Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

E

d'Echidna à Elfes Sylvains

-Comed, comde, d'este pan
e beved d'este vino,
si lo que digo fiziéredes
saldredes de cativo;
si non, en todos vuestros días
non verees cristianismo.
-Comede, don Rodrigo
e penssedes de folgar,
que yo dexar m'é morir,
que no quiero comer ál.

Cantar de Mio Cid

-Mangez, Comte, de ce pain
et buvez de ce vin,
si vous faites ce que je dis
serez libéré,
sinon plus jamais
ne verrez d'âme humaine.
-Mangez, Don Rodrigue,
et reposez-vous à votre guise,
mais me laisserai mourir
et ne goûterai de rien.

Chant du Cid
(XIIème siècle)

ECHIDNA (Εχιδνα)

Voir aussi Titans et Titanides, Elfes des Profondeurs, Khthôn

Echidna est comme Hécate une titanide née de Khthôn (ou de Tartare et de Gaïa selon certaines légendes). Son nom signifie "serpent". Mi-femme, mi-serpent monstrueux, elle engendra sept enfants monstrueux, chacun à la tête d'une lignée de Drachenalben Khthôniaï (cf. *Elfes des Profondeurs*): Chimère, l'Hydre de Lerne, le Lion de Némée, Python, le Sphinx, le dragon Ladon et Cerbère. Elle vit dans une cité souterraine appelée Béryl, au cœur du palais du titan mort Pallas, où elle accueille une

fois l'an ses sept enfants et les Drachenalben Khthôniaï qui partagent leur sang et se considèrent comme les descendants d'Echidna. Les monstrueux Basileüs (cf. *le Peuple-Fée*), ces serpents géants qui hantent les dédales du monde souterrain et dont le regard peut changer les mortels en pierre sont également ses enfants. Le palais aux colonnes d'argent est sa demeure, mais c'est aussi un palais immense, s'étendant même pour partie dans les sentiers torves ou DNE (dimensions non-euclidiennes, cf. *Cosmogonie*), et elle ne s'y trouve pas seule (cf. *Styx*).

EBLIS (ou IBLIS)

Nom arabe de Satan: cf. Satan

Nous vous avons créés, puis vous avons formés, puis avons dit aux Anges :
"Prosternez-vous devant Adam!" et ils se prosternèrent, sauf Iblis. (...)
Iblis dit : "Je suis meilleur que ce que Tu as créé.
Tu m'as créé de feu, alors que Tu l'as créé d'argile."
Dieu dit : "Descends d'ici car tu ne saurais t'y montrer orgueilleux!
Sors! Car tu es parmi les humiliés!"
"Fais-moi attendre" dit Iblis "jusqu'au jour où l'on sera rappelé."
Dieu dit : "Tu es parmi ceux à qui il est donné d'attendre."
Iblis répondit : "Par ce que Tu as mis en moi d'aberration,
je me tiendrai certes, sur Ta Voie Droite, épiant les Hommes,
puis les harcèlerai (...) et Tu ne trouveras point reconnaissants la plupart d'entre eux."
Le Seigneur répéta : "Sors d'ici honni, rejeté!
De ceux qui t'auront suivi, d'eux tous, J'emplirai la Géhenne!"

(Le Coran - Sourate des 'A'râf)

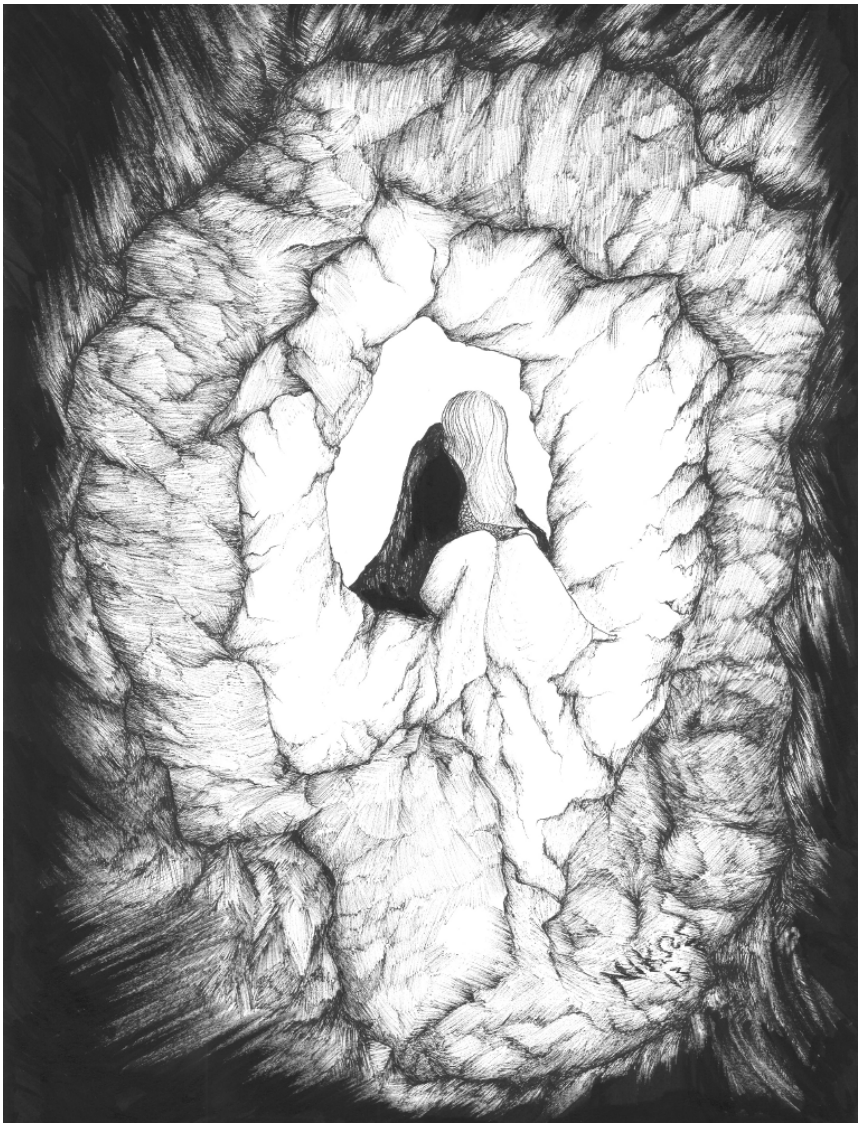
ÉKIL

Nom donné par les Emberek à leurs Chamans. Cf. Emberek, Chamanisme, Totems

ÉLÉMENTALISTES (Sorciers)

Voir aussi Sorcelleries, Cosmogonie

Les Sorciers élémentalistes utilisent une très ancienne sorcellerie, reposant sur les six éléments principaux. Certaines cultures, comme celle des Illyriens, les appellent des Goëtides et leur origine se perd dans la nuit des temps, peut-être avant même qu'Épersonaï ne créât la Transcendance. Les six affinités élémentaires sont des affinités absolues, c'est-à-dire que la transcendance qu'elles apportent est calculée sur la base du niveau global du personnage, ce qui explique que nombre de sorciers aient bien d'autres talents, ce qui facilite leur vie dans les civilisations nomades ou montagnardes par exemple. Les éléments sont au nombre de six: Air, Eau, Terre (comportant deux sous-éléments: Bois et Métal), Feu, Énergie positive (appelée aussi Gaïa Deutéra) et Énergie négative (appelée aussi Pénombre).



Comme la plupart des Sorciers, les Élémentalistes ne choisissent pas leur don, contrairement aux Mages, ils ne peuvent échapper au destin que l'une des six forces élémentaires a prévu pour eux. Cela mène certains à la folie, notamment les rares Sorciers de l'Énergie Négative, qu'on appelle aujourd'hui encore Écorcheurs (sans rapport avec les Écorcheuses de l'Érynie Alekto; cf. *Elfes des profondeurs*), en référence à l'Amère Alliance des Écorcheurs, unissant certains de ces Sorciers à des Mages Nécromants et Prêtres de la Mort hérétiques.

Quelle peut être la santé mentale d'un être humain découvrant qu'il est à jamais condamné à n'utiliser ses pouvoirs magiques que pour la souffrance et la destruction? Certains des Écorcheurs, ou plus spécifiquement des Aphanizontes (i.e. ceux qui réduisent à néant), canalisent leur puissance au service d'une cause dont ils deviennent une sorte d'arme secrète, d'autres se joignent aux Sorciers du Chaos, mais tous ou presque finissent raides fous. Notons que s'ils sont rares, les Thaumaturges, alias les Sorciers de l'Énergie Positive, le sont tout autant, voire plus, et sont tout aussi convoités par les puissants de ce monde.

Remarque: Il est impossible d'avoir plus d'une Affinité Élémentaire, de même qu'il est impossible d'en acquérir une si on n'est pas né avec, à moins d'une mutation.

Les six affinités élémentaires sont composées des affinités dites 'matérielles': Air, Eau, Terre et Feu, et des deux affinités mystiques: Énergie positive et Énergie négative. Air, Eau, Terre et Feu sont des symboles représentant la perception confuse que les Anciens avaient des différents états de la matière: gazeux, liquide, solide et plasma. Les deux énergies mystiques sont beaucoup plus ésotériques, elles se rapportent à une dialectique mystique de création-destruction, et n'ont aucune correspondance physique.

Dans le contexte de Terre Seconde, ces deux énergies mystiques sont en fait deux forces opposées en interaction perpétuelle. L'énergie négative est ce que les nécromants appellent le Khabit (cf. *L'âme immortelle*), c'est-à-dire *l'Ombre*, et est issue du monde appelé *Pénombre*. L'énergie négative ressemble à l'anti-matière, mais restreinte à la vie: elle dévore toute vie sous sa forme brute et s'attache à toute âme morte sous la forme de son Khabit. Le Khabit peut cependant être façonné pour rendre à l'âme une matérialité sous la forme d'une âme revenante, c'est-à-dire d'un mort-vivant. L'énergie négative perd alors son caractère destructeur et prend l'apparence de la vie.

L'énergie positive, quant à elle, est une force de vie qui préservera toute vie de manière indifférenciée. Certains disent qu'elle est la rémanence de la force qui a permis à Terre Seconde de naître de Prime Terre, qui a permis à la vie de renaître, sous une forme différente, et a donné vie aux pensées des mortels en même temps qu'à leur chair. De fait les Thaumaturges sont les seuls à pouvoir pratiquer la résurrection sans avoir à faire appel à une intervention divine (hormis certains Démiurges).

Composantes et jets de résistance

La sorcellerie élémentaire n'utilise que les composantes somatiques, comme la plupart des magies intuitives. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10 + niveau du pouvoir + perception.

Air, Eau, Terre et Feu

On présente ici les pouvoirs des extensions Sortilèges et Création des affinités Air, Eau, Terre et Feu, qui sont les mêmes. Elles sont limitées à 6, car il s'agit des compétences communes aux élémentalistes, qui peuvent ensuite être étendues par chaque Sorcier de manière individuelle. Le Sorcier aura accès à ces pouvoirs s'il a bénéficié d'une initiation mais le reste est à sa charge. Les noms des pouvoirs sont associés à des phrases issues de l'ésotérisme grec, puisqu'on doit à Aristote la théorie des quatre éléments, avant que Démocrite ne propose son modèle de l'atome.
Sortilèges rassemble tous les pouvoirs d'une affinité liés à une phase particulière de la matière non-magique: gazeuse pour l'air, solide pour la terre, liquide pour l'eau et plasma pour le feu. Ces sortilèges s'appliquent donc à toute matière non-magique sous la forme correspondante, et sauf exception jamais à une matière magique. Les matières sous forme de plasma les plus courantes sont les flammes et la foudre. Le Pyromancien (Sorcier du Feu) pourra donc agir sur le feu et la foudre principalement, tandis que l'Hydromancien (Sorcier de l'Eau) pourra agir sur toute matière liquide, l'Éomancien (Sorcier de l'Air) sur toute forme gazeuse et le Géomancien (Sorcier de la Terre) sur toute forme solide NON-VIVANTE ce qui le rend particulièrement puissant.
Création concerne la matière magique sous la phase dominée le Sorcier: un liquide magique, un feu magique etc... Lorsqu'il applique ce type de pouvoir à une matière magique, la matière concernée dispose d'un jet de résistance qui sera un jet de volonté de la personne ayant créé cette matière magique s'il y en a une, à un score à déterminer au cas par cas sinon. La matière magique ne se laisse jamais manipuler sans résister à sa manière. En cas de réussite du jet de résistance, le sorcier perd à jamais toute possibilité d'appliquer sa magie à la matière concernée.

Règle générale: Les pouvoirs des sorciers élémentalistes s'appliquent par défaut à maximum(n,a) (n : niveau du sorcier, a : rang de l'affinité élémentaire) kg de matière sous la phase dominée, sauf pour le Pyromancien, qui peut agir sur l'ensemble d'un feu ou d'un éclair connexe. La portée de ces pouvoirs implique par défaut l'usage d'un sens: la matière affectée doit être vue, touchée, sentie (sachant qu'un Éomancien ressentira un gaz incolore et inodore) etc...

Air, Eau, Terre, Feu: Sortilèges

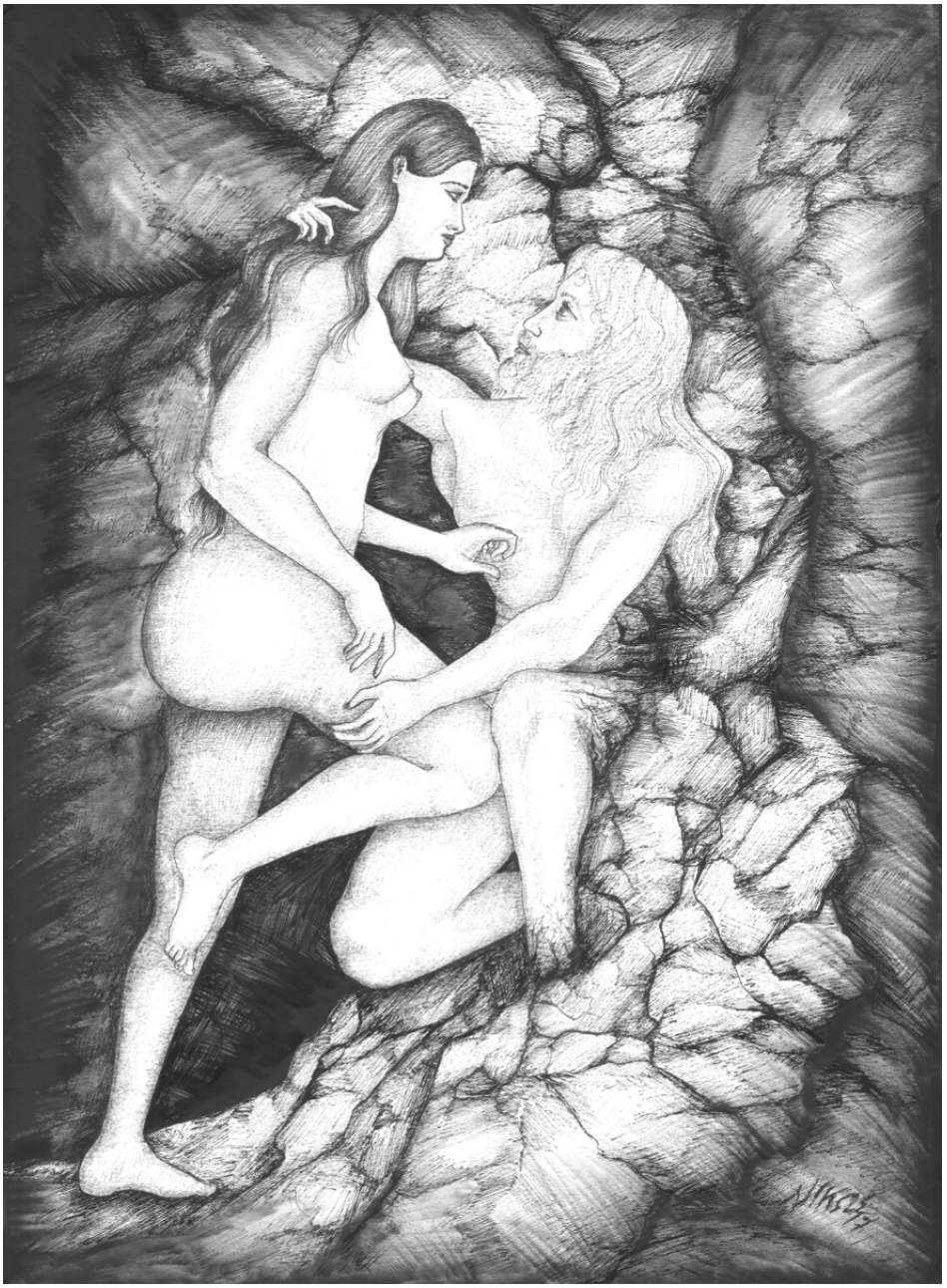
1	καθηραι τήν πόλιν (Purifier la cité)
2	ω Δελφοί λίσσεσθ' ανεμους και λώιον εσται (Ô gens de Delphes, implorez les Vents et ils vous seront favorables.)
3	πάντα λίθον κίνει (Meus toute pierre.)

4	η μεταβολή(La métamorphose)
5	ειης (Sois!)
6	νίηκν σοι φαίνουσί θεοι δι' οδοιο στενυγρων (Les dieux te procureront la victoire par la porte étroite.)

Air, Eau, Terre, Feu: Création

1	οιδα δ'εγω ψάμμου τ'αριθμον και μέτρα θαλάσσης (Je sais moi, le nombre de grains de sable et les mesures de la Mer.)
2	κατεσθίω (Je dévore.)
3	γαιαν αρώσεις (Tu sauveras la terre.)
4	Ensorcellement I
5	Ensorcellement II
6	Ensorcellement III

Sortilèges



C'est l'essaim des Djinns qui passe,
Et tourbillonne en sifflant!
Les ifs, que leur vol fracasse,
Craquent comme un pin brûlant.
Leur troupeau, lourd et rapide,
Volant dans l'espace vide,
Semble un nuage livide
Qui porte un éclair au flanc.

Victor Hugo - Les Djinns

καθηραι τήν πόλιν (Purifier la cité) : Ce pouvoir est un pouvoir permanent conférant au sorcier une immunité totale à toute forme de dommages directement lié à une matière NON-MAGIQUE sous la phase maîtrisée par le sorcier. On considère que la phase considérée se comporte de manière à garantir en permanence la survie du personnage.
Par exemple un Pyromancien ne sera jamais frappé par la foudre, ni brûlé par le feu qui l'évitera, ni par une matière très chaude (sa peau ne peut brûler) et ne sera pas non plus asphyxié par le manque d'oxygène car l'oxydation s'interrompra pour le laisser respirer; il pourra également marcher dans de la lave en fusion sans autre risque que celui de couler (mais étant normalement d'une densité nettement inférieure à celle de la lave il flottera sans doute), la manipuler à mains nues etc... De même un Éomancien ne pourra être asphyxié par le manque d'oxygène ou par un gaz empoisonné ou du monoxyde de carbone etc... mais pourra être étouffé avec un oreiller. Un hydromancien pourra survivre sous l'eau, résister à de fortes pression d'eau, ne pas être projeté par une vague contre une falaise, à de l'huile bouillante, au poison ou venin etc... C'est pour le Géomancien que ce pouvoir est le plus impressionnant: il est immunisé de fait à toutes les armes non-magiques, aux chutes sur un sol solide, aux pianos à queue tombant du ciel, au fait d'être enterré vivant etc... Toute matière sous la phase concernée menaçant directement le sorcier sera arrêtée dans son déplacement, ou se déplacera pour garantir la sécurité du sorcier.
Ce pouvoir s'applique également à de la matière animée par magie (par exemple par un autre sorcier) tant qu'elle n'est pas magique. Pour l'activer, l'Éomancien doit sacrifier définitivement 9 points de Transcendance vive, le Pyromancien 16, l'Hydromancien 25 et le Géomancien 36.

ω Δελφοί λίσσεσθ' ανεμους και λώιον εσται (Ô gens de Delphes, implorez les Vents et ils vous seront favorables): Ce pouvoir permet au Sorcier de modifier l'état thermodynamique d'une matière par une variable d'état, c'est-à-dire essentiellement sa pression, sa température ou sa densité, ce qui peut

d'ailleurs entraîner un changement de phase et par conséquent rendre la matière hors de portée de la magie du sorcier. Un hydromancien peut par exemple geler une eau, ce qui la rendra solide, il ne pourra d'ailleurs pas la faire fondre par la suite, ce que pourra en revanche un géomancien.
Une fois cette modification accomplie les lois physiques s'appliquent normalement. Un hydromancien augmentant fortement la pression interne d'une masse d'eau, créera une violente détente suivie d'une vaporisation: l'eau explosera et deviendra de la vapeur d'eau, projetant et brûlant éventuellement ceux qui sont à côté. Dans le cas du Pyromancien, les plasmas correspondant à une forme extrême de la matière où les molécules se dissocient, l'utilisation de ce pouvoir permettra soit d'accroître la violence de l'effet physique, soit de le faire disparaître.
L'effet de ce sort est en principe instantané, mais le sorcier peut éventuellement maintenir cette variation et empêcher le retour à l'équilibre physique défini par l'environnement (un Pyromancien peut maintenir un feu bien qu'en ayant diminué la température à un niveau très bas par exemple), en redépensant le coût du sortilège une seconde fois. Cela lui permettra de maintenir le sort n rounds. Il pourra alors à l'issue du temps écoulé (ou avant) décider de revenir à l'état antérieur ou de laisser l'équilibre physique se rétablir (ainsi le pyromancien peut rendre un rideau de flammes froid le temps de le passer sans éteindre le feu, histoire que ses poursuivants soient en revanche arrêtés). A l'inverse il est possible d'augmenter la température d'un feu à des valeurs très élevées, ce qui peut être très utile dans les travaux de métallurgie, notamment pour la fabrication d'alliages très résistants. Un Pyromancien pourra aussi éteindre n'importe quel feu s'il choisit d'en diminuer la température en respectant les lois physiques.
Remarque: *Certains Pyromanciens parviennent également à utiliser ce pouvoir pour solidifier brusquement de la lave ou du métal en fusion par exemple: ils peuvent agir sur les flux de chaleur à l'intérieur de la matière, comme peut le faire un Géomancien ou un Hydromancien. Il semble qu'ils parviennent à contrôler l'agitation thermique de la matière sous toutes ses formes au même titre que les plasmas. Les Feueralben sont notamment particulièrement doués dans ce domaine.*

πάντα λίθον κίνει (Meus toute pierre): Ce pouvoir permet au sorcier de déplacer une matière existante sous la phase qu'il maîtrise. Cela permet par exemple à l'hydromancien de se déplacer sous l'eau à une vitesse quelconque, lui conférant une sorte de pouvoir de téléportation le long des cours d'eau. L'Éomancien peut s'envoler, le Géomancien se déplacer sous terre. Ce déplacement dure au plus n rounds, et le Sorcier doit se concentrer sur la matière concernée en réussissant un jet de concentration à chaque round et rester en contact sensoriel avec elle. De plus, toute tentative réaliste d'empêcher ce déplacement permet à la personne qui essaie de faire un jet d'encaissement. En cas de réussite le sortilège est dissipé.
Pour le cas du Pyromancien, ce sort lui permet de déplacer de la foudre ou des flammes, mais pas une matière en fusion.
Dans le cas où le sorcier ne déplace qu'une partie de la matière affectée, créant de ce fait une dissociation, on considère qu'elle sera faite avec une force équivalente à la valeur de son affinité (un géomancien pourra par exemple casser une branche à distance et l'envoyer voler mais sans doute pas déraciner un arbre en n'en déplaçant que les racines).
Le sorcier peut utiliser ce pouvoir plusieurs fois pour affecter une plus grande quantité de matière, ce qui augmente la difficulté du seuil des jets de concentration de +k, k étant le nombre de sortilèges simultanés.

η μεταβολή (La métamorphose): Ce pouvoir permet au sorcier de modifier les propriétés physiques et/ou la composition d'une matière sous la forme qu'il maîtrise. L'éomancien peut rendre respirable un gaz empoisonné ou l'inverse. L'hydromancien peut rendre saine une eau croupie, non-inflammable une huile, ou si visqueuse qu'elle ne se répandra pas, ou la convertir en eau. Le géomancien peut rendre une terre stérile ou fertile, une épée molle etc... L'effet dure n rounds, et si le sorcier souhaite le rendre permament il doit bloquer la Transcendance correspondant à une seconde utilisation du sort.

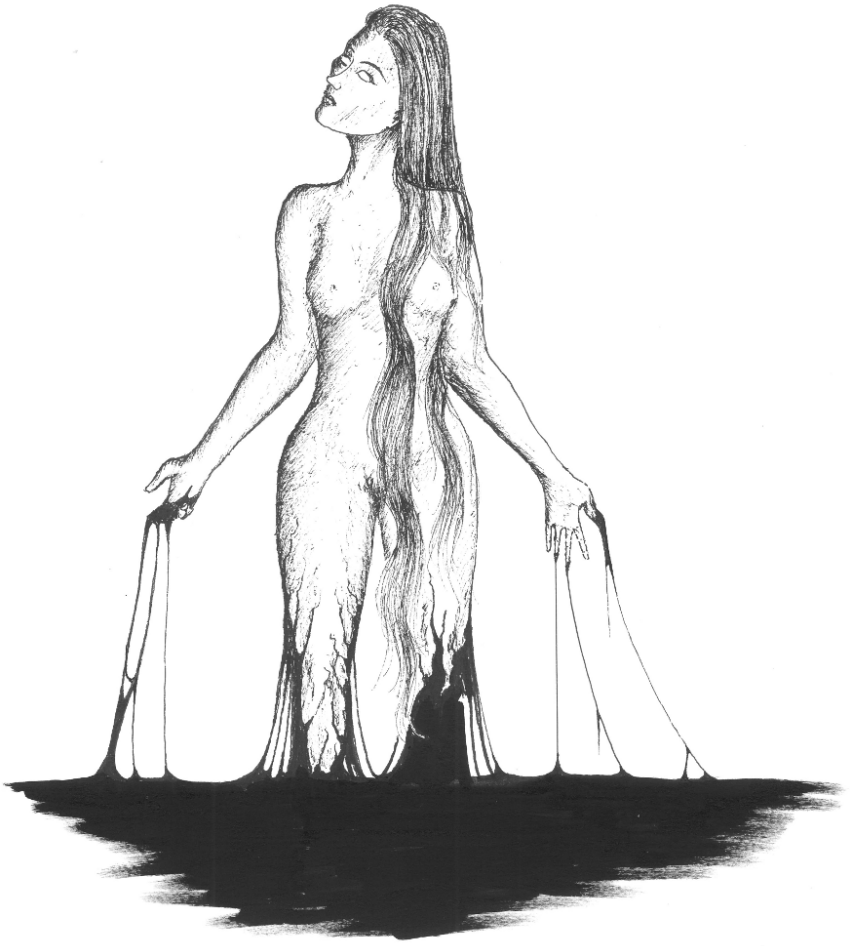
ειης (Sois!): Jusqu'ici les pouvoirs du sorcier s'appliquaient à de la matière présente, celui-ci permet de faire apparaître de la matière sous la forme maîtrisée. Cette matière sera normale et aux conditions courantes de pression, densité et température, et n'aura rien de magique dans son essence. **L'effet dure n rounds et si la sorcier veut le rendre permanent il doit bloquer la Transcendance équivalente à une seconde utilisation de ce sort.** La matière créée peut être identique sous tous rapports à une matière quelconque **non-magique** connue du sorcier, et est réelle et permanente. Un géomancien peut ainsi créer de l'or, un hydromancien du vin ou du poison, un éomancien de l'air ou au contraire un gaz rare susceptible de faire périr les gens d'anoxie en milieu fermé etc... On recommande au Meuh-Jeuh de faire intervenir les compétences du sorcier (comme métallurgie, orfèvrerie, joaillerie, connaissance du cuir ou du bois, alchimie etc...) pour déterminer la qualité de la matière ainsi produite. De même, il s'agira par défaut de matériau brut, sans façonnement particulier, à moins que le sorcier dispose de compétences artisanales (ce qui n'aura de sens que pour un géomancien ou un hydromancien).

νίηκν σοι φαίνουσί θεοι δι' οδοιο στενυγρων (Les dieux te procureront la victoire par la porte étroite): Ce pouvoir permet au sorcier de devenir lui-même une matière en déplacement de la phase qu'il maîtrise. C'est une matière magique qu'il peut considérer comme non-magique du point de vue de ses propres pouvoirs cependant. L'effet dure n rounds. Sous cette forme le Sorcier peut se déplacer de la même manière que s'il utilisait le pouvoir πάντα λίθον κίνει (Meus toute pierre), et de plus on considèrera qu'il est conscient de son entourage autant que sous forme humaine, c'est-à-dire qu'il voit, entend etc... aussi bien sous cette forme.
Ce sortilège puissant comprend un risque: *la dissolution* de l'âme et du corps du sorcier dans cette matière magique, partielle ou totale. Lorsque le sorcier veut faire cesser le sort ou lorsque celui-ci doit cesser, le sorcier doit faire un jet de volonté contre lui-même. En cas d'échec le sorcier perd un point de vie de manière définitive sur l'une de ses localisations prise au hasard, et ainsi de suite jusqu'à ce que la matière le dévore totalement (s'il atteint 0 partout) ou qu'il réussisse son jet et interrompe enfin la dissolution.

Création

οιδα δ'εγω ψάμμου τ'αριθμον και μέτρα θαλάσσης (Je sais moi, le nombre de grains de sable et les mesures de la Mer): Ce pouvoir permet au sorcier de percevoir toute présence de Transcendance

présente dans la matière non-vivante qui l'entoure sous la phase qu'il maîtrise, dans une sphère de $10n^2$ m autour de lui, sans qu'il ait besoin d'être en contact sensoriel avec cette matière. Ce pouvoir s'appliquera aussi à une matière non-magique cherchée en particulier: il permet par exemple à un hydromancien de trouver de l'eau ou à un géomancien de trouver des gisements d'une minerai particulier. Si le sorcier utilise ce pouvoir pour trouver une matière non-magique, il est évident que le jet de résistance ne s'appliquera pas.



κατεσθίω (Je dévore): Le Sorcier peut se nourrir d'une matière magique sous la forme qu'il maîtrise, par simple contact. Si le sorcier y parvient, la Transcendance vive contenue dans l'objet est convertie en Transcendance morte pour le sorcier à un taux égal au score du sorcier en création multiplié par le score en Transcendance vive de l'objet. Cela détruit du même coup les propriétés magiques de la matière en question. Cela s'applique également à la matière magique animée, donc notamment aux créatures magiques qui sont en général sous forme majoritairement solide et donc vulnérables aux Géomanciens : Diables, Démons, Anges, Golems... Cependant ce pouvoir ne peut être appliqué aux Morts-vivants ou aux Ténébrides, qui sont composés d'une matière particulière, qui est le domaine des Aphanizontes (cf. ci-après). Par ailleurs, quoique ce soit physiquement inexact, les créatures immatérielles, qui en principe ne sont faites d'aucune matière et donc invulnérables à ce pouvoir, seront considérées comme vulnérables aux Éomanciens. Il doit cependant s'agir d'une pure matière magique, c'est-à-dire qui ne soit ni vivante ni associée à une âme, ce qui exclut notamment les Titanides, les Morts-vivants une seconde fois, les mages ou sorciers métamorphosés, ainsi que les monstres magiques comme la *Veuve Noire aux Yeux Dorés* ou les *Nagas*. Un mage draconiste sous sa forme magique immatérielle प्रसाद Prasād (cf. *Métonymie*) sera par exemple hors de portée de ce pouvoir.
De manière générale seuls les Géomanciens et les Éomanciens pourront utiliser fréquemment ce pouvoir sous forme agressive, car il est rare que des créatures magiques soient sous forme liquide ou de plasma. Toute cible animée de ce pouvoir aura droit à un jet d'encaissement pour y résister et en cas de réussite **le sorcier ne pourra plus utiliser ce pouvoir contre cette cible en particulier**. On comprend pourquoi certains Goëtides ont jadis été recrutés par les *Hauts-Elfes* pour faire face aux démons invoqués par les *Elfes des Profondeurs*.

γαιαν αρώσεις (Tu sauveras la terre): Ce pouvoir permet de concentrer de la Transcendance vive présente dans différentes matières inanimées sous la forme qu'il maîtrise en un élément de la matière considérée, magique ou non. Le transfert se fait de manière totale ou partielle, et permet de concentrer de l'énergie magique en vue de fabriquer un objet magique.

Ensorcellement I, II et III: Ces trois pouvoirs sont trois niveaux différents d'un même pouvoir,

permettant de créer des objets ensorcelés. L'ensorcellement est l'équivalent de l'enchantement pour les sorciers. Il permet de fabriquer un objet magique en utilisant soit la Transcendance vive contenue dans l'objet (éventuellement rassemblée par l'utilisation du pouvoir précédent) soit de la Transcendance vive sacrifiée du sorcier, soit les deux à la fois. Contrairement à l'enchantement, l'ensorcellement ne nécessite par l'inscription de runes, puisqu'il ne s'agit pas de magie du verbe, et ne nécessite aucun sacrifice de Transcendance vive, l'objet pouvant tirer son pouvoir uniquement de sa propre Transcendance, comme pour un objet alchimique.
Les trois niveaux correspondent à trois niveaux de pouvoirs magiques. Contrairement aux mages, qui peuvent par l'enchantement conférer à un objet des vertus différentes des sortilèges qu'ils maîtrisent, par l'utilisation de leur langue enchantée, l'ensorcellement ne peut dépasser ni s'écarter de la compétence du sorcier. Tous les effets magiques créés par l'objet doivent être réalisables par le sorcier indépendamment de cet objet, **et se réaliseront comme s'ils venaient du sorcier, selon son niveau au moment de l'ensorcellement**, activés selon des conditions d'utilisation définies également à ce moment par le sorcier.
Ensorcellement I rassemble les pouvoirs de niveau 1 et 2, ensorcellement II les pouvoirs de niveau 3 et 4 et ensorcellement III les pouvoirs de niveau 5 et 6. **Le coût de l'ensorcellement** en Transcendance permanente (indifféremment d'origine charnelle ou matérielle) est calculé en fonction de cela : un pouvoir de niveau 3 ou 4 par exemple coûtera donc 36 points.
Il est également possible de conférer à un objet quelconque une vertu magique non-permanente liée à l'un des pouvoirs décrits ci-dessus: le sorcier définit les conditions d'utilisation et le pouvoir se déclenche alors s'il a à ce moment la Transcendance nécessaire à sa réalisation. Le coût d'un tel ensorcellement est alors simplement d'un **unique point de Transcendance permanente** (charnelle ou matérielle, puisqu'on a vu que c'était équivalent pour les sorciers). C'est exactement le même mode opératoire que celui des Glyphes pour la magie du Verbe (*cf. Runes et Glyphes*).

Pénombre

Pénombre est une affinité élémentaire particulière appliquée à l'énergie négative. L'énergie négative n'est pas un état physique de la matière mais une seule matière unique qui peut prendre de multiples formes. Elle est présente au sein d'une âme morte sous la forme du *khabit* et est ce dont est composé l'Univers Matériel Imaginaire appelé Pénombre. L'énergie négative n'est pas présente naturellement dans l'Univers Matériel Réel. Sa présence correspond toujours à une manipulation magique, souvent divine ou nécromantique, car les nécromants sont également de bons manipulateurs de l'énergie négative.
Les Aphanizontes ont cependant un lien à Pénombre que les nécromants ne partagent pas, leur monde de prédilection étant la Douat. Pénombre n'est pas liée aux morts-vivants, qui ne sont donc pas les seules créatures composées d'énergie négative. Les morts vivants sont présents dans la Douat et leur partie constituée d'énergie négative hante les Univers Matériels, car une créature d'énergie négative, qu'elle soit ou non un mort-vivant, ne peut se trouver que dans le Monde Matériel.
L'Aphanizonte domine l'énergie négative sous toutes ses formes. La distinction entre matière magique et matière non-magique n'a ici pas de sens puisque l'énergie négative est *forcément* magique. L'aphanizonte se trouve donc toujours confronté à une résistance lorsqu'il essaie de manipuler l'énergie négative, qu'elle soit sous une forme inerte ou sous la forme d'une créature agissante comme un mort-vivant ou un ténébride (les créatures de pénombre). On retrouve cependant les sortilèges décrits plus haut, bien qu'ils soient nommés différemment. Les noms des pouvoirs sont des phrases tirées de poèmes de Baudelaire parce que tel est mon bon plaisir (ça vaut mieux qu'une justification alambiquée comme celles que je rédige d'habitude non?) et dans l'espoir que cela traduise la détresse et la noirceur du destin funeste des Sorciers de Pénombre.
L'Aphanizonte étant naturellement lié à Pénombre, il distinguera un vivant d'un mort-vivant du premier coup d'oeil et aura une perception naturelle de l'état de santé d'une personne, plus exactement de sa

proximité avec la mort.

La nature de l'énergie négative est un véritable mystère, y compris pour les Sorciers eux-mêmes. On retiendra cependant quelques caractéristiques essentielles:

- Elle n'a aucune forme matérielle bien définie, mais prend le plus souvent la forme d'une sorte de fumée noire évoluant dans l'air comme de l'encre de chine dans l'eau, inodore et immatérielle. Elle est également souvent aussi invisible que la Transcendance.

-Sa présence correspond à toujours à une présence magique, qu'elle soit d'origine transcendante, divine, naturelle ou innommée. Ceux qui connaissent l'énergie négative l'identifieront comme telle par tout pouvoir permettant de détecter la magie.

- Son effet premier est de brûler définitivement les points de vie de ceux qu'elle touche (sans que ni l'armure ni l'endurance ne le protègent), et de flétrir toute forme de vie végétale. Mais cette propriété peut être remplacée par des effets beaucoup plus subtils: supprimer une compétence, des points d'affinité etc... voire même des sentiments, des idées, des connaissances...

- La rapidité avec laquelle elle produit des dégâts dépend de sa **virulence**. La virulence de l'énergie négative est en quelque sorte son efficacité, c'est-à-dire sa capacité à détruire la vie par rapport à son intensité. C'est en quelque sorte son rendement. La virulence d'une énergie négative "brute" est en général très faible, celui d'une énergie négative façonnée par un sortilège est en général nettement supérieure. La virulence s'interprétera différemment selon l'effet de l'énergie négative, mais dans le cas de son effet par défaut on considérera que *la virulence d'une énergie négative représente le nombre de points de vie perdus de manière définitive sur la localisation touchée par segment d'exposition à celle-ci*.

-Elle ne peut que détruire ou inhiber, uniquement ce qui est vivant. Elle sera inefficace contre toute matière morte ou inanimée (sauf exception ci-dessous). Elle sera efficace contre toutes les lignées mortelles, mais inoffensive contre les immortels tels que Dragons, Peuple-Fée et tous les Titanides, Ténébrides, Anges, Diables, Démons et Procurateurs... et Revenants, évidemment. Ses effets sont permanents et irréversibles sous sa forme brute. Il n'existe aucun moyen de s'en guérir, hormis parfois l'énergie positive. Lorsqu'elle est raffinée, elle peut cependant créer des dommages provisoires, qui s'estomperont avec le temps. Mais c'est paradoxalement assez difficile pour celui qui la transforme ainsi. Il est également arrivé que certains sorciers utilisent leur art dans un but médical, pour sauver une personne de l'empoisonnement ou d'une maladie incurable, en nécrosant les parties du corps atteintes par ce biais. La personne s'en retrouvant définitivement affaiblie mais vivante.

- Portée à très haute virulence, elle acquiert le pouvoir de détruire les propriétés magiques d'un objet: elle agit sur les sources inanimées de magie. C'est la seule exception connue à la règle ci-dessus, et elle trouve sans doute son origine dans le fait qu'un objet magique n'est plus une matière inanimée par la présence de magie en lui. Certains théoriciens de la magie ont réfuté cette idée en arguant du fait que si cela était alors Anges, Diables et Démons (qui sont en quelque sorte des objets magiques très sophistiqués) devraient être également affectés. Peut-être est-ce le cas, mais à virulence vraiment très intense... De fait peu de Démons viennent s'aventurer sur Pénombre. Laissons le MJ décider à ce sujet.

- Elle est soumise à un effet d'usure lié à son contact avec ce qu'elle détruit. Plus l'être affecté est imbu de force vitale, plus l'énergie négative sera "consommée". Un nourrisson "usera" beaucoup plus d'énergie négative avant de décéder qu'un vieillard par exemple, un homme plus qu'une lignée hybride comme les Gobelins. Une fois consommée entièrement, l'énergie négative disparaît. Plutôt que de donner une règle précise à ce sujet, il semble plus intéressant de maintenir le sorcier dans une

perpétuelle incertitude à ce sujet. Les forces vitales des personnes varient selon leur état de santé, leur nature, leur humeur, leurs pensées etc...

-Sa caractéristique la plus terrifiante est sans doute que **la volonté est impuissante face à Pénombre!** Ceci signifie qu'aucun jet de résistance n'est possible pour se prémunir contre l'énergie négative. La résistance à la magie fonctionne normalement en revanche et certains secrets alchimiques sont souvent assez efficaces.

Pénombre: Sortilèges

1	Sous une lumière blafarde Court danse et se tord sans raison La Vie, impudente et criarde
2	Réponds, cadavre impur!
3	Car ce que ta bouche cruelle Éparpille en l'air, Monstre assassin, c'est ma cervelle, Mon sang et ma chair!
4	Plus encor que la Vie, la Mort nous tient souvent par des liens subtils.
5	C'est Elle! Noire et pourtant lumineuse.
6	Je suis comme un peintre qu'un Dieu moqueur Condamne à peindre, hélas! sur les ténèbres; Où, cuisinier aux appétits funèbres, Je fais bouillir et je mange mon coeur

Pénombre: Création

1	À l'accent familier nous devinons le spectre
2	C'est la mort qui console
3	Et l'obscur Ennemi qui nous ronge le coeur Du sang que nous perdons croît et se fortifie!
4	Ensorcellement I
5	Ensorcellement II
6	Ensorcellement III

Sortilèges

Sous une lumière blafarde/Court danse et se tord sans raison/La Vie, impudente et criarde : Ce pouvoir permet au Sorcier d'être immunisé à tout effet de l'énergie négative. Cela ne signifie pas qu'il soit à l'abri des pouvoirs des morts-vivants ou des ténébrides qui n'impliquent pas d'utilisation de l'énergie négative. C'est un pouvoir permanent qui exige le sacrifice de 36 points de Transcendance vive. On voit que deux Sorciers s'affrontant feront mieux d'en découdre à la main plutôt que d'utiliser leurs pouvoirs. D'ailleurs il arrive que certains Sorciers décident de se consacrer à la destruction de leurs semblables, et développent plutôt des compétences guerrières, s'intéressant à la sorcellerie juste

assez pour pouvoir la combattre.

Réponds, cadavre impur! : Ce pouvoir permet au sorcier de modifier la *virulence* et *l'effet* de l'énergie négative présente sous une forme quelconque. La notion de masse n'ayant aucun sens pour l'énergie négative, ce sortilège permettra au sorcier d'agir sur l'énergie négative contenue dans une entité cohérente unique, qui se trouve en contact sensoriel avec lui.
Ce sortilège permet donc d'altérer la virulence dans un sens ou un autre, dans un intervalle entre une virulence minimale et une virulence maximale de la quantité d'énergie négative présente. Baisser la virulence revient à créer une sorte de turbulence désorganisant l'énergie négative présente, un peu comme si on réorganisait le fer d'une épée pour en émousser le tranchant, mais sans modifier la masse totale de fer présente. Augmenter la virulence équivaut au processus inverse.
Mais en pratique me direz-vous? Et bien ce sort permet par exemple au sorcier de diminuer ou d'accroître considérablement l'effet d'un sortilège à base d'énergie négative s'il est lancé en magie instantanée simultanément, ou d'un objet ou d'un lieu imprégné de cette énergie. Même un sortilège de nécromancie de haut niveau est d'une virulence assez médiocre pour un sorcier chevronné, et il peut aisément en aggraver ou en amoindrir l'effet.
S'il est de niveau n, on considérera que le sorcier peut faire évoluer la virulence initiale par ce sort en lui ajoutant ou soustrayant au plus n points, sans jamais sortir des bornes de virulence maximale et minimale. Bien entendu, ce sort peut être employé plusieurs fois sur une même quantité d'énergie négative.
Simultanément à la virulence, ce sortilège permet de modifier l'effet de l'énergie négative sur la vie: cela peut aller de répartir la perte définitive de points de vie entre plusieurs personnes à faire disparaître un souvenir précis ou la capacité de lire chez une victime. Une seule règle: plus l'effet est complexe, plus la virulence exigée pour y parvenir doit être élevée.
Ce sortilège est inefficace contre les formes agissantes d'énergie négative comme les ténébrides ou les morts-vivants.

Car ce que ta bouche cruelle/Éparpille en l'air,/Monstre assassin, c'est ma cervelle,/Mon sang et ma chair! : Ce pouvoir permet au Sorcier de déplacer une quantité d'énergie négative présente sous une forme quelconque, organisée ou non. Comme on le sait, l'énergie négative est forcément magique, donc il y aura toujours un jet de résistance de la part de la matière concernée, qui dépendra de la nature de la quantité d'énergie négative concernée.
Le Sorcier peut donc déplacer une quantité connexe d'énergie négative, sans pouvoir la dissocier. Tel Moïse séparant les eaux de la Mer Rouge, il peut écarter les eaux du Styx, qui regorgent d'énergie négative, pour traverser le fleuve infernal. Il peut également repousser un mort-vivant ou un ténébride, mais pas en acquérir le contrôle. Comme pour les élémentalistes le Sorcier doit maintenir sa concentration en réussissant un jet de concentration à chaque round et le sort dure au maximum n rounds. Il n'est en revanche pas nécessaire pour lui de maintenir un contact sensoriel.

Plus encor que la Vie, la Mort nous tient souvent par des liens subtils. : Ce pouvoir permet au Sorcier de prendre le contrôle d'un ténébride ou d'un mort vivant ou de modifier les propriétés d'un objet magique contenant de l'énergie négative ou d'une magie liée à un lieu qui utiliserait l'énergie négative. L'effet dure au maximum n rounds et si le Sorcier veut le rendre permanent il doit bloquer une quantité de Transcendance équivalente à **deux** utilisations supplémentaires de ce sortilège. Pour une cible donnée le Sorcier ne dispose que d'un unique essai.
Ce sort permet par exemple au Sorcier de raffiner une énergie négative "brute" pour lui permettre d'avoir des effets plus subtils. Sous sa forme brute, l'énergie négative se contente de brûler des points de vie de ceux avec qui elle entre en contact, mais l'effet peut être très variable comme on l'a mentionné ci-dessus. Le Sorcier peut chercher à provoquer des dégâts mentaux ou encore à rendre provisoire l'effet de l'énergie qu'il manipule. Plus l'effet sera complexe, plus le potentiel de résistance de la cible sera élevé.

C'est Elle! Noire et pourtant lumineuse. : Ce pouvoir permet au Sorcier de faire apparaître de l'énergie négative sous une forme brute, dont la virulence est au départ minimale. Elle apparaît le plus souvent sous la forme de volutes de fumée noire autour de ses mains, à peu près inoffensives, qui pourront ensuite être modelées et transformées par le Sorcier par les pouvoirs précédents. La "quantité" d'énergie négative ainsi créée est assez aléatoire. Elle dépend de la proximité du Sorcier par rapport à Pénombre, de l'abondance d'énergie négative autour de lui, de la présence ou non d'énergie positive... et naturellement de son niveau.
Dans tous les cas, la virulence minimale sera comprise entre 0 et n, où n est le niveau du sorcier, et la virulence maximale entre n*c et n*a, où a est le rang de l'affinité Pénombre et c celui de son extension création. La virulence initiale sera déterminée selon le caprice du MJ. Cette énergie aura une extension matérielle correspondant à un volume connexe contenu dans une sphère de rayon n, dont la forme et la taille seront choisies par le sorcier, mais elle ne pourra être déplacée sans faire appel à un autre pouvoir du sorcier. Selon les mots du grand cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour extraits de sa *Défense des sorciers* : "*Les lambeaux de Pénombre que je vis alors apparaître parurent se détacher des doigts du sorcier pour ensuite s'immobiliser, comme les volutes de l'encre de Chine versée dans l'eau. Je pouvais sentir que cette immobilité n'était que factice et pouvait à tout moment être rompue par le sorcier.*".

Je suis comme un peintre qu'un Dieu moqueur/Condamne à peindre, hélas! sur les ténèbres;/Où, cuisinier aux appétits funèbres,/Je fais bouillir et je mange mon coeur. : Ce pouvoir permet au Sorcier de devenir lui-même une créature d'énergie négative, qui n'est ni véritablement un mort-vivant ni un ténébride, et dont les pouvoirs varient selon les circonstances qui ont amené le Sorcier à utiliser ce pouvoir.
Le Sorcier décide lorsqu'il invoque le pouvoir de Pénombre de la forme qu'il souhaite prendre et des pouvoirs que cette métamorphose vont lui conférer, par exemple pouvoir tuer d'un simple regard, ou rendre provisoirement muets ceux qui l'entourent... Et le MJ détermine ensuite en fonction de tous ces facteurs et de manière aléatoire quel est l'effet véritablement obtenu. On observe en général qu'un Sorcier se transforme de manière privilégiée en une créature déterminée, qui devient en quelque sorte son double ténébreux, une créature née de toutes ses haines accumulées, de ses rages inassouvies, de tout ce qui en lui peut sacrifier à l'autel de la destruction et de la négativité absolue. Certains Sorciers cherchent alors toujours à redevenir ce double lorsqu'ils utilisent ce pouvoir, afin de l'affiner, de le rendre de plus en plus proche de l'idée qu'ils s'en font, et de la maîtriser de plus en plus.
Le risque de dissolution existant pour le pouvoir analogue des élémentalistes est également présent, et similaire à celui qui concerne les élémentalistes, à ceci près que l'effet peut être plus complexe que la simple perte de points de vie, et est étroitement lié au pouvoir de nuisance choisi par le Sorcier pour son double ténébreux.

Création

À l'accent familier nous devinons le spectre : Ce pouvoir est exactement identique au pouvoir correspondant pour les élémentalistes, à savoir οιδα δ'εγω ψάμμου τ'αριθμον και μέτρα θαλάσσης, à ceci près qu'il s'aplique naturellement à l'énergie négative. On notera ici que le Sorcier est forcément au fait d'une présence d'énergie négative, lorsqu'il est en contact sensoriel avec elle.

C'est la mort qui console : Le Sorcier peut se nourrir de l'énergie négative contenue dans un objet ou un lieu pour la convertir en Transcendance morte. La conversion est proportionnelle au score en création du Sorcier, comme pour un élémentaliste. Mais l'énergie négative initiale ne doit pas nécessairement provenir d'une magie transcendante. Le Sorcier peut donc convertir en Transcendance morte n'importe quelle forme de présence magique, tant qu'elle soutient l'existence d'énergie négative. Le taux sera identique à celui du pouvoir κατεσθίω lorsqu'il s'agit de T, et sera très variable mais

toujours moins efficace que la Transcendance pour les autres formes de magie. Du point de vue de ce sort, un mort-vivant peut être considéré comme un objet. Cette action réduira ses pouvoirs et affaiblira son Ka (chaque point de Ka ainsi prélevé rapportera autant de points de Transcendance morte que le rang de l'affinité Pénombre du Sorcier), mais le revenant y résistera plus efficacement qu'à une tentative de prise de contrôle: il pourra faire un jet de volonté à chaque point de Ka prélevé. Une fois le contact physique établi, le Sorcier peut prélever un point de Ka par segment.

Et l'obscur Ennemi qui nous ronge le coeur/Du sang que nous perdons croît et se fortifie! : Ce sortilège est analogue à γαιαν αρώσεις, à ceci près, que, comme pour le pouvoir précédent, il permet de convertir en Transcendance vive l'énergie magique négative divine, naturelle ou innommée.

Ensorcellement I, II et III Identiques aux sortilèges homonymes des élémentalistes.

Γαῖα Δεύτερα (Gaïa Deutéra)

La mystérieuse et rare affinité des Thaumaturges fut pour la première fois appelée Gaïa Deutéra ("Terre Seconde" en grec) par le fameux cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour dans son ouvrage intitulé "Défense des Sorciers". Les Thaumaturges naissant le plus souvent au sein de milieux incultes, et ce don étant encore plus rare que pour les autres formes de sorcellerie, les Thaumaturges eux-mêmes ignorent cette appellation et donnent au pouvoir en eux les noms les plus variés, l'attribuant souvent à tort à quelque divinité. Ézékiel Ben Gaour désigna cette exceptionnelle affinité sous ce terme car il avait la conviction qu'il s'agissait de la force qui avait permis à la vie de renaître au sein de Terre Seconde, en s'accordant à la magie. La vie sur Prime Terre ne connaissant pas la magie, il lui aurait fallu renaître sous une autre forme en tissant un indissoluble lien à celle-ci, et cette affinité serait une trace de ce lien établi au commencement du monde.
Et en effet, de même que l'énergie négative de Pénombre n'est autre que la trace de la magie destructrice qui provoqua jadis la disparition de Prime Terre, l'énergie positive de Gaïa Deutéra est tout simplement celle qui à l'inverse permit à Prime Terre de renaître sous la forme de Terre Seconde. L'intuition fabuleuse d'Ézékiel Ben Gaour se trouve donc une fois de plus vérifiée. Cette appellation est donc tout-à-fait adaptée.

Contrairement à ce que le terme peut suggérer, énergie positive et énergie négative (ou plutôt Gaïa Deutéra et Pénombre) n'ont rien de symétrique. Autant l'énergie négative consomme peu à peu la vie de manière irréversible au prorata de sa virulence et du temps d'exposition, autant l'énergie positive a une action binaire, qui relève du tout ou rien. Citons encore la "Défense des Sorciers" : "*Gaïa Deutéra ne guérit pas, elle engendre*." Contrairement aux Guides ou aux Druides qui pratiquent la sorcellerie de la Vie, un Thaumaturge n'a pas le pouvoir de guérir blessures et maladies, en revanche il peut rendre la vie à une personne morte voire même créer une personne vivante de sa propre volonté, hors de tout processus biologique. Tout contact avec l'énergie positive insufflera ou réinsufflera la vie, mais ne guérira pas les blessures ni les maladies.

Le Thaumaturge est donc le sorcier de cette frontière mystérieuse qui sépare le vivant du reste de la matière. Il pratique l'unique forme de magie non-divine qui puisse la franchir (hors l'innommé). C'est un pouvoir immense et fondamental mais qui se réduit à deux aspect: la résurrection et la génération.
"Thaumaturge" provient du grec θαυματουργός qui signifie en gros "prestidigitateur", mais a pris en français le sens de "faiseur de miracle", notamment dans le contexte de la littérature catholique ou ce terme est associé aux prophètes. Or y a-t-il de plus grand miracle que celui de l'apparition de la vie?

Il peut sembler étrange qu'une forme de magie aussi fondamentale ait accepté la Sanction d'Épersonaï (cf. *Épersonaï*) et soit réapparue sous la forme d'une sorcellerie transcendante. La "Défense des

Sorciers" en donne une explication paradoxale : "*Nous ne manquons point de terribles récits au sujet des inquiétants pouvoirs des mages antiques, et pourtant oncques ne lus-je quelque rapport d'une résurrection. Quel meilleur moyen pourtant pour un mage quelconque de manifester sa puissance à travers semblable miracle? Les Rois Tortionnaires eux-mêmes sont frappés par la mort sans jamais en revenir.*
Je ne m'explique cette étrange absence que par le fait qu'en réalité fort peu de Démiurges sans doute avaient accès à ce pouvoir. Un Éternaute me fit part un jour d'une autre explication : selon lui les Démiurges cherchant à ramener quelqu'un à la vie devaient aussi payer de la leur. Mais une telle exigence d'équilibre semble fort peu cohérente avec l'histoire de l'innommé.
Quoi qu'il en soit, l'art des Thaumaturges, qui leur permet d'insuffler la vie sans avoir à renoncer à la leur, est en fin de compte nettement supérieur en cela à celui des Démiurges. C'est une réfutation de plus à l'intention de ceux qui perçoivent la Sanction d'Épersonaï comme un simple enchaînement de la magie. Épersonaï, en cela comme en de nombreuses occurrences, fit œuvre de dressage : il contraignit la liberté de la magie tout en lui apprenant à canaliser et développer sa puissance en accord avec la Loi. De même qu'un cheval dressé est plus habile et plus souple qu'un cheval sauvage, la magie née de la Sanction d'Épersonaï se révèle souvent plus efficace.
Certains affirment que l'existence même des Thaumaturges, qui font œuvre de miracle hors de la magie divine, est une offense au Tout-Puissant, et une preuve que la sorcellerie dans son ensemble est un piège d'Elbis. C'est attribuer une bien humaine mesquinerie à l'infinie miséricorde du Seigneur. L'existence même des Thaumaturges est une manifestation de plus de Sa grandeur, car dans Son incommensurable sagesse Il n'a point voulu que fût interdit aux païens l'émerveillement du miracle."

En termes de jeu Gaïa Deutéra n'a pas d'extension Création : **la magie de Gaïa Deutéra n'existe que sous forme d'évanescence ou de source animée** et aucune source inanimée ne peut être créée (renoncez dès à présent au bâton de résurrection). L'extension sortilèges ne comprend que deux pouvoirs : **Résurrection et Génèse**.

Le niveau de maîtrise de la **Résurrection** est égal à 1 : c'est un pouvoir accessible dès le début pour le Thaumaturge. La première utilisation est d'une simplicité biblique: le Thaumaturge doit être en contact avec des restes physiques d'une cible morte, et à condition que l'âme immortelle de celle-ci n'ait pas été brûlée il la ressuscite, recréant du même coup son enveloppe physique telle qu'elle était à l'instant de la mort. En pratique il y a là un travail de reconstruction de la matière vivante qui suggère que cette sorcellerie devrait être capable de guérir les blessures, mais ce n'est apparemment pas le cas. Un mage draconiste affirmera cependant que c'est forcément possible. Quoi qu'il en soit le faible nombre de Thaumaturges rend d'autant plus rares les cas de Thaumaturges exceptionnels repoussant les limites de leur art.
L'extraordinaire force de la résurrection thaumaturgique est qu'aucun dieu ni aucune forme de nécromancie ou de pouvoir magique quelconque ne peut l'empêcher. Tant que l'âme n'est pas brûlée, tant qu'elle reste présente d'une manière ou une autre, le Thaumaturge peut lui rendre la vie et toute créature magique créée à partir de celle-ci est irrémédiablement détruite dans le processus. Ce sera le cas d'un Diable, d'un Ténébride ou d'un Mort-Vivant mais pas d'un Démon ou d'un Ange, puisque les âmes utilisées pour créer ces derniers sont brûlées.
Ce pouvoir ne peut s'appliquer qu'à une créature vivante dotée d'une âme. Nous laisserons le MJ décider si les animaux en sont. Son coût correspond à un sacrifice de transcendance vive, qui doit impérativement et intégralement être accompli par le Sorcier sur son propre potentiel, et dont la valeur est toujours de 3d6 points de Transcendance. Il n'y a pas d'échelle des âmes pour un Thaumaturge : ni le Ka ni toute autre forme de classement des âmes n'a de valeur face à la résurrection.
Une autre utilisation de de ce pouvoir peut être faite à un niveau de maîtrise et d'exécution k>0 quelconque. En ce cas le coût ne sera pas définitif et sera calculé comme d'habitude. Cette utilisation permet de contrer l'énergie négative sous toutes ces formes. L'utilisation la plus élémentaire de ce sort sera alors de dissiper instantanément à vue tout autour du Sorcier toute forme de magie liée à l'énergie

négative, qu'elle soit sous forme évanescente ou de source, animée ou non. Les sources qui échouent à leur jet de volonté contre ce sort sont irrémédiablement détruites. Une évanescence sera en revanche systématiquement dissipée, à moins que le lanceur de sorts à l'origine de celle-ci soit présent, auquel cas il a droit à un jet de volonté pour maintenir son sortilège. Contrairement à de nombreux pouvoirs de cet ordre, le Sorcier dispose d'autant de tentatives qu'il le souhaite, ce qui signifie par exemple qu'à terme même les plus puissants des morts-vivants ou ténébrides sont à la merci d'un Thaumaturge, fût-il de faible niveau. L'on dit parfois que sans le concours quelques-uns d'entre eux la maléfique dynastie des Draco n'eût jamais été vaincue (cf. *Nécromancie, les Barons Mestiviers*).
Une autre utilisation plus ciblée est de chercher à rendre à une cible consentante et vivante ce que l'énergie négative a pu lui voler. L'effet est immédiat : tous les dommages permanents subis par la cible sont annulés et celle-ci retrouve les points de vie ou facultés etc... qu'elle avait ainsi perdus. Cependant et quoiqu'elle soit nécessairement consentante, la cible doit faire un jet de volonté contre le sortilège. En cas de réussite le pouvoir échoue, et le Thaumaturge perd définitivement k points de transcendance vive s'il a lancé le pouvoir au niveau k (avis aux optimisateurs : cette perte n'est en elle-même en rien liée à l'énergie négative, par conséquent elle ne pourra être compensée par ce même pouvoir, et là encore k>0). Comme il est dit dans "Défense des Sorciers" : "*Nul aspect de la Thaumaturgie n'illustre aussi parfaitement son caractère profondément bénéfique pour l'équilibre du monde. Si elle excellera à rendre sans effort aux plus faibles ce que Pénombre leur aura arraché, elle peinera grandement en revanche à restaurer le pouvoir des puissants*.".

Génèse est un volet beaucoup plus étrange et mystérieux de cette discipline. Génèse est selon l'opinion communément admise des Cosmogonistes "une dégénérescence transcendante de la force magique primordiale qui fut à l'origine de Terre Seconde ainsi que des univers ébauchés entre Prime Terre et Terre Seconde". Manipuler Génèse signifie manipuler la magie fondamentale et créatrice qui permit à la vie de renaître après la destruction de Prime Terre, en accord avec l'apparition de la magie. Peu de Thaumaturges l'utilisent et bien peu encore en ont une compréhension digne de ce nom.
Génèse permet en pratique d'*insufler la vie de manière magique à une matière inanimée qui n'ait jamais été vivante*. Il ne s'agit donc pas de résurrection. La résurrection peut en principe faire renaître des dinosaures à partir de naphte mais Génèse peut rendre vivante une épée... ou un démon. Il faut en principe au Thaumaturge un support matériel même si certains affirment que les Thaumaturges les plus accomplis sont parvenus à créer de la matière vivante ex nihilo, un peu de la même manière que la résurrection reconstruit nécessairement des tissus morts. Mais ce doit être pour un personnage Thaumaturge une sorte de lointain Graal à atteindre.
Cette nouvelle forme de vie ne sera évidemment pas biologiquement viable et son existence ne sera que le fait de la magie. Néanmoins elle sera dotée d'une âme immortelle et d'une affinité Vie si le Thaumaturge le souhaite, et - chose particulièrement étrange aux yeux des Cosmogonistes - continuera à exister en tant que créature vivante sous la forme d'une rémanence absurde même au sein d'une zone d'inhibition de la magie comme celle du Voile de Vritra (cf. *Coercition*) ou au contact de la pierre uranique (cf. *Alchimie*). La manière dont le caractère vivant de cette créature se manifestera est au choix du Thaumaturge. Pour reprendre l'exemple de l'épée, sera-t-elle capable de parler, de se déplacer, de percevoir...? Génèse permet également au Thaumaturge de transformer le support matériel de manière à matérialiser les nouvelles facultés de sa créature, cela n'a rien d'obligatoire dans la mesure où la magie seule suffit à garantir celles-ci. Pour reprendre l'exemple saugrenu de l'épée vivante, le Thaumaturge peut choisir de faire apparaître un œil sur la poignée pour matérialiser une faculté visuelle, mais elle sera de toutes manières disponible pour sa créature même sans cette décoration, et ne passera pas nécessairement par celle-ci : l'épée restera capable de voir même si son faux œil est clos. On voit qu'on peut aisément sombrer dans les abîmes ténébreux du kitschissime grâce à ce pouvoir, aussi il est recommandé aux MJs d'en autoriser l'utilisation qu'avec la parcimonie et la prudence qui s'impose. Enfin Vie implique nécessairement Mort, ce qui signifie que la créature mourra si elle est matériellement détruite ou dispersée (pour les petits malins qui essaieraient de rendre vivant de l'eau ou des nuages...).

Son niveau de maîtrise est égal à 5, et son utilisation se paie sous la forme d'un sacrifice de transcendance vive comme la résurrection. Le sacrifice sera toujours égal à 5d6 points de Transcendance.

ELFES

cf. Albenheim

ELFES BLANCS (Sonnenalben)

Voir aussi Albenheim, Khôme, Soleil

Nommés ainsi à cause de leurs vêtements immaculés, les Elfes Blancs sont en fait noirs de peau. Leur vrai nom en elfique antique - Sonnenalben - signifie "elfes du Soleil". Lignée perdue du peuple elfique, ayant tourné le dos aux dieux et aux traditions de leur peuple, ils ont cherché refuge dans la solitude des déserts de Terre Seconde après la Guerre d'Albenheim.
Ils ont troqué le lien mystique qui les unissait à la Lune contre une affinité au Soleil, et en pratiquent tous la sorcellerie, comme les Elfes Rouges avec l'affinité Feu. Comme ceux-ci ils sont en général athées et dispersés en petits clans là où il y a des déserts, comme Khôme ou Al-Chams. On les appelle Aptem à Khôme, Ahsafir en Al-Chams, selon les dialectes locaux, mais cela signifie toujours "oiseaux". En effet, leur sorcellerie leur permet de survivre là où les hommes ne le peuvent, notamment en haut des montagnes les plus inaccessibles, d'où ce surnom qu'ils utilisent eux-mêmes pour se désigner.

Apparence et affinités

De peau noire comme du charbon, le Sonnenalbe a en général des yeux également noirs et des

cheveux d'un blanc de neige, comme leurs cousins les Drachenalben ou Elfes des Profondeurs. Souvent la peau noire est couverte de tatouages blancs par endroits, fixant ainsi de manière définitive certains sortilèges censés les protéger des rigueurs du désert.
Ils portent des habits blancs qui les recouvrent des pieds à la tête, à la manière des Targui du Sahara, ne laissant voir que leurs yeux noirs. Leurs vêtements sont le plus souvent décorés de broderies complexes, racontant les contes que leur vie dans le désert leur inspire. Le noir est pour eux réservé aux fêtes et aux cérémonies.
Un Sonnenable naît naturellement avec l'affinité Soleil en lui, qui est pour lui une affinité absolue. Les Sonnenalben sont tous censés devenir héliomanciens (i.e. sorciers de l'affinité Soleil) et partagent un ensemble de sortilèges de cet art qui ne sont connus quasiment que par eux. L'héliomancie des Sonnenalben est assez réduite (cf. *Soleil*) mais très efficace et remarquablement adaptée) à la vie dans le désert. Il arrive que certains Sonnenalben aillent plus loin dans l'héliomancie, mais c'est rare. Par défaut un Sonnenalbe aura une discipline de Sorcier en plus d'une autre éventuelle. L'apprentissage de la sorcellerie du Soleil est un aspect essentiel de la vie d'un Sonnenalbe. S'il se révèle incapable de la maîtriser, il est alors incapable de survivre à la manière de son peuple et se trouve contraint d'aller trouver refuge chez les hommes. Le clan n'a nul besoin de les renvoyer, ils ne peuvent tout simplement pas survivre sans l'aide de leur famille, qui en général cesse de la dispenser lorsque les enfants atteignent l'âge de quinze ans. Les cités d'Al-Chams ou de Khôme accueillent parfois ces étranges parias, qui concentrent sur eux la peur voire la haine qu'inspirent leur peuple dont ils ne peuvent faire partie. Parfois des demi-elfes blancs naissent ainsi dans les cités humaines.
Les Sonnenalben sont réputés pour être peu bavards, retors et immoraux. Bien que vivant en clan, chaque membre se sépare des siens de temps à autre pour mener une vie d'aventurier, de voleur, de mercenaire, de trafiquant... Ils appellent cela "Jakten" (chasse) dans leur dialecte elfique. C'est ainsi qu'ils se sont taillés une réputation d'individus interlopes, dangereux, mais éventuellement très utiles.

Société

Au contraire des autres lignées elfiques, les Sonnenalben ne craignent pas la société des hommes. Naturellement protégés par leur mode de vie, ils ne rencontrent en général des hommes que lorsqu'ils le choisissent, comme les Elfes Rouges. Mais au contraire des Elfes Rouges, ils ne cultivent pas l'isolement dans la mesure où ils aiment se mêler aux hommes. Du moins jusqu'à un certain point.
Leur réputation d'immoralité leur vient essentiellement de leur athéisme, qu'ils poussent parfois jusqu'au blasphème et la profanation. Ils cultivent en effet une aversion pour le religieux en général venant de la Guerre d'Albenheim, qui va au-delà de l'indifférence des Elfes Rouges, leurs cousins également athées. Cet aspect de leur culture fait d'eux des auxilaires idéaux des conflits entre sectes, et les conduit parfois à dérober des offrandes aux dieux ou à piller les temples, crimes que presque aucun humain n'oserait commettre.
Mais les Sonnenalben ont une conscience morale, qui prend chez eux la forme d'un code d'honneur fort complexe, comme souvent chez les peuples vivant en structure clanique. Ce code d'honneur est très strict en

ce qui concerne les relations entre Sonnenalben, particulièrement au sein d'un même clan. Le vol et le meurtre mais aussi les offenses plus légères y sont punis très sévèrement, et de manière générale la culture des Sonnenalben s'organise autour d'une solidarité absolue entre membres d'un même clan. Toutes les décisions sont prises collectivement, et les Sonnenalben d'un même clan feront toujours tout pour éviter de nuire à leurs intérêts respectifs, indépendamment des sentiments qu'ils éprouvent les uns pour les autres. Mais le code d'honneur devient à peu près inexistant dès qu'il s'agit d'autres clans, et d'autant plus lorsqu'il s'agit de lignées différentes. À ce propos un Sonnenalben ne verra pas un elfe d'une autre lignée différemment d'un humain. Ils n'ont aucun lien particulier à leurs cousins, hormis parfois aux Elfes Rouges.
Le code d'honneur des Sonnenalben leur interdit notamment d'exercer la moindre violence au sein du clan, sur les terres que celui-ci considère comme siennes. Il est d'usage que le meilleur sorcier du clan (choisi suite à des épreuves particulières dont les origines se perdent dans la nuit des temps) soit considéré comme le chef du clan. Ce chef est appelé le "Prince Angers", soit le "Prince des Colères" et lui seul est autorisé à exercer la violence contre ses sujets.
Le prince des Colères est également chargé de répartir les ressources au sein du clan. En effet, toute richesse acquise par l'un de ses sujets au cours de la vie en clan doit lui être remise pour qu'il choisisse de la distribuer en fonction des besoins et mérites de chacun. C'est pour cela que les Sonnenalben quittent régulièrement leur clan, car les richesses acquises en solitaire en revanche n'appartiennent qu'à celui qui est revenu avec. Dans le même ordre d'idées les lois du clan cessent de s'appliquer hors de celui-ci et deux Sonnenalben se rencontrant à l'extérieur du clan, alors qu'ils sont en Jakten l'un et l'autre, peuvent gaiement s'estourbir réciproquement sans tomber sous le coup de la loi du clan. Le Prince des Colères lui ne quitte jamais le clan, mais celui-ci voit son effectif changer sans cesse.
Un clan Sonnenalbe adopte en général un territoire particulièrement isolé et difficile d'accès, souvent des concrétions rocheuses au milieu du désert comme la Cité-Poreuse de *Khôme*. Ils construisent peu et se contentent en général d'aménager dans ces formations rocheuses des demeures troglodytes comme celles qu'on peut voir en Jordanie dans la vraie vie. Quelques tapis au sol et coffres suffisent à ces éternels voyageurs pour se sentir chez eux. Ils font d'ailleurs souvent l'acquisition de fil pour tisser des tapis aux motifs très complexes, qui illustrent et enseignent par des pictogrammes complexes les principes de leur sorcellerie du Soleil, à l'intention de leurs enfants qui ne quittent pas le clan avant l'âge adulte. Les enfants sont d'ailleurs élevés de manière collective, car leurs parents peuvent s'absenter. La notion de père ou de mère n'a guère de sens pour les Sonnenalben. Il est même mal vu de revendiquer ce genre de lien, car chaque enfant descend du clan. Ne reconnaissant pas la notion de cellule familiale, les Sonnenalben ne pratiquent évidemment aucune forme de mariage ni d'héritage. C'est le Prince des Colères qui se charge de redistribuer les richesses des défunts.
La culture des Sonnenalben est ainsi étrangement tiraillée entre une solidarité absolue au clan fondée sur une forme de communisme primitif, et un individualisme tout aussi radical dès qu'ils sortent du clan, entre une culture de l'isolement et un goût pour le vagabondage. Les lois du clan interdisent de parler des expériences vécues à l'extérieur : les Sonnenablen ont donc développé un art particulier du mime associé à des danses et des musiques pour raconter leurs voyages. Ils en parlent aussi à travers leurs représentations picturales sous forme de motifs sur les tapis ou les vêtements, de fresques rupestres et de bas-reliefs sculptés dans la roche. Ces arts muets permettent de contourner ce vieil interdit qui en lui-même est parfaitement respecté. Cela sert également de mémoire au clan car la pratique de l'écriture s'est beaucoup perdue et les Sonnenalben ne savent plus lire ni écrire leur propre langue pour la plupart.

ELFES DE LA PLUIE (Regenalben)

Voir aussi la Chute du Royaume de Dieu, Anges

Ils ressemblent à des Elfes Sylvains: ils en ont la taille, la corpulence et les mêmes traits fins. Ils ont d'ailleurs les mêmes caractéristiques de lignée que les Elfes Sylvains. Leur peau cependant est souvent pâle et leurs yeux d'un noir très brillant, leurs cheveux longs, épais et sombres, parfois gris. Ils parlent l'elfique et se réclament de cette ascendance, mais c'est totalement faux.

La naissance d'un Elfe de la Pluie est un phénomène mystérieux et étrange, qui n'a rien à voir avec une reproduction biologique. Chaque Elfe de la Pluie se souvient seulement d'être apparu, un jour de pluie, en un lieu dont il ne connaissait rien, à l'état adulte, comme un amnésique, mais avec des connaissances acquises. Ils n'ont pas d'enfance et ne vieillissent pas non plus. Leur sang est noirâtre et lorsqu'il coule sur la neige se teinte souvent d'une étrange couleur de saphir ou d'or.

Ils ont des pouvoirs étranges issus de l'affinité qu'ils partagent: *Les Larmes de Rage et de Honte du Ciel*. Ces pouvoirs ne sont cependant activés que par temps de pluie, d'où leur nom. Hormis ce trait commun ils sont très variables.

Pourquoi sont-ils plus puissants lorsque le Ciel pleure de rage et de honte, c'est-à-dire lorsqu'il pleut? Parce qu'ils sont liés à des Anges déchus. Plus anciens que Satan et ses complices, ils sont de fragiles rejetons humanoïdes d'Anges très anciens. Un ange déchu est un Ange qui s'est éloigné de la voie pour laquelle il a été originellement créé, et a acquis une personnalité, voire une âme. De ce fait les Elfes de la Pluie sont des êtres vivants à part entière, et disposent de l'affinité vie. Ils ont de cette ascendance une conscience plus ou moins étendue, selon leur âge et leur désir d'en savoir plus.

L'immortalité originelle de ces Anges désireux de se cacher des puissances célestes auxquelles ils avaient choisi de désobéir s'est trouvée enfermée dans un cycle de réincarnations semblable à celui des Elfes Sylvains. C'est pourquoi les Elfes de la Pluie essaient de se faire passer pour une lignée d'Elfes Sylvains, au grand dam de ceux-ci.

Les Elfes de la Pluie se constituent souvent sous la forme de communautés dans des pays pluvieux, et entretiennent savamment l'illusion de leur prétendue origine elfique, sans aller cependant jusqu'à vénérer les dieux elfiques. Chaque communauté s'organise souvent autour d'un "ancêtre" angélique commun.
Ils peuvent rechercher éventuellement à s'allier à des clans de Gnomes ou d'Elfes Sylvains, voire de Nibelungen, mais éviteront de laisser les autres races pénétrer trop avant leur monde, car ils préservent tous jalousement le secret de leur origine. Les mages diabolistes ont souvent connaissance de leur existence mais ignorent leur véritable nature. Les Elfes de la Pluie se sont parfois joints à certains diabolistes en tant que mercenaires d'élite, et les mages ont compris que ces Elfes n'en étaient pas et étaient liés à quelque chose de puissant, mais sans comprendre quoi, comme pour les Éternautes.

Les anges déchus auxquels sont liées les communautés de Regenalben ont tous en commun d'avoir disparu. Il ne s'agit pas des anges déchus qui servent aujourd'hui *Satan*, mais d'anges qui dans leur déchéance sont peu à peu devenus des mortels et ont de ce fait connu la Mort. Le plus célèbre de ces

anges est Mirage (cf. *Anges*). Les Regenalben qui lui sont associés vivent dans les Terres Sauvages du Levant, qui se trouvent à l'est de Kristania, la capitale du *Norrenwelt*. Ils vivent dans une zone particulièrement dangereuse des épaisses forêts qui recouvrent cette partie des Terres Sauvages. Dans le cas de ces Regenalben, leur existence est liée aux fameuses Vouivres (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) qui naquirent de l'union de Mirage avec des mortelles.

Les larmes de honte et de rage du Ciel

Les pouvoirs de cette forme de sorcellerie reproduisent les pouvoirs associés aux **versets hermétiques** de la xoa de l'ange déchu auquel le Regenalbe est lié (cf. *Anges*). Chaque Regenalbe est considéré comme disposant d'un potentiel de Transcendance vive lié à cette affinité égal au carré de celle-ci. C'est une sorcellerie qui n'a **aucune composante verbale ni somatique**, et le seuil des jets de résistance contre ses pouvoirs est égal à 10+double de l'ego du Regenalbe, indépendamment donc du niveau du sortilège lancé. De fait, les pouvoirs de cette affinité n'ont pas de niveau à proprement parler, ce qui signifie que chaque Regenalbe a accès à tous les pouvoirs associés aux versets hermétiques de l'ange déchu auquel il est lié. Invoquer l'un de ces pouvoirs coûte alors au Regenalbe un nombre de points de transcendance égal au coût du verset considéré, ou la valeur de sa contribution à la puissance secondaire de l'ange (cf. *Anges*).
Bien entendu, ces pouvoirs n'ont pas toujours de sens entre les mains des Regenalben. Par exemple, dans le cas de Mirage, seul les versets 3 (Kéter-Hokhmah) et 7 (Tiféret-Hokhmah) de son sefer, décrit dans l'article *Anges*, peuvent être transposés. Le verset 3 comporte un ensemble de pouvoirs sur la peur et le verset 7 sur l'utilisation d'autres personnes pour voir et entendre par eux et leur transmettre certains pouvoirs. Là encore, le Meujeuh devra se lancer dans un ouvrage d'adaptation différent selon chaque ange déchu concerné.

ELFES DES PROFONDEURS (Drachenalben, Khthôniaï)

Voir aussi Albenheim, Lune, Cosmogonie, Khthôn, Titans et Titanides, Lilyom, Schattentanz, Démons, la Langue démoniaque, les Abysses

Facultés : Infravision, Sensibilité à la magie, affinité Khthôn (+ pouvoirs) ou Lune, Langue elfique, Langue souterraine, Résistance à la magie : 50% + 2*(niveau global)% (max 90%)
Compétences favorisées : Architecture souterraine, Toute compétence artistique

Beaucoup plus fréquemment (et improprement) appelés Khthôniaï, les Elfes des profondeurs, appelés aussi Drachenalben, sont les Elfes qui ont trouvé refuge dans le monde souterrain à l'issue de la Guerre du Royaume, et partagent le sang du Titan Khthôn avec nombres d'autres lignées souterraines, qui devraient aussi être appelées Khthôniaï. On les appelle également Elfes Chtoniens.
Les Drachenalben constituent la lignée maudite du peuple elfique, et se subdivisent en 4 branches différents, ce qui contribue à rendre leur histoire particulièrement complexe et leur culture variée. Il y a trois branches souterraines et une branche vivant à la surface. Les trois branches souterraines, ou chthoniennes, sont ennemies mais méprisent d'un commun accord le monde de la surface et ceux qui y vivent. Khthôn est un monde à part entière et il leur suffit amplement. Peu de Drachenalben meurent de vieillesse mais les plus anciennes matriarches de la lignée démoniaque (cf. ci-dessous) peuvent vivre jusqu'à 200 ans.
La résistance à la magie des Drachenalben serait un présent du Titan Khthôn, un privilège de leur ascendance souterraine. Contrairement à ce que certains prétendent, elle n'est pas liée au fait de vivre sous terre ni à la présence de l'affinité Khthôn. En effet, d'autres lignées chthoniennes n'en sont pas pourvues à l'inverse des Drachenalben de la branche de la Nouvelle-Lune, qui vivent à la surface et ont en eux une affinité Lune à la place de l'affinité Khthôn. Cette faculté ne disparaît que lorsque des métissages affaiblissent le sang de la lignée drachenalbe.

Apparence

Les Drachenalben sont plus petits que leurs cousins Hochalben mais plus grands que les Waldalben. Leur taille se situe en général entre 1m50 et 1m70. Vivre en souterrains favorise les individus petits. Leur peau est pâle et légèrement bleutée par le manque d'oxygène. Leurs traits sont souvent émaciés et leur yeux sont en général très clairs, ou parfois d'un rouge vif très étrange. Habitués à vivre dans la pénombre, leurs yeux brillent souvent dans l'obscurité comme ceux des chats. Ils sont en général fins et souples, et leurs oreilles sont légèrement pointues, mais de manière moins accentuée que chez leurs cousins de la surface, surtout ceux chez ceux qui appartiennent à la branche des Euménides. Leurs cheveux sont d'un blanc très pur tout au long de leur vie et leur longueur est représentative de leur âge. Un Drachenalben de 20 ans aura ses cheveux aux épaules, à mi-dos vers 30 ans, et aux reins vers 50 ans, puis aux chevilles vers 100 ans. Les Matriarches de 200 ans ont en général deux fois leur taille en

longueur. Même coupés, ils reviennent très vite à leur longueur d'âge et ne progressent plus alors qu'avec les années. Cette étrange caractéristique explique que les Drachenalben utilisent leurs coiffures comme signes sociaux et indicateur de puissance. Car vivre longtemps est un signe de force chez les Drachenalben.
Cette apparence si particulière est sans doute liée à la malédiction de la Guerre du Royaume, mais on peut retrouver chez les Elfes Sauvages certains aspects distinctifs des Drachenalben. La branche démoniaque existait d'ailleurs avant la Guerre du Royaume, mais sous une forme totalement différente.
Le terme de Drachenalben vient peut-être de l'Araignée-Dragon, ancienne divinité de certains des premiers Elfes des profondeurs, qui a été dévorée par Lilj au moment de sa descente vers le Monde Souterrain, et n'est plus aujourd'hui que le reflet démoniaque de Lilyom. Cependant, puisque l'apparition de la lignée des Drachenalben est antérieure à celle de la branche démoniaque, on peut légitimement supposer qu'il se réfère plutôt au Titan Khthôn, assimilé par les Elfes à un Dragon.
Leurs habits sont essentiellement composés de cuir tiré des créatures reptiliennes qui survivent grâce à la chaleur de Khthôn, et de la soie de leurs araignées tisseuses. Les autres tissus sont présents mais rares, car imporés de la surface. Leurs armes sont en général petites et adaptés à un environnement confiné. habitués à se passer de bois, ils construisent leurs maisons en taillant dans la pierre et sont en général d'excellents sculpteurs et architectes.
Outre leur apparence, les quatre lignées Drachenablen, y compris celle vivant à la surface, partagent **quelques traits culturels communs**: ils sont les plus mystiques des Elfes et leur organisation est souvent matriarcale et théocratique. Le pouvoir est donc souvent entre les mains des prêtresses ou de celles qui en tiennent le rôle.

Affinités

Comme la plupart des créatures nées dans le monde souterrain sensibles à la magie, les Drachenalben Khthôniaï (c'est-à-dire ceux qui appartiennent à l'une des 3 branches chthoniennes) naissent avec une **affinité Khthôn** en plus de leur affinité Vie. Un Drachenalben qui naîtrait en surface aurait cependant une **affinité Lune** en lui, même né de parents Khthôniaï, comme les Hochalben, les Waldalben, les Uralben et les Mondalben bien entendu.
Par ailleurs, les Drachenalben Khthôniaï sont en général des sorciers hædomanciens (pratiquant la sorcellerie de l'affinité Khthôn) plus ou moins accomplis. Certains n'ont accès qu'à quelques pouvoirs, d'autres en revanche pratiquent la discipline de sorcier.

La branche démoniaque

Née de la malédiction de l'ancienne déesse Lilj et de son assimilation de l'Araignée-Dragon, que les anciens Drachenalben appelaient Geist, la branche démoniaque est sans conteste la plus puissante et la plus étendue de toutes. Elle règne sur plusieurs cités souterraines puissantes qui cependant n'ont aucun lien politique réel. Les cités de la branche démoniaque se combattent même régulièrement les unes les autres et sont elles-mêmes en permanence agités de troubles internes typiques d'une société chaotique.
Très influencés par les Abysses, ces Drachenalben constituent sans doute l'unique exemple de société démoniaque pérenne. Comme tous les Drachenalben ils sont très croyants mais chez eux le fanatisme est la norme. Ils vouent souvent à leur déesse maudite Lilyom un amour absolu, qui se transcrit dans leur mode de vie, tout entier axé sur l'hybris. La Passion est la seule morale de de ces Drachenalben, et leur Teinte Spirituelle est évidemment de type **Fanatisme**. Leurs dons exceptionnels pour la magie (surtout divine et démoniaque) donnent à leur témérité sa pleine démesure et fonