croix gammée, qui est aussi le signe de

Thor.



L'alphabet futhark dans sa version Alcuin.

Le Serpent de Midgard

C'est le serpent monstrueux qui entoure le monde, que les Vikings croyaient plat et rond comme une assiette. Selon une vieille légende irlandaise (datant de la colonisation Viking en Irlande) Thor a voulu le capturer à l'aide du Géant Hymir, mais celui-ci a pris peur lorsqu'il a vu le monstre sortir des eaux et a préféré trancher la ligne, ce qui lui a vallu d'être noyé par Thor, furieux. Thor se retrouvera face à ce Géant de la Rosée au moment du Ragnarok, et il le tuera à ce moment seulement. En réalité le Serpent de Midgard est un géant mystérieux, au pouvoir immense, que certains considèrent comme l'Antre de la Xoa d'Ymir, c'est-à-dire la manifestation physique d'Io lui-même. Il repose au fond des océans et est aussi appelé Kraken par d'autres peuples.

Sif

Épouse de Thor, elle lui a donné deux fils: Magni (la force) et Modi (la colère). Protectrice de la famille et du mariage.

Sigurd/Siegfried

Héros de la Tétralogie de Wagner, Siefried y apparaît comme une libre réinterprétation du plusieurs mythes. Le chant des Nibelungen le présente comme un guerrier originaire de Xanten, aux Pays-Bas, venu à Worms, pour épouser Krimmield, fille du roi des Burgondes. Il y est dit qu'il possède l'anneau des Nibelungen (l'anneau Draupnir) et la Tarnkappe, c'est-à-dire le heaume qui rend invisible. Il apparaît également dans l'Edda sous le nom de Sigurd, et il y libère la Valkyrie Sigfirda, confondue parfois avec Brünhilde. Dans la Tétralogie il tue le dragon Fafner (alias Fafnir). Siegfried y supplante Thor dans son rôle de Héraclès germanique.

Dans le contexte de Terre Seconde, on considérera que Sigurd est en fait une incarnation humaine de Thor. C'est en effet sous ce nom que Thor a tué Fafnir, lors de la première guerre entre Géants et Dieux. Sigurd est surtout celui qui éveillera Brünhilde la Valkyrie rebelle condamnée au sommeil éternel par Odin, désobéissant ainsi au roi des Ases, sur le conseil de Loki.

Skadi cf. Njörd

Thjazi

L'un des géants de la rosée, prend parfois la forme d'un aigle. C'est sous cette forme qu'il a poursuivi Loki, lequel lui avait enlevé l'Ase Idun (qu'il avait d'ailleurs livrée lui-même au géant en échange de sa liberté), et a eu les ailes brûlées par un feu gigantesque allumé par les Ases pour protéger Loki qui revenait sous la forme d'un faucon, tenant Idun sous la forme d'une noix dans son bec. Les ailes brûlées, Thjazi est tombé au plus profond du Jötenreich, où il est presque mort. Sa haine des Ases le maintient en vie. L'aigle aux ailes brûlées sera peut-être l'ultime malédiction des Ases. Cf. *Reifthursen*.

Thor/Donar

Thursday, Donnerstag, Tonnerre... On voit que ce nom a marqué les peuples germains et francs. Dieu du tonnerre, dieu de la guerre armé d'un marteau et sillonnant le ciel dans son char aux roues flamboyantes lors des orages, Thor est l'image même de l'intrépidité, du guerrier

courageux et noble, sans l'intelligence et la subtilité d'Odin, mais il jouit auprès des peuples germaniques d'un grand prestige car il est considéré comme le véritable protecteur des hommes, plus préoccupé de la vie que des mystères du monde ou du pouvoir ultime. Son marteau a été forgé par les Nibelungen à partir d'un météorite, et est un symbole protecteur, comme la croix gammée qui lui est attribuée. Le marteau porte le nom de Mjölnir (le destructeur). Le marteau n'est pas seulement une arme, c'est aussi un objet permettant de consacrer les alliances, traités et mariages (on posait un marteau consacré à Thor sur les genoux de la mariée pour conclure le mariage), comme la Roue de Bélénos, ou comme le marteau du commissaire-priseur. Thor possède également une ceinture lui donnant la force d'un géant, c'est-à-dire lui donnant un pouvoir sur les Xoas, et qui lui a permis de vaincre les Géants, et des gants de fer.
Thor est le héros de nombreuses aventures au cours desquelles il est souvent accompagné du subtil Loki, avec lequel il se joue de la bêtise des Géants, réaffirmant ainsi la supériorité des Ases sur les géants vaincus jadis par Odin.

Thrym

Thrym est l'un des plus puissants Géants de la Rosée. Ennemi traditionnel des Ases, il n'a de cesse de défier leur pouvoir mais a toujours été vaincu jusqu'ici. Il a notamment exigé qu'on lui livre la déesse Freyja en échange du marteau de Thor, qu'il avait volé et enterré profondément sous les glaces du Jötenreich. Mais Loki déguise Thor en femme pour tromper le géant et récupérer le marteau par ruse.
Thor se déguise en femme, et se fait passer pour Freyja, tandis que Loki l'accompagne sous la forme d'une servante. Lorsque Thrym soulève le voile de sa femme, il la trouve changée et Loki lui dit que sa fiancée est fatiguée par le voyage... Au moment où l'on apporte le marteau volé pour le déposer sur les genoux de la mariée, conformément à la tradition, Thor se marre, prend son arme, et flanque une rouste à Thrym, puis s'en retourne avec Loki. C'est, comme l'épisode de Gullweig, l'un des exemples où Loki tire les Ases d'un mauvais pas par la ruse.
Thrym a créé ce qui est devenu l'une des demeures d'Asgard: Thrymheim. C'est d'ailleurs en paiement de ce travail (puisque les Ases s'y sont installés à sa place) qu'il a demandé la déesse Freyja en mariage, et ne l'obtenant pas, a volé le marteau Mjölnir.
Cf. *Reifthursen* pour plus de détails.

Tyr/Tiuz

Tyr est un dieu guerrier qui symbolise l'abnégation et la loyauté. Il est le dieu des causes justes, en opposition avec Thor qui symbolise la vaillance guerrière pour elle-même. Souvent invoqué par les guerriers avant le combat, comme Thor, il aide ceux qui s'apprêtent à combattre jusqu'à la mort. Il est manchot, et sa main droite se trouve au fond de la Vallée des Poisons, depuis que Fenrir l'a avalée (cf. Fenrir).

Ull

'Le magnifique'. Fils de Sif (mais pas de Thor), Ull est un Ase puissant, qui symbolise la dignité et le courage, associés à l'intelligence et la droiture d'esprit. Fameux chasseur, il parcourt les étendues glacées des pays froids sous forme humaine pour y chasser le gibier. On dit qu'il s'oublie parfois sous cette forme humaine et est l'un des rares Ases à avoir conservé une mémoire très vive de son passé humain, car il est né humain comme tous les Ases. Puissant enchanteur, il a supplanté Odin et l'a chassé d'Asgard, après que celui-ci avait usé d'artifices indignes pour obtenir les faveurs d'une jeune fille. Son règne n'a duré que dix ans car Odin l'a chassé à son tour, mais il a profondément marqué certaines peuplades, qui voient son règne comme une période à la fois effrayante et fascinante, où la magie était plus que jamais présente dans le monde des hommes. Ull est particulièrement présent dans le monde des rêves, et enseigne parfois le savoir runique aux mortels par cet intermédiaire. Certains Runenmeister rebelles à l'ordre des Ases reçoivent son appui, et certains pouvoirs exceptionnels. Les élèves d'Ull utilisent souvent des ossements couverts de formules magiques runiques, pour manipuler cette magie. Ull se considère comme le seul successeur digne de Niève, celle qui créa la langue runique, et espère réunir les peuples celtiques et germaniques sous une religion unique, qui rassemble le savoir des deux versions de la langue runique, trop longtemps séparées. Bien qu'il soit vu comme un ennemi par Odin, et qu'il essaie depuis longtemps de libérer de leur torpeur Brünhilde et les Douze Mères (cf. Valkyries), il n'attentera jamais directement au pouvoir des Ases et combattra à leurs côtés au Ragnarok.

Utgardloki

Utgardloki est un Géant de la Rosée particulièrement doué pour la magie, qui est considéré par les géants comme leur Roi-Enchanteur. Thor et Loki, accompagnés d'un paysan nommé Thjalfi, doué de pouvoirs magiques, et de sa soeur Roskva, ont été une fois roulés par ses enchantements, alors qu'ils s'étaient rendus en Utgard, le domaine d'Utgardloki, pour mettre fin à la puissance des Géants. Utgardloki, qui se fait également appeler Skrymir, est un maître en illusions de toutes sortes, et protège le Jötenreich des Ases, particulièrement de Thor, qui souvent se rend dans le Jötenreich pour leur jouer des tours pendables avec Loki. Cf. *Reifthursen* pour plus de détails.

Les Valkyries

Servantes du Valhalla, ce sont des femmes guerrières, montant des chevaux ailés, armées pour le combat, qui se mêlent aux batailles en combattant aux côtés des guerriers qui ont leur faveur, et restent invisibles. Elles conduisent les morts qui le méritent au Valhalla, où elles servent le vin et l'hydromel. Les Valkyries sont à l'origine des petites filles abandonnées par leurs parents dans la montagne, à cause de problèmes de surpopulation des peuplades scandinaves. Recueillies par les douze Valkyries primordiales (six venues du nord et six venues du sud, six venues des glaces et six venues des flammes), elles se sont peu à peu élevées à la dignité d'immortelles.
Cependant les Douze premières Valkyries ont été condamnées par Odin au sommeil éternel, ainsi que toutes celles qui ont pris leur parti. Elles ont enseigné leurs secrets à Odin, lorsque celui-ci n'était encore qu'un mortel, éveillé par l'eau fabuleuse de la source Mimir. Odin les a enchaînées lorsqu'elles ont refusé de le servir. Parmi elles certaines

cherchent à rendre à leurs douze mères leur pouvoir perdu, mais elles ont été pour l'instant condamnées à partager leur sort, comme Brünhilde, qui repose au centre d'un cercle de flammes, sous la Citadelle Sainte-Volonté, en Arlidh. Chacune d'entre elles qui ranime la flamme de la révolte partage la torpeur des damnées, et surtout rend la tâche plus difficile encore pour celles qui viennent ensuite. Kara par exemple, est la dernière Valkyrie encore active souhaitant le réveil des douze mères, mais pour accomplir son dessein elle devra auparavant libérer Brünhilde et toutes les autres qui ont partagé son destin. Certaines jeunes filles mortelles deviennent Valkyries au cours de leur adolescence, sans quitter immédiatement leur condition mortelle, et développent leurs pouvoirs sans quitter le monde des hommes, comme des Runenmeister, ce qu'elles sont d'ailleurs, mais différentes des Runenmeister habituels. On appelle parfois ces Valkyries particulières les Demoiselles-Cygnes (Schwannmädchen), car elles se transforment souvent en cygnes.
L'une des douze mères primordiales est celle que les Celtes nomment Nimüe, ou Nièvе (cf. l'article qui lui est consacré), et a créé la langue runique. Celle qui commande les Valkyries fidèles à Odin est l'Ase Freyja. Dans le contexte de Terre Seconde, à l'exception de Nièvе ou Nimuë, Les Douze (donc Onze en fait) Mères dorment dans ce que les Celtes appellent paradoxalement le Mausolée de Nimuë, situé en *Arlidh*.

Und es wird Unheil	*Et le malheur*
die Iren treffen,	*rencontrera la folie*
das nie erlischt	*qui jamais ne s'éteint*
in der Leute Sinn.	*dans l'esprit des gens.*
Das Werk ist gewoben,	*L'ouvrage est tissé*
die Walstatt rot;	*et le champ d'honneur rouge;*
Volksverderben	*L'extermination*
fährt durch das Land.	*marche sur nos terres.*

die Edda - Das Walkürenlied L'Edda - Le chant des Valkyries

La Vallée des Poisons

Région située aux confins de la première et la seconde racine d'Yggdrasil, soit du Pays du Peuple des Épées et du Jötenreich, c'est aussi le lieu où est enfermé le loup Fenrir par les liens de soie créés par les Nibelungen. Cf. *Reifthursen*.

Les Vanes

Les Vanes sont une autre race divine, concurrente des Ases. À l'origine cependant, les Vanes sont des dieux pacifiques, dispensateurs des bienfaits de la nature, protecteurs du commerce et de la navigation. Une guerre éclata cependant entre eux, sans doute reflet d'un conflit entre adorateurs d'Odin, issus d'Allemagne, et sectateurs de Freyr, très répandus en Scandinavie. Une Vane, Gullweig, déesse-sorcière particulièrement riche, invitée en Asgard, tomba sous le pouvoir des Ases qui la torturèrent pour obtenir d'elle ses secrets. En réplique, les Vanes exigèrent réparation: être élevés à la même dignité que les Ases, avec un droit égal aux sacrifices effectués par les fidèles. Une guerre s'ensuivit, à la suite de laquelle les Ases durent plier aux demandes de leurs adversaires. En signe de paix les Vanes et les Ases échangèrent des otages: Njörd et son fils Freyr furent invités en Asgard et Hödnir fut livré aux Vanes.

Vidar et Vali

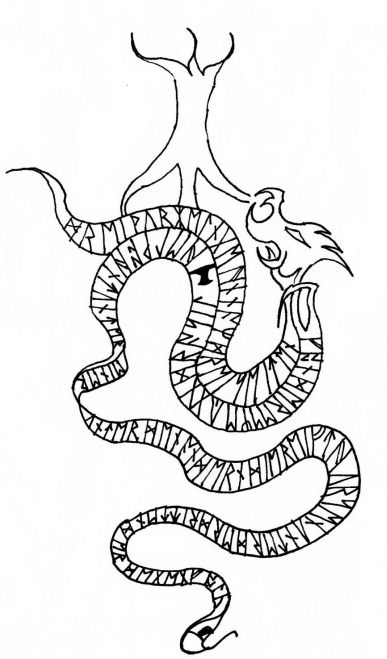
Ce sont les deux fils d'Odin, ceux qui tueront Fenrir et remonteront sur le trône de leur père après le Ragnarok. En dehors de cela, leur rôle est très effacé.

Les Volsungs

Famille dont le héros Sigurd (alias Siegfried) est issu. Volsung est un descendant d'Odin, dont le fils se nommait Sigmund. Un soir, tandis que Sigmund et d'autres guerriers étaient assis autour du feu dans une grande maison, un inconnu entra, coiffé d'un chapeau à large bords, borgne et enveloppé dans un long manteau, tenant à la main une épée nue qu'il enfonça dans le tronc de l'Irmensul de la maison. Il dit ensuite que l'épée appartiendrait à celui qui aurait assez de force pour la retirer du tronc, ce que seul Sigmund parvint à faire. Cette épée permit à Sigmund de remporter de nombreuses victoires, jusqu'à ce qu'il soit enfin vaincu par ce même inconnu qui lui avait fait don de l'épée. Odin brisa donc l'épée qu'il avait donnée à Sigmund et révéla son identité au mourant. Lorsque Hjordis, l'épouse de Sigmund, voulut le soigner, il refusa, souhaitant se conformer à la volonté du dieu, et demanda seulement que les deux morceaux de l'épée soient conservés pour qu'elle soit ressoudée un jour, lorsque son fils Sigurd la manierait. Cette légende est en contradiction avec celle qui est décrite plus haut, car il existe plusieurs versions de l'histoire de Sigurd. Autant considérer que le Sigurd décrit plus haut, et Sigurd Volsung sont deux personnages différents.

Le frêne Yggdrasil

Yggdrasil est le lien entre Asgard, Midgard et les Trois Mondes Inférieurs: Le Pays du Peuple des Épées, Nifelheim et le Pays des Géants de la Rosée.



Yggdrasil est en effet une sorte de colonne vertébrale du monde: Asgard est la cime du frêne, Midgard (i.e. l'Univers matériel Réel) son tronc, le Pays du Peuple des Épées, le Pays des Géants de la Rosée et Nifelheim sont ses trois racines. Yggdrasil est en contact avec tous ces mondes, et Nagezahn , l'écureuil courant sur son tronc, assure sa stabilité et sa cohérence. Bifrost, l'arc-en-ciel, est le portail entre Asgard et Midgard. De nombreux autres portails existent par ailleurs entre Nifelheim et Midgard, toujours par les racines d'Yggdrasil, qui se trouvent partout sous terre, comme le Styx. Heimdall garde le Bifrost, et Nagezahn (Dent d'épine) Yggdrasil.

Nagezahn parle également à l'aigle qui occupe le sommet d'Yggdrasil ainsi qu'à Nidhögg, le Dragon immortel qui ronge les racines du frêne sacré et représente l'inéluctabilité du Ragnarok, le Crépucule des Dieux. Il symbolise la déchéance, le lent travail de la décrépitude et du pourrissement, tandis que les trois Nornes arrosent sans cesse la ramure et le tronc du frêne de l'eau sacrée de la fontaine Mimir, afin d'enrayer le vieillissement de l'arbre. Yggdrasil est donc à la fois un chemin entre Midgard, Asgard et les autres mondes de la ramure du frêne (Albenheim...), et les trois mondes souterrains reposant sous ses trois racines, mais aussi la force vitale qui irrigue l'univers, et lui procure sa cohérence. La symbolique de l'arbre-monde, commune à tous les peuples germaniques, allemands et scandinaves, est sans doute inspirée par les Irmensuls, ces arbres qui servaient de pilier maître des maison des Germains.

Ymir cf. Titans et Titanides (Dieux-Dragons)

Yngli

Yngli est un Vane peu connu, dont le nom apparaît dans celui de la famille royale de Suède antérieure aux Bernadotte: Ynglingar ('descendants d'Yngli'). Yngli est un équivalent du Roi Véritable des Celtes, il est le Roi idéal et juste, qui a voulu unifier les hommes pour faire cesser les luttes. Il est l'esprit protecteur de la lignée légitime qui doit régner sur les peuples germaniques, afin qu'ils puissent bâtir une grande nation à l'égal des Empires méridionaux.

ASSASSINS

Voir aussi Guildes d'Assassins

Comme les Runenmeister, les Assassins ne sont pas une véritable classe à part entière. Le statut d'assassin est représenté par un ensemble de facultés, surnaturelles ou non. Ces facultés s'apprennent dans le cadre d'une guilde d'assassins, à laquelle doit se joindre le personnage. Chaque guilde a un enseignement particulier et des techniques secrètes, mais il existe certaines techniques de base, qu'elles enseignent toutes par défaut. Une fois son enseignement achevé, le personnage peut acheter les facultés d'assassin avec des points de faculté, comme n'importe quelle faculté. Il doit de plus avoir les rangs minimaux suivants:

- discrétion 8
- dissimulation 8
- connaissance des poisons (et de la fabrication des armes empoisonnées) 8
- vigilance 8
- cordages 8
- fouille/observation 8
- athlétisme 6
- pièges 10
- crochetage 10
- comédie 10
- équilibre 6
- escalade 8
- ouïe fine 6
- soins 10

Tout entraînement d'assassin rend également ces compétences favorisées pour le personnage indépendamment de la discipline qu'il pratique. Les facultés de base d'assassin doivent être acquises dans l'ordre suivant (si certaines de ces facultés sont déjà possédées il n'a évidemment pas besoin de les "racheter"):

1. attaque surprise I (3): comme la faculté de voleur
2. coup mortel (k): L'assassin doit observer sa victime pendant 3 rounds, sans que celle-ci l'identifie comme un ennemi, il doit ensuite réussir une attaque surprise dans les k rds suivant. La victime a droit à un jet de rapidité dont le seuil est 10+analyse de l'assassin+2k. En cas d'échec elle meurt ou est paralysée pour kd6 rds suivant le désir de l'assassin. En cas de réussite c'est une simple attaque surprise. Prise à un niveau k par l'assassin, elle peut ensuite être élevée à un niveau supérieur à tout moment en payant la différence en points de facultés.
3. coups empoisonnés (1): permet d'utiliser des armes empoisonnées sans risque de s'empoisonner soi-même ou de gaspiller le poison
4. mithridatisation (z): +5z aux jets d'encaissement contre les poisons et venins (cette faculté peut être régulièrement alimentée par la suite)
5. esquive automatique (2): comme la faculté de voleur
6. attaque surprise II (2)
7. magie naturelle d'assassin I (4): L'assassin peut utiliser les pouvoirs de magie naturelle suivants:

   Bruitages: Permet à l'assassin de créer des sons artificiels. Il peut créer des bruits pour détourner l'attention d 'une personne etc...
   Fausse apparence: Permet à l'assassin de changer son apparence aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut également changer l'apparence de ses vêtements et de son équipement, et la rendre similaire à d'autres, de manière à se faire passer pour quelqu'un d'autre. Ce changement n'est pas un changement physique, c'est un changement dans la manière dont les autres le percevront. Un jet de volonté pour résister à l'illusion est éventuellement possible pour une personne qui connaîtrait la personne pour qui l'assassin essaie de se faire passer, même de vue. Le seuil variera en fonction des circonstances, mais sera par défaut égal à 5+rang en comédie.
   Leçons de Ténèbres: Permet à l'assassin de contrôler la luminosité des sources de lumière autour de lui, et également de voir dans l'obscurité, même en l'absence de toute source de luminosité. Il peut éteindre les torches et inhiber toute source de lumière non magique dans une zone d'un volume égal à $(analyse+ego)^3$ m^3. Ce pouvoir sera actif autant d'heures que l'ego de l'assassin.
   Patte d'araignée: Ce pouvoir permet à l'assassin de coller à volonté aux surfaces par ses pieds et ses mains, même à travers les habits, pour une durée égale au rang en escalade multiplié par 10 minutes.
   Sensibilité aux poisons: Ce pouvoir permet à l'Assassin de détecter automatiquement toute présence de poison ou de venin dans ce qu'il regarde.

   Cette faculté surnaturelle relève de la magie naturelle, elle n'utilise donc pas de Transcendance. L'assassin peut utiliser autant de fois ces pouvoirs en une journée que la somme de ses scores en analyse et dextérité. Cette somme indique le nombre de fois où il peut faire appel à cette magie, il peut donc utiliser plusieurs fois un même sort dans une même journée, quitte à renoncer à d'autres. Une période de sommeil complet et réparateur est nécessaire avant de pouvoir réutiliser ces pouvoirs, même si une nouvelle journée à commencé.

   Ces sortilèges sont *sans composantes*. Les éventuels seuils de sauvegarde sont précisés au cas par cas. Ils nécessitent tous un segment pour être invoqués (sauf exception). On voit qu'il s'agit d'une magie particulièrement discrète.

8. attaque surprise III (2)
9. magie naturelle d'assassin II (4): L'assassin acquiert de nouveaux pouvoirs de magie naturelle, qu'il peut lancer autant de fois que la magie naturelle I, et il peut lancer les sorts de magie naturelle d'assassin I 2 fois plus souvent. Il acquiert donc les pouvoirs suivants:

   Invisibilité passive: L'assassin sera invisible par suggestion mentale. Toute victime devra réussir jet de volonté 25 pour le voir, mais uniquement s'il attire l'attention sur lui. S'il se fait particulièrement discret et n'interagit pas avec son environnement la victime ne le verra pas sans avoir droit à un jet de volonté. La résistance à la magie s'applique en revanche. Toute nouvelle manifestation de sa présence donne droit à un jet supplémentaire aux victimes de l'illusion. La première réussite rompt l'illusion pour la personne concernée, mais pas pour les autres. Dure jusqu'à rupture.
   Sans une trace: Permet à l'assassin de ne laisser aucune trace derrière lui. Dure discrétion × 10 min.
   Voile spirituel: Permet à l'assassin de masquer sa teinte spirituelle et ses pensées face à toute tentative de détection ou de lecture. Dure ego h.

10. attaque surprise IV (2)
11. magie naturelle d'assassin III (4): L'assassin acquiert les pouvoirs de magie naturelle suivants:

    Fausse sincérité: Permet de dire un mensonge en se persuadant soi-même que c'est vrai au moment où on le dit, ce qui fait que l'on apparaît comme sincère au moment où on ment, puisqu'on croit dur comme fer à ce qu'on dit. La durée de ce sort est très aléatoire, et sera soumise au caprice du MJ. De plus, dans la mesure où l'assassin s'est lui-même persuadé d'une chose fausse, cela peut avoir pour lui des conséquences néfastes si l'effet du sort s'éternise.
    Sans entraves: Permet de se libérer de toute forme de restriction non-magique à sa liberté de mouvement: liens, porte fermée, herse abaissée... Permet de faire fi d'un obstacle, mais pas de créer un passage là où il n'y en a pas: ne permet pas par exemple de franchir un pont détruit ni de passer à travers un mur.
    Venin: Permet à l'assassin de rendre p de ses attaques équivalentes à une attaque empoisonnée insinuative de virulence 30 - 5p. Il doit préciser *avant* l'attaque qu'il utilise ce pouvoir. Exceptionnellement, ce sort s'active de manière instantanée, et peut donc être utilisé en combat sans ralentir l'assassin.

    qu'il peut lancer autant de fois que (analyse+dextérité) et il peut lancer les sorts de magie naturelle d'assassin II deux fois plus souvent.

12. attaque surprise V (2)

13. magie naturelle d'assassin IV (4): L'assassin acquiert les pouvoirs de magie naturelle suivants:

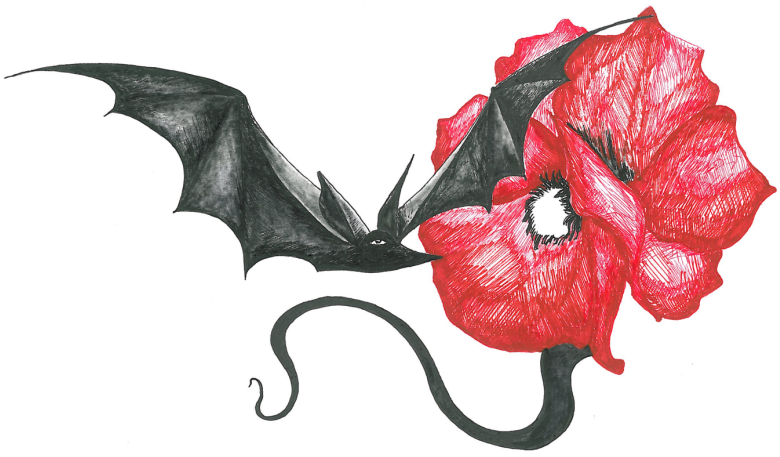
Invisibilité active: L'assassin sera invisible par détournement des ondes lumineuses, ni la volonté ni la résistance à la magie des personnes au voisinage de l'assassin n'entrent donc en ligne de compte. En revanche ce pouvoir peut être dissipé. Dure agilité rds.
Masque spirituel: Permet à l'assassin de masquer sa teinte spirituelle, c'est-à-dire d'apparaître comme étant d'une autre teinte spirituelle que la sienne, de son choix. Ce masque pourra même tromper les interdictions magiques liées à la véritable teinte spirituelle de l'assassin. Le Masque spirituel permet également de travestir ses pensées et sa nature face à toute forme de lecture des pensées ou de double-vue. S'il réussit un jet de volonté face à toute tentative de lecture des pensées ou de détection de la Teinte Spirituelle ou de double-vue, l'assassin pourra renvoyer l'information qu'il souhaitera, qui apparaîtra comme la vraie réponse du sortilège à son adversaire. En cas d'échec aucune information ne sera renvoyée et l'adversaire saura que la lecture/détection/double-vue a échoué. De la même manière, toute forme de magie cherchant à contrôler ou localiser l'assassin, ou encore de modifier sa mémoire échouera automatiquement, et en cas de réussite du jet de volonté, l'auteur du sortilège visant à contrôler ou modifier la mémoire de l'assassin croira qu'il a réussi. Dure ego h.
Pas démoniaque: Permet de faire quelques pas dans les dimensions non-euclidiennes ce qui permet en pratique se téléporter d'un point à un autre d'un même hyperplan matériel, mais sur de très courtes distances au final. On dit que les confréries d'assassins ont volé ce pouvoir aux démons et qu'ils préfèrent rester le moins longtemps possible dans ces dimensions. Gare, donc. De l'extérieur on verra l'assassin disparaître tout en marchant puis réapparaître quelques secondes plus tard un peu plus loin. Certains assassins sont parvenus à perfectionner ce pouvoir de manière à ce qu'il fonctionne en apparence comme une sorte de passe-muraille. Comme pour l'affusion l'Assassin déplacera avec lui ce qu'il sera capable de porter. Il s'agit cependant d'un déplacement délicat et l'assassin doit avoir au moins 15 en équilibre pour pouvoir le réussir. Par conséquent utiliser ce pouvoir avec dans ses bras une personne qui se débat est impossible.

qu'il peut lancer autant de fois que (analyse+dextérité) et il peut lancer les sorts de magie naturelle d'assassin III deux fois plus souvent.

Pour pouvoir acheter ces facultés, un assassin doit rester en contact de manière soutenue et régulière avec sa guilde. Il doit notamment régulièrement revenir auprès de ses maîtres qui l'accompagneront dans son évolution, car ils ne révèleront que progressivement les secrets de leur art. La fréquence du retour vers les maîtres est laissée à la discrétion du MJ. Cependant, si pour une raison ou une autre le personnage rompt ses liens à la guilde, il est fortement recommandé d'interrompre à ce moment l'évolution de l'assassin, en considérant que c'est justement à ce moment qu'un retour vers les maîtres est nécessaire pour pouvoir progresser. La tolérance du MJ ne doit pas permettre à un assassin de bénéficier de ces facultés sans remplir ou avoir rempli ses obligations vis-à-vis de sa guilde.

ATROPIA

Voir aussi Guildes d'assassins, Orgia



L'Atropia est la puissante Guilde d'assassins opérant sur le territoire de la République d'*Orgia*. L'Atropia forme des assassins particulièrement habiles à l'identification et au détournement de la magie, dans la mesure où la magie est omniprésente en Orgia. Ils utilisent également énormément l'alchimie, et ont une batterie de poisons et d'armes particuliers à l'intention des praticiens de magie. De ce fait la formation d'un Lémure (le titre que se donnent les maîtres de la guilde) prend beaucoup de temps et l'on reste plusieurs années Novice avant de devenir Lémure. Par ailleurs ils sont connus pour avoir de nombreux mages-assassins dans leurs rangs, et particulièrement des nécromanciens. Ils utilisent donc aussi des objets magiques nécromantiques, chose plutôt rare hors des cultes funéraires.
Les Lémures sont peu nombreux, en revanche leurs novices sont innombrables. Il est de ce fait assez aisé de devenir Novice pour l'Atropia. Les Lémures se connaissent tous, en revanche chaque Novice qu'ils ont recruté ne connaît que son recruteur, qui est aussi son chef, et deux autres personnes (pas plus!) qu'il peut ensuite recruter et commander à sa guise, lesquelles à leur tour peuvent en recruter d'autres. Ainsi de nombreuses personnes agissent sur commandement de l'Atropia sans jamais avoir rencontré de Lémure et sans se connaître les unes les autres. Seuls les Novices dits de "première génération", c'est-à-dire ceux qui obéissent directement à un Lémure, ont un véritable contact avec l'Atropia.
Lorsqu'un Novice de première génération est jugé digne de devenir un Lémure, ses deux subordonnés deviennent alors des Novices de première génération ("Primogeniti" c'est-à-dire "Aînés"). C'est l'unique manière de devenir Lémure en pratique, ce qui explique que le processus soit si long. La mort d'un "père" ou d'une "mère" signifie pour son "enfant" l'exclusion en pratique de la Guilde. Il peut y avoir cependant des exceptions, notamment lorsqu'un "enfant" est éliminé en interne par son "parent". En ce cas le "parent" peut chercher ses "petits-enfants" et en adopter un ou deux selon ses disponibilités. Chaque Novice sait à quelle génération il appartient, et peut avoir une idée du chemin qui lui reste à accomplir. L'initiation se fait naturellement puisque chaque "parent" doit enseigner tout ou partie de son savoir à ses deux "enfants". Lorsqu'il passe d'une génération à une autre, il lui incombe de faire également progresser ses "enfants". Il n'y a cependant aucune formalisation précise de la quantité de savoir devant être transmise, hormis des Lémures aux Primogeniti. On considérera par défaut

qu'un Novice quelconque a accès à toutes les facultés décrites dans l'article *Assassin* ainsi qu'aux compétences d'alchimie et d'identification et de détournement de la magie de manière favorisée. En pratique le véritable saut qualitatif est entre Lémures et Primogeniti, car seuls les Lémures ont accès aux techniques secrètes de la Guilde.
Toute offre de contrat doit être présentée aux Lémures, lesquels l'acceptent ou la refusent et envoient l'un de leurs membres effectuer la mission. Ils décident également des moyens accordés à la personne choisie. Contacter l'Atropia est assez difficile et en général passe par des Novices de dernière génération (la troisième en général) qui font remonter l'offre par la voie hiérarchique. Les Lémures restent inconnus de tous, sinon des Primogeniti. Il est difficile de remonter la voie hiérarchique jusqu'aux Primogeniti, à plus forte raison jusqu'aux Lémures. Mais à chaque fois que c'est arrivé, l'Atropia s'est débarrasée du ou des Lémures considérés, comme on ampute un membre gangréné. Les Lémures se connaissent tous entre eux, et ont des prérogatives égales au sein de l'Atropia. Ils s'observent et jusqu'à présent sont toujours parvenus à supprimer le ou les Lémures démasqués avant qu'ils aient pu révéler l'identité de leurs confrères. Il est cependant arrivé à plusieurs reprises que des ennemis de l'Atropia (comme la Chancellerie et la Garde Républicaine d'Orgia) croient l'avoir entièrement détruite, ayant débusqué tous les Lémures connus d'un Lémure capturé... Mais inexplicablement l'Atropia renaît toujours de ses cendres. Un nouveau Lémure apparaît, et l'Atropia se reconstitue à la manière d'un ténia.
On sait que l'Atropia existe par le fait que ses victimes portent toujours une marque spéciale : un tatouage représentant un coquelicot et une chauve-souris. Nul ne sait comment ce tatouage apparaît, car lui-même n'est pas magique. Les Novices et les Primogeniti eux-mêmes l'ignorent. C'est l'une des raisons qui incite à penser que derrière l'Atropia se cache une entité mystérieuse qui n'a encore jamais été identifiée, et c'est effectivement le cas.
Atropos, ("celle qu'on ne peut tourner" en grec) est dans la mythologie grecque l'une des trois Moires (cf. *Olympe*), les trois filles du Titan Nyx que les Latins ont appelé Parques et qui sont censées créer le destin des mortels sous la forme d'un fil. Atropos est celle qui coupe le fil, achevant ainsi la vie de la victime. C'est ce qui amena certains à croire que la Moire elle-même se cachait derrière la Guilde, mais comme si une personne désignée par l'Atropia était sûre de mourir comme de la main même du destin. C'est évidemment faux, mais il y a cependant une réalité beaucoup plus insoupçonnable derrière cette appellation : un autre enfant de Nyx est Hypnos, le Sommeil, et Nyx régnait jadis sur le *Monde des Rêves*. Le sommeil et la mort sont étroitement liés pour les anciens Grecs et l'entité mystérieuse derrière l'Atropia est en fait un Prince des Rêves, c'est-à-dire un être existant uniquement dans le Monde des Rêves, domaine qu'aucun mage, sorcier ou même dieu ou immortel ne peut prétendre contrôler. Les Lémures eux-mêmes ne savent rien de cette entité si ce n'est que c'est elle qui est à l'origine de leurs facultés de magie naturelle spécifiques et qu'elle inspira les premiers d'entre eux. Elle n'intervient de manière tangible que lorsqu'elle fait apparaître magiquement sur la peau de la victime la fameuse marque, et ce toujours **avant** le meurtre lui-même, pendant le sommeil de la victime. La marque est discrète, et souvent n'est vue qu'après la mort de la victime. Elle apparaît en général en un lieu que la victime ne peut pas voir elle-même. Le Prince de l'Atropia utilise ses pouvoirs sur le Monde des Rêves pour trouver et marquer sa cible à un moment propice par rapport à la proximité de l'assassin, qui lui aussi est suivi par ses rêves. Nul ne connaît exactement l'étendue de ses pouvoirs mais il agit toujours à point nommé, quand l'assassin est suffisamment proche pour que la victime ne puisse en réchapper. Il est arrivé que la victime se rende compte de la présence de la marque et cherche à se protéger, en général sans succès. On dit que l'Atropia agit avec circonspection, en se plaçant d'abord au voisinage de sa proie dans une position sûre, de manière à frapper sans risque. Ce jeu de la marque est une manière de garantir que l'assassin ait bien préparé son coup.
L'Atropia fut en fait créée par Nestesnïaïs Paük, un Mraka renégat de la famille qui créa le Tarot Démoniaque (cf. *Tarot démoniaque, Elfes des Profondeurs*), et qui avait lui-même dessiné certaines de ses lames. Nestesnïaïs Paük était déjà assassin à SchwarzeGurgel, sa cité natale, et il emporta à Orgia les secrets de son art, qui était fort adaptés à une civilisation où la magie était omniprésente. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des Mraka renégats s'installer en Orgia, car cette nation offre le double avantage de proscrire tous les cultes, donc celui de Lilyom notamment, et de tolérer et même d'encourager la pratique de la magie sous toutes ses formes hormis l'innommé. C'est donc un refuge idéal pour un mage Mraka désireux de pratiquer son art en toute liberté et à l'abri de la fureur vengeresse de la sinistre déesse. Les Principautés orgètes de Severgorod ou de Zatménié accueillent ainsi de véritables communautés de Mraka souvent adeptes de la magie démoniaque et certains sont même maîtres dans les écoles de magie orgètes. Nestesnïaïs Paük n'était à l'origine qu'un simple dessinateur sans aucun pouvoir démoniaque, quoiqu'il fût capable de lire et d'écrire cette langue, donc de la calligraphier. C'est en dessinant la lame du "Roi des Roses" du tarot dans une crise de somnambulisme qu'il lia pour toujours son destin à celui de ce mystérieux Prince des Rêves qui dirige aujourd'hui l'Atropia. Nul ne sait dans quel mesure il s'agit chez lui d'un choix conscient, mais toujours est-il qu'aujourd'hui l'Atropia prospère, entretenue par cette entité sans nom ni visage qui en tire on ne sait quel avantage.

Les secrets de l'Atropia

Un Lémure de l'Atropia apprendra lors de son initiation nombre de secrets jalousement gardés. Outre l'identité de ses confrères auxquels il sera présenté lors d'une cérémonie évidemment secrète, il aura accès aux facultés de magie naturelle suivantes (en les achetant comme des facultés normales), qui n'appartiennent qu'à l'Atropia et ont fondé sa puissance. L'Atropia œuvrant dans une société très influencée par la magie, elle utilise beaucoup plus la magie que les poisons ou l'alchimie.

Appeau à magie (2) : Cette faculté est très utile si l'assassin se retrouve affublé d'une *couronne de mage*. La couronne de mage inhibe la magie dans la mesure où elle rompt le lien unissant le mental de la victime et ses pouvoirs magiques, même dans le cas de la magie naturelle, pourtant très intime à celui qui la pratique. Cette faculté permet en fait à l'assassin de fabriquer un sifflet particulier, parfaitement silencieux, mais reproduisant par magie le message d'une intention précise lorsqu'on souffle dedans. Cette intention doit correspondre à un pouvoir de magie naturelle de l'assassin, utilisé d'une manière très précise : aucun paramètre ne doit être laissé au choix de l'assassin. L'avantage est que ce sifflet est en fait lui-même à peine magique, et ne se distinguera pas de l'aura générale de magie naturelle émise par l'assassin. Un assassin peut ainsi se fabriquer nombre de sifflets, pour diverses utilisations. Le sifflet est en général très petit, et n'a rien de particulier si ce n'est qu'il a été trempé de de l'ichor rhéide (cf. *Alchimie*) par l'assassin lui-même, qui a au même instant marqué le sifflet avec le pouvoir et l'intention concernés.

Désenvoûtement (1) : L'assassin peut à volonté faire usage du pouvoir éponyme de draconiste sous sa forme basique, avec les mêmes limitations. Les Lémures sont les seuls assassins à avoir accès à un tel pouvoir, qui leur vient des Kères (cf. *Peuple-Fée*).

Dissipation (1) : L'assassin peut à volonté faire usage du pouvoir éponyme de draconiste sous sa forme basique, avec les mêmes limitations.

Seuil 23 au jet de volonté pour résister. Les Lémures sont les seuls assassins à avoir accès à un tel pouvoir, qui leur vient des Kères (cf. *Peuple-Fée*).

Flair du chien aveugle (2) : Ce pouvoir permet en fait à l'assassin de combattre en aveugle de manière parfaite, à condition que ses adversaires aient une odeur et qu'il soit en mesure de la percevoir (pas sous l'eau par exemple ni dans le vide ni si le vent est contraire). Il peut même faire usage d'armes à distance.

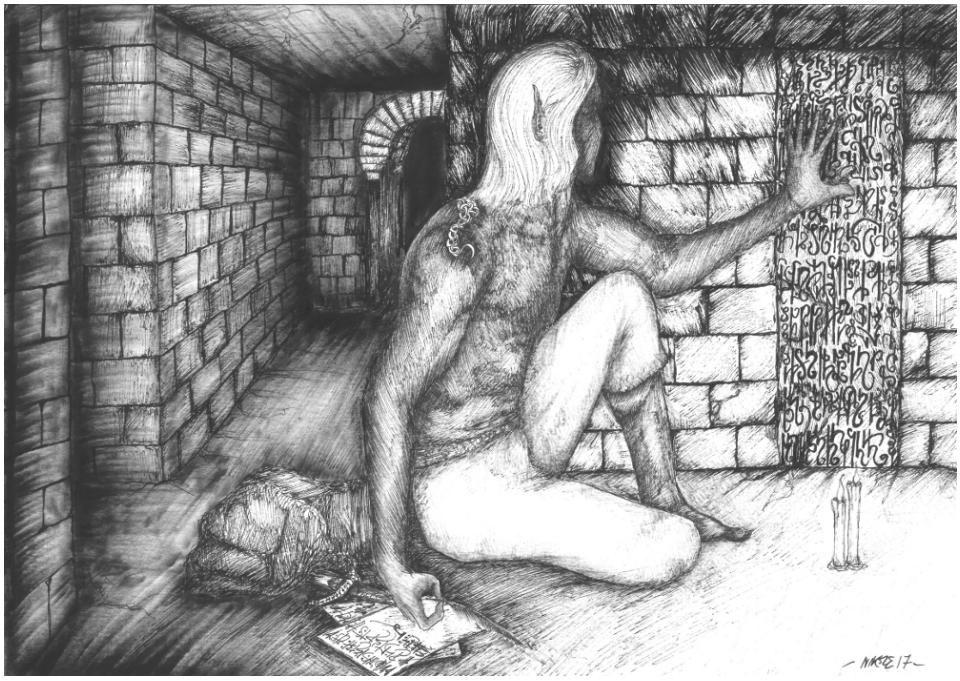
Immunité aux poisons et venins (2) : Ben voilà... y compris magiques!

Régénération (3) : Cf. les Règles de simulation

Résistance à la magie (1&) : Chaque fois que cette faculté est prise elle confère à l'assassin 10% de résistance à la magie en plus. Maximum : 90%.

Silence lunaire (1) : L'assassin délimite à vue une zone de forme quelconque d'au plus 125 mètres cubes au sein de laquelle tous les sons seront étouffés. L'assassin peut à volonté changer la forme et la taille de cette zone, à condition qu'elle reste connexe et dans la limite fixée, et ce sans avoir à se concentrer particulièrement : il peut par exemple combattre en même temps.

AVEUGLE (La langue)



Voir aussi Innommables, Khôme

Issue d'une très ancienne tradition spirituelle, cette magie ne peut être pratiquée que par des Athées, c'est-à-dire des Mortels n'ayant pas de Teinte Spirituelle. C'est de ce fait la seule langue enchantée entrant en interaction avec une teinte spirituelle. Toutes les autres peuvent être pratiquées indépendamment de la teinte spirituelle du mage. C'est une langue qui repose sur la philosophie particulière de Laçoar Cighan, qui constitue l'essence de ce que les profanes appellent le Culte des Innommables.
La langue aveugle est ainsi appelée parce qu'elle prétend susciter chez l'être mortel des pensées se situant au-delà des limites habituelles de la personnalité individuelle, de même que l'aveugle doit apprendre à développer ses autres sens. Certains l'appellent la Langue Muette car elle ne se prononce pas et se transmet uniquement par l'écrit.
Magie sociale et philosophique à l'origine, elle est devenue avec le temps de plus en plus occulte et sinistre à mesure que le Culte des Innommables a été persécuté. Le Labyrinthe (cf. *Innommables*), lieu privilégié d'initiation, est devenu la caisse de résonnance des souffrances et des désirs de vengeance de ceux qui ont payé au prix fort leurs convictions de libre-penseurs.
Contrairement à un mythe assez répandu, la langue aveugle ne force pas à la révolte et ne fomente pas la sédition en elle-même. Elle ne procure en effet aucun pouvoir permettant d'imposer à quiconque d'agir selon sa volonté. En revanche elle facilite énormément les activités rebelles, sans les inspirer véritablement. Les Guides du Labyrinthe qui pour une raison ou une autre choisissent d'œuvrer contre un ordre établi (notamment ceux qui appartiennent à la Fraternité de la Lune Noire) saisissent au vol les opportunités d'attiser et d'étendre une révolte qui couve ou s'est déjà déclarée, mais allument rarement l'incendie eux-mêmes.
C'est véritablement une magie sociale à l'instar de celle de la langue diabolique, mais qui lui sera souvent diamétralement opposée dans ses effets et son utilisation. On peut dire que c'est l'anti-magie diabolique en quelque sorte. Certains pouvoirs permettant de créer une solidarité de groupe ou de placer des personnes en empathie seront communs aux deux magies, mais la langue aveugle n'a pas vocation à renforcer le contrôle d'un chef sur ses subordonnés. C'est une magie d'anarchiste, là où la langue diabolique est une magie de roi.
Très peu pratiquée, la Langue Aveugle est particulièrement mal connue et crainte par certains presque autant que l'Innommé. Elle réagit beaucoup aux pensées et aux actions des mortels, comme une sorte de teinte spirituelle à l'intention des athées.

Composantes et jets de résistance

Les composantes par défaut de la Langue Muette sont évidemment uniquement somatiques. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10+niveau du sort+imagination du mage. n désigne ci-dessous le niveau du mage.

Sortilèges

1	Liberté chérie, Jeux de mémoire, Sympathie, Égalité des chances
2	L'Ange écartelé, Masques de Laçoar, Silence, Préservation

3	Yeux d'Ixiom, Oscillation ectoplasmique, La chair de l'Ange
4	Masque spirituel, Sang de Medhya-Aveza, Le regard de l'Ange
5	Voile de Medhya-Aveza, Insecte quand vient l'hiver, Fortes têtes
6	Souffle de Medhya-Aveza, Seconde chance
7	Jeux d'ombre, Empathie animale
8	Roses noires, Le droit du plus faible
9	Royaume de Medhya-Aveza, Entraperçu de la puissance

L'Ange écartelé : Ce pouvoir est identique au pouvoir de draconiste "Sens dispersés" (cf. *Évanescence*).

La chair de l'Ange : Ce pouvoir permet de créer n jours de vivres et d'eau.

Le droit du plus faible : Ce pouvoir est une forme d'*Envoûtement* qui perturbe l'usage de la violence ou de la magie sur une personne en situation de faiblesse, afin de lui imposer son autorité. Cela ne concernera pas des personnes en situation de combat pendant une bataille, mais plutôt un officier ou un mage cherchant à obtenir la soumission d'autrui par la force ou l'emploi d'un sortilège. Le Meujeuh reste juge des moment où cela s'applique, mais il importe de retenir que l'intérêt de ce sortilège est de battre en brèche le droit du plus fort, et non de systématiquement frustrer un puissant guerrier ou mage. L'envoûtement se caractérise de la manière suivante : le personnage a un malus de -n sur tous ses jets de d20 liés à "l'abus de position dominante".

Égalité des chances : Censé compenser les avantages des guerriers en combat, ce pouvoir est le cauchemar des armées régulières venant mater une révolte paysanne. Lancé au niveau d'exécution k, il permet, pour la durée d'une scène, de modifier les valeurs finales les compétences de combat : **armes en force**, **armes à distance**, **esquive** et **mouvement**, ainsi que les caractéristiques **Force** et **Endurance** pour toutes les cibles animées d'un groupe d'au plus kn personnes. Chacun de ces aspects prend alors une valeur fixe, égale à sa valeur moyenne calculée sur tous les combattants. Si un guerrier de force 6 se bat contre deux paysans de force 1 et 2 respectivement, ce sortilège fixera provisoirement la force de chacun de ces 3 combattants à 6+2+1/3 = 3. Ce sortilège avantage donc systématiquement les plus faibles. De plus il est impossible d'y résister par un jet de volonté. Seule la **résistance à la magie** sera efficace. Il faut quitter complètement le combat pour être libéré du sortilège.

Empathie animale : Ce pouvoir confère à une cible volontaire la compétence **empathie animale** à un score nominal égal au rang de l'affinité Langue Aveugle du mage à l'origine du sort, pour une durée de n heures. Le bonus lié aux caractéristiques s'applique également.

Entraperçu de la puissance : Ce pouvoir place une caractéristique active quelconque d'une cible volontaire à 10 pendant n heures, et lui permet de bénéficier de tous les avantages liés à cette nouvelle valeur.

Fortes têtes : Il s'agit d'un *Envoûtement* particulier, qui rendra délicate la mission de toute personne en situation de commandement. Chaque ordre qu'elle donnera sera entaché d'un fort soupçon de la part de ses subordonnés, et devra être traité comme un ordre stupide ou conduisant à une mort presque certaine. Le personnage perdra toute crédibilité en tant que chef, et apparaîtra totalement ridicule ou incompétent voire fou dès qu'il prétendra diriger. Hormis dans ce contexte, il ne sera pas gêné.

Insecte, quand vient l'hiver : Ce pouvoir permet de ronger armes et armures de métal (sauf celles qui sont magiquement indestructibles), de manière à ramener leur total de points de robustesse à une valeur aléatoire de 1d4. De ce fait, elles se briseront en combat. Le mage peut lancer ce sortilège sur toutes les armes et armures en métal à n m à la ronde. Il peut choisir d'en épargner certaines (par exemple celles de ses compagnons d'armes), à condition de réussir pour chacun un jet de la compétence **chercher/observer** contre un seuil de 14. La puissance de ce sortilège est que ni la volonté ni la résistance à la magie de s'appliquent (sauf si l'objet concerné est magique, auquel cas la volonté du créateur de l'objet au moment de sa création s'applique).

Jeux de mémoire : Ce pouvoir permet au mage de modifier la mémoire événementielle d'une cible quelconque (jet de volonté si non-volontaire), en supprimant ou modifiant un souvenir existant, voire même en ajouter un qui soit pure invention. La modification doit correspondre à un événement cohérent. La force de ce pouvoir est que la victime est alors convaincue de l'authenticité de cette mémoire modifiée, sans qu'aucune magie ne soit apparente, puisque le mal est fait, mais également que cette modification reste provisoire : elle se dissipe au bout d'une durée choisie par le mage, d'au plus n jours. le vrai souvenir est en quelque sorte enfoui profondément dans la mémoire statique de la victime, et ne reprendra sa place qu'au bout du temps imparti. Ce pouvoir permet de contrôler en quelque sorte à quel point in faut enfouir un souvenir pour qu'il disparaisse pour une durée précise. Naturellement, le retour à la normale se fait progressivement, et est souvent précédé de rêves.

Jeux d'ombre : Ce pouvoir permet au mage (ou à toute cible volontaire) de se fondre dans sa propre ombre. Il devient immatériel et se déplace sur les murs comme s'il n'était qu'une ombre pour une durée de n heures. Incapable d'interagir avec son environnement il conserve néanmoins l'ouïe, le toucher et la vue. Il reste également capable de lancer des sortilèges en incantation immobile. Il peut se déplacer à la façon d'une ombre à sa vitesse habituelle et se rematérialiser ailleurs. Il apparaîtra nécessairement s'il y a une source de lumière capable de créer des ombres et toute personne un peu vigilante le remarquera. En revanche en l'absence de lumière il sera complètement invisible, même pour une personne douée d'infravision ou d'une double-vue.
S'il est incapable d'interagir directement avec son environnement, le bénéficiaire du sort peut attaquer les ombres d'autres personnes, si celles-ci sont présentes. Il fait alors un jet de dégâts normal, comme s'il avait affaire à une cible inanimée, et les dégâts sont immédiatement réellement appliqués au propriétaire de l'ombre touchée. À chaque coup la victime a droit à un jet de rapidité contre un seuil de 17. En cas de réussite le coup n'est pas appliqué. La seule manière de s'en défendre est en fait de faire disparaître son ombre par exemple en se couchant à terre si la lumière vient d'en haut ou en éteignant les sources de lumière.

Liberté chérie : Ce pouvoir permet de déverrouiller tout lien ou verrou, magique ou non (jet de volonté du créateur lorsque la cible est magique).

Masques de Laçoar : Ce pouvoir permet au mage de prendre l'apparence d'une autre personne humanoïde, qu'il ait précédemment vue. Il s'agit d'une *Métamorphose* **amnésique** : la transformation est permanente et ne requiert pas de magie pour être maintenue. Elle est donc indétectable. La transformation est purement superficielle : elle ne permet pas d'acquérir les talents de l'original. Pour retourner à sa forme normale, le mage doit relancer le sortilège. Afin d'éviter d'éventuels problèmes, le mage doit avoir un score de mémoire d'au moins 5 pour pouvoir revenir à sa forme initiale sans erreur.

Masque spirituel : Ce pouvoir dure n heures et crée chez une cible volontaire une fausse teinte spirituelle du choix du mage, parfaitement indistincte d'une vraie. Même une double-vue ne révélera pas la supercherie. Seul un pouvoir complexe d'analyse de la magie comme par exemple la Vision d'Épersonaï permettra d'identifier cette teinte spirituelle comme fausse.

Oscillation ectoplasmique : Une fois lancé, ce sortilège permet au mage d'osciller à volonté entre son état matériel habituel et un état ectoplasmique, où il devient immatériel, ainsi que son équipement. Sous la forme d'ectoplasme, il devient invulnérable aux attaques et à la magie nécessitant une cible matérielle. Une fois le sortilège lancé, le mage dispose alors de n segments au cours du combat dans lequel il est impliqué, pour lesquels il peut se déclarer sous forme d'ectoplasme (la durée totale du sort n'excède cependant pas n rounds). L'intérêt de ce pouvoir est qu'il peut se déclarer ectoplasme a posteriori des actions réalisées durant ce segment. Si une attaque a réussi à tel segment, il peut l'invalider à la fin du segment, en disant qu'il était en fait en forme ectoplasmique. Cela invalide également ses propres actions à ce segment.

Préservation : Préserver l'intégrité physique d'une personne participant de la protection de son individualité, les Guides du Labyrinthe ont créé ce pouvoir qui a conduit certains à les qualifier de "Prêtres des Innommables". Ce pouvoir assez vague permet à la fois de soigner les plaies, les carences, les maladies et les empoisonnements. Lancé sur une cible, il veille à sa survie, d'une manière ou d'une autre. Un draconiste a qualifié une fois ce mystérieux sortilège d'"intelligent", car selon lui il "interroge le corps et lui fournit ce dont il a besoin en priorité". De fait, si une personne est en état de grave déshydratation et blessée, mais pas de manière immédiatement létale, le sortilège réhydratera la cible. Lancé une seconde fois sur la même cible, il refermera et désinfectera la plaie, sans forcément la guérir complètement. De fait, le mage n'a nul moyen de prévoir l'effet exact du sortilège, mais il ira toujours d'assurer la survie de la cible.

Le regard de l'Ange : Ce pouvoir permet de paralyser une victime dont on croise le regard (jet de volonté pour résister). La cible s'immobilise et ne peut plus bouger, ni lancer de sortilèges, même en incantation immobile et silencieuse, et ce pendant n rounds. Croiser le regard d'une personne en situation de combat (lorsque c'est matériellement possible) implique de réussir un jet d'esquive avec une marge d'au moins 15 de manière simultanée au segment consacré à l'incantation du sort.

Roses noires : Les jardins de roses noires sont en quelque sorte l'équivalent de lieux sacrés pour le culte des *Innommables*. Ce pouvoir permet au mage d'ensemencer un terreau afin de cultiver ce rosier, qui se développera à la même rapidité qu'un rosier normal, et sous les mêmes conditions. Les roses noires correspondent à une évanescence qui dure jusqu'à la destruction physique du rosier ou la mort du mage qui les a créées. Leur faculté essentielle est de capter les rêves des personnes qui vivent à l'entour du rosier. Plus le rosier est vieux, plus son aire d'effet s'étendra. Certains rosiers très anciens peuvent ainsi capter les rêves des personnes vivant dans une région entière.
À chaque rose correspond un rêve récurrent ou significatif d'une personne. Toute personne humant le parfum de ces roses aura une vision associée à ce rêve, sans forcément savoir de qui il vient. Le mage à l'origine du rosier aura en revanche une vision du rêveur et de son lieu de résidence, et pourra ensuite l'identifier par une enquête discrète. L'intérêt des roses noires de la langue aveugle est qu'elles permettent de donner au mage une idée des espoirs et des aspirations des individualités autour de lui, afin d'orienter son action et de trouver des gens plus susceptibles d'être réceptifs à sa philosophie. C'est un sortilège dont l'usage est à long terme. Plus le rosier est ancien, plus il est précieux.

Royaume de Medhya-Aveza : Ce pouvoir est ce qui permet aux guides du Labyrinthe de survivre aux conditions particulières du Labyrinthe. Le sortilège dure n jours. Durant cette période, la cible volontaire du sort se trouve libérée de toute nécessité de manger, boire et respirer. De plus, elle acquiert une immunité totale aux éléments non-magiques : froid, au feu, à l'électricité, dépressurisation et poisons non-magiques.

Sang de Medhya-Aveza : Ce pouvoir permet au mage de créer une zone d'anti-magie, équivalente au Voile de Vritra des mages draconistes (cf. *Coercition > Inhibition 5 + Coercition*). La zone en revanche est fixée : c'est une boule de rayon n m, centrée sur le mage.

Seconde chance : Ce pouvoir confère à une cible volontaire n possibilités de relancer un jet de dés quelconque, en ne conservant que le meilleur des deux (indépendamment des échecs critiques). Il se maintient jusqu'à épuisement des "secondes chances" ou la mort du mage.

Silence : Ce pouvoir permet d'imposer pendant n rounds un silence complet dans une zone choisie par le mage, contenue dans une sphère de rayon n m centrée sur lui (pas de jet de volonté pour résister).

Souffle de Medhya-Aveza : Ce redoutable pouvoir, lui aussi nommé d'après le dragon de *Khôme*, s'applique à toutes les créatures immortelles et magiques associées à une notion spirituelle : *Démons, Diables, Anges, Morts-Vivants, Procurateurs* et Ténébrides. La créature ciblée à vue doit réussir un jet de volonté, faute de quoi elle est instantanément détruite par dissociation des liens magiques lui permettant d'exister.

Sympathie : Ce pouvoir permet au mage de lire les pensées immédiates d'une personne à vue. Jet de volonté pour résister.

Voile de Medhya-Aveza : Ce redoutable pouvoir est une forme d'*Envoûtement* (jet de volonté pour résister). Portant le nom du Dragon de *Khôme*, il isole une personne donnée de toute forme de lien spirituel à une entité divine ou spirituelle. Cela signifie qu'en pratique les

pratiquants de magie divine ou chamanique ne peuvent faire usage de leurs pouvoirs lorsqu'ils sont sous l'emprise de cet envoûtement.

Yeux d'Ixiom : Ce pouvoir permet à une cible volontaire de voir parfaitement dans l'obscurité, en utilisant le rayonnement de la transcendance présente en toute matière. De ce fait ce sort agit aussi de manière comparable à une double-vue.

Création

1-9	Lien tangible I-IX Lien innommable I-IX

Lien innommable : Comme son nom l'indique, le lien innommable permet de lier un objet enchanté à l'un des Innommables connus par le mage. Il n'existe pas de règle précise pour ces objets, puisque leurs vertus magiques peuvent être aussi variées que celles des Innommables eux-mêmes. Comme les objets créés par le Lien Tangible cependant, ces objets ne peuvent être enchantés que par Transcendance charnelle, se contrôlent par la pensée et n'offrent aucune restriction à leur usage, sauf éventuellement le fait d'être Athée, qui peut être imposé par le mage sans surcoût de Transcendance vive. Contrairement au Lien Tangible cependant, leur effet n'exige jamais une dépense de Transcendance par le porteur et ils sont **indestructibles**. Il appartient au Meujeuh de décider du niveau de maîtrise associé au plus important pouvoir enchanté dans l'objet, en fonction de leur effet, ainsi que de l'adéquation entre l'Innommable considéré et l'effet du ou des pouvoirs en jeu. Le sacrifice de Transcendance vive sera alors **la somme des carrés des niveaux de maîtrise de tous les pouvoirs placés dans l'objet**. La fréquence d'utilisation devra aussi être déterminée par le Meujeuh. Observé en *Double-Vue* (ou tout pouvoir similaire), l'objet manifestera un lien au Labyrinthe, mais seul un Guide du Labyrinthe ou un adepte du Culte des Innommables pourra percevoir l'Innommable concerné. Les Innommables peuvent procurer de puissants et mystérieux pouvoirs à ces objets, qui sont de loin les plus précieux que puisse créer la langue aveugle.

Lien tangible : Les objets enchantés créés par ce pouvoir ne sont pas de simples objets magiques, du point de vue des Guides du Labyrinthe, mais des ponts entre les individualités, des liens tangibles transcendant la condition solitaire de l'être humain. Il est particulièrement aisé et peu coûteux pour un Guide du Labyrinthe de créer des objets magiques, et si on rapporte la quantité d'objets enchantés par la langue aveugle à son nombre de praticiens, elle est certainement la plus productive. Évidemment, en valeur absolue ces objets restent très rares, étant donné que cette langue enchantée est de loin celle qui est la moins pratiquée. Mais ils constituent à la fois un lien social et une forme d'enseignement à l'intention des "fidèles", notamment de ceux qui souhaitent devenir mages.
Les objets créés par ce sort reproduisent des pouvoirs de l'extension sortilèges ou arcanes. Il faut avoir "Lien tangible" au minimum au niveau correspondant au niveau de maîtrise et d'exécution maximal de tous les pouvoirs placés dans l'objet pour pouvoir l'enchanter. Le fait que l'utilisation des pouvoirs enchantés se fasse de fait en incantation silencieuse et immobile n'engendre pas de surcoût.
Les règles de création des objets de magie aveugle sont extrêmement simples. Ils sont matériellement destructibles, comme n'importe quel objet, ce qui dissipe aussitôt leur vertu enchantée, et aucune restriction ne s'applique à leur usage, sauf une. Le mage peut exiger que **l'utilisateur de l'objet soit de Teinte Spirituelle Athée**. En ce cas, l'ajout de cette restriction ne représente aucun surcoût. Enfin **aucune Transcendance vive matérielle** ne peut être utilisée pour fabriquer ces objets. Seule la Transcendance vive charnelle est utilisable, provenant d'un ou plusieurs mages.
Tant que les runes correspondantes sont gravées, il est possible de placer en un objet enchanté par ce pouvoir un nombre quelconque de sortilèges. Pour chacun de ces sortilèges, le mage qui en enchante les runes doit sacrifier **k point de Transcendance vive si le sortilège est de niveau k**. Le sortilège prendra alors effet comme si le mage auteur du sacrifice le lançait (au niveau qui est le sien au moment de la création de l'objet, évidemment). Pour déclencher le sortilège, l'utilisateur peut faire appel à sa propre Transcendance, en payant son coût habituel, ou bien à celle de l'objet. Il est en effet possible pour le mage créateur de l'objet de sacrifier, en plus de ce qui doit être sacrifié pour chaque sortilège, une quantité quelconque de Transcendance vive dans l'objet. Ce sacrifice supplémentaire engendre ainsi un potentiel de Transcendance vive contenue dans l'objet, **égal à la quantité de points sacrifiés et se régénérant à chaque crépuscule**, qui peut être utilisé comme un potentiel de Transcendance vive par le porteur de l'objet, mais **uniquement pour lancer les sortilèges contenus dans l'objet**.

Arcanes

1	Mélopée des Cighans, *Empathie* (trame seule)
2	Le Secret de l'Oracle, *Inhibition* (trame seule)
3	Oniromancie du Labyrinthe, *Dissipation*
4	Sang uranien, *Désenvoûtement*
5	Sevrage, Anticharisme
6	*Double-Vue*, Dispersion d'une source inanimée (comme le pouvoir de mage draconiste, cf. *Métamorphose*)
7	Vérité-Justice, Le Secret du Labyrinthe
8	Voyage onirique
9	Noir-Seing

Anticharisme : Ce sortilège est une forme d'*envoûtement* qui s'applique à toute personne à n mètres à la ronde. Il affecte le charisme des personnes à l'entour, soit la propension des autres à les suivre pour des motifs irrationnels, relevant de la séduction. En pratique, le jet de volonté se fait par rapport à un seuil de 35. Toute personne envoûtée voit sa compétence **Présence** affligée d'un malus égal à la marge de son échec au jet de volonté, et ce jusqu'à désenvoûtement ou mort du mage. C'est un sortilège extrêmement efficace pour miner ce qu'on appelle "l'autorité naturelle".

Mélopée des Cighans : Les Cighans eurent très tôt à combattre de puissants magiciens en la personne des Chevaliers de l'Ordre de la Vie (cf. *La Chute du Royaume de Dieu*). Exaltant la volonté humaine, la Langue Aveugle permet en l'occurrence d'étendre le pouvoir destructeur de la volonté, même inconsciente, sur la magie. Ce pouvoir ne permet pas de résister à la magie mais "gaspille" l'énergie magique de celui qui l'utilise sans qu'aucun jet de résistance ni même de résistance à la magie ne s'applique, puisque c'est le sortilège qui est ciblé et non le lanceur.
Il s'agit en pratique d'un pouvoir permanent, qui ne coûte qu'un sacrifice de Transcendance vive. Le mage (ou toute personne consentante et sensible à la magie) choisit de sacrifier k points de Transcendance vive et tout sortilège lancé contre sa volonté (même s'il n'en est pas conscient) en sa présence coûtera 2k points de Transcendance supplémentaires pour fonctionner. Cette dépense est automatique. Elle peut faire tomber le lanceur de sorts à 0, mais pas en-dessous évidemment. Dans ce dernier cas le sort s'applique quand même, même si le paiement complet du "gaspillage" n'a pu être honoré.
Un avantage considérable de ce pouvoir est que la personne peut par la suite augmenter son potentiel de "gaspillage" en ajoutant autant de fois qu'elle le souhaite de nouveaux points de Transcendance sacrifiés par ce pouvoir.

Noir-Seing : Ce pouvoir, imprévisible entre tous, permet au mage d'appeler à lui l'un des Innommables auquel il est lié, si toutefois il a forgé un tel lien. Forger un lien à un Innommable se fait par la pratique du Labyrinthe. Le simple fait d'y rester longtemps, d'écouter les voix qu'on peut y entendre, voire d'interagir avec les Innommables lorsqu'ils prennent forme, de revivre les souvenirs qu'ils ont acquis, le vivre le passé des consciences qui les ont alimentées etc... suffit à forger un lien avec les Innommables que l'adepte du culte aura défini. En effet, comme c'est expliqué dans l'article sur les *Innommables*, ceux-ci correspondent à des sous-ensembles du Labyrinthe, et sont en principe spécifiques à chaque adepte car deux adeptes différents utiliseront des sous-ensembles différents selon leur vision. Souvent ces sous-ensemble sont aussi associés à des lieux du Labyrinthe, à la manière de territoires oniriques. Pour simplifier, on peut dire que si on prend deux personnes qui ne peuvent communiquer et qu'on leur demande de cartographier et de subdiviser une région, ils n'utiliseront sans doute pas les mêmes noms ni les mêmes limites. Il arrive cependant que de nouveaux adeptes adoptent au début la nomenclature d'un adepte plus ancien, au moins en partie. De ce fait, les Innommables peuvent se transmettre. Mais fatalement l'adepte prend son autonomie (c'est le principe même du culte des Innommables), et crée peu à peu sa propre nomenclature, ses propres Innommables. On peut trouver sur les murs du Labyrinthe des textes rédigés dans la langue aveugle, décrivant la nomenclature d'un tel. C'est un lien au passé, et peut aider à la compréhension du Labyrinthe, mais ne se substitue pas à l'expérience personnelle.
Le Noir-Seing est appelé ainsi en référence au blanc-seing, car de fait le Guide se remet entre les mains de l'Innommable auquel il est lié. Certains appellent cela une possession, mais c'est en fait plus compelxe que cela. Un Innommable étant forgé des pensées, espoirs et souvenirs d'adeptes morts ou vivants du Culte des Innommables, le Noir-Seing permet au Guide de les ressentir, les penser, les vivre, oubliant son individualité pour devenir quelqu'un d'autre, voire souvent une multitude de personnes, le temps du sortilège. Il est confronté à un maëlstrom de consciences entremêlées au sein de l'Innommable, et devient l'incarnation de cette conscience collective, dans laquelle la sienne, sans disparaître véritablement, ne se manifeste plus que par sa propre contribution à l'Innommable, puisqu'en se liant à uninnommable, on en modifie la nature en lui ajoutant ses propres pensées, espoirs et souvenirs.
Cet transe n'a pas de durée fixée. Certains y son restés jusqu'à leur Mort. Outre qu'il permet au Guide d'avoir ainsi un accès sans limite à l'Innommable, n'étant plus gêné par les bornes de sa propre individualité, il lui permet aussi d'utiliser les pouvoirs magiques de l'Innommable, lesquels sont évidemment très variables dans leur nature et leur puissance selon l'ancienneté de l'Innommable.

Oniromancie du Labyrinthe : C'est un pouvoir permanent : le mage doit sacrifier la Transcendance vive correspondant à son coût standard et il dispose alors de la faculté "Conscience Onirique" , associée à un potentiel égal au rang de son affinité Langue Aveugle. Il dispose alors en permanence des pouvoirs oniriques suivants : *recherche onirique, aliénation forcée, art des rêves, art des rêves personnel, armes*

oniriques, somnambulisme conscient. De plus il peut toujours se rendre en toute sécurité dans le Labyrinthe à partir du Monde des Rêves, ou plus précisément dans le reflet onirique du Labyrinthe, puisque celui-ci existe à la fois dans le Monde Matériel et le Monde des Rêves.

Sang uranien : Si le Guide sacrifie la Transcendance vive du coût de ce pouvoir, il acquiert une résistance égale au quintuple de son niveau en % à la magie naturelle. Il sera donc à 100% au niveau 20. Contrairement à la résistance à la magie habituelle, cette résistance s'utilise en **surcroît** d'un jet de volonté : si le jet de volonté n'est pas autorisé elle peut sauver le mage, s'il est autorisé elle lui donne une seconde chance de résister. Les Guides du Labyrinthe sont ainsi redoutables aux immortels tels que Diables, Démons, Anges et Titanides. De plus, ce pouvoir peut être utilisé en combat : il permet d'enchanter une arme de manière à ce qu'elle puisse toucher une créature matérielle dotée de points de vie, et ce indépendamment de ses immunités. L'enchantement est provisoire et ne dure que le temps d'une scène. Il se trahit par le fait que l'arme s'assombrit soudainement comme si elle était couverte d'un sang noir, marque qui se dissipe avec le sortilège.

Le Secret du Labyrinthe : Proche des Roses Noires, ce pouvoir est la base sur laquelle fut fondée le Labyrinthe lui-même. Il permet de donner à un objet la faculté de s'imprégner des souvenirs/connaissances/désirs/pensées de celui qui le porte ou ceux qui se trouve à sa proximité, pour les communiquer à une autre personne entrant ensuite en contact avec l'objet, sous la forme d'une idée, d'une vision voire d'une transe. La durée du sortilège est très aléatoire, mais est au moins de n jours. Ce que captera puis rendra l'objet est aussi hors du contrôle du mage. Ce sortilège, si peu prévisible et si incontrôlable en apparence est la base de la méthode des Guides du Labyrinthe, car celui-ci peut être vu comme un objet enchanté sans cesse investi de ce pouvoir si particulier.

Le Secret de l'Oracle : Comme la Mélopée des Cighans ce pouvoir est actif en permanence, une fois son coût (calculé normalement) dépensé en Transcendance vive. Il confère tout simplement au mage un +n en volonté et une résistance à la magie égale à 2n%.

Sevrage : Il s'agit de l'un des pouvoirs les plus étranges et les plus importants des Guides du Labyrinthe. Il agit sur la conscience de la cible (jet de volonté pour résister) afin de la forcer à une remise en cause de son conditionnement social. Ce conditionnement social peut être le produit d'une éducation, d'un environnement, d'un historique, voire même d'une influence surnaturelle (divine ou magique). Dans tous les cas, ce conditionnement disparaît si le sortilège réussit. Les Guides du Labyrinthe disent qu'ils **libèrent l'esprit des chaînes invisibles qui le contraignent**. Le terme de "sevrage" vient du fait qu'il s'agit en quelque sorte de restituer à l'esprit de la cible son autonomie intellectuelle, en coupant l'alimentation d'un conditionnement souvent acquis dès l'enfance.
L'effet de ce sortilège est en fin de compte très variable suivant l'individu. Le langage pouvant être considéré comme un conditionnement social, certains se retrouvent incapables de parler et se mettent à se comporter en hommes sauvages. Le sevrage est cependant censé détruire le conditionnement social qui s'est imposé à la cible malgré elle, c'est-à-dire qui a soumis une part de son individualité. Si on considère que l'individu peut accepter, sans influence ni soumission, une partie du conditionnement social, alors cette part sera préservée. De fait, l'effet de ce sortilège est très imprédictible. En général cependant, la personne conserve suffisamment de conditionnement social pour en garder ce qui relève de la connaissance. Il n'oublie rien, mais ne ressent plus la nécessité impérieuse d'obéir aux règles ou de reproduire ce qu'on lui a appris. Il peut décider de continuer à observer tout ou partie des règles sociales, mais comme résultant d'un choix autonome et non d'un réflexe acquis.
Ce pouvoir, relativement anodin en apparence, est ce qui a valu aux mages pratiquant la langue aveugle d'être considérés comme de dangereux fauteurs de trouble. Il modifie de fait la conscience que les gens ont de leur statut social, comme étant quelque chose de subi plutôt que de souhaité ou mérité, ce qui est le cas de la majorité. Ainsi, il peut aisément engendrer des révoltes contre toute forme de domination sociale, particulièrement dans un contexte oppressif.

Vérité-Justice : Cette idée, reprise à la religion de l'ancienne Égypte, part du principe que l'idée de justice ne peut se concevoir autrement que dans la vérité, et que toute vérité ne peut qu'aider à la justice. Le pouvoir correspondant rend impossible le mensonge, même par omission, dans une zone de n mètres autour du mage et ce pendant n heures. Aucun jet de volonté n'est autorisé, seule la résistance à la magie est efficace (ou les immunités à la magie ou à la magie affectant l'esprit), auquel cas le mage sait que la personne est réfractaire. Ce pouvoir est essentiel pour la gestion de la vie politique et sociale, du point de vue du Culte des *Innommables*.

Voyage onirique : Ce pouvoir permet au mage de se fondre dans son sommeil dans son double onirique (à condition qu'il ait accès au Monde des Rêves et ne soit pas contraint dans un rêve homogène) et d'entrer dans le Labyrinthe par le Monde des Rêves, pour y entraîner également sa contrepartie matérielle. C'est en quelque sorte une "téléportation onirique" qui a l'avantage de mettre en échec tous les enchantements bloquant l'accès aux dimensions démoniaques. Il peut également l'utiliser une seconde fois pour se rendre du Labyrinthe vers la contrepartie matérielle d'une personne endormie, dont le double onirique soit aussi présent dans le Labyrinthe (puisque celui-ci est à la fois présent dans le Monde Matériel et le Monde des Rêves), à condition pour le mage d'être en sa présence. Dans le cas où cette personne n'est pas volontaire, elle dispose d'un jet de volonté contre ce pouvoir, et en ce cas le mage ne peut tenter une seconde fois avant que la victime se soit réveillée et endormie à nouveau. Ce pouvoir a permis aux Guides du Labyrinthe de sauver nombre des leurs des rigueurs de la prison.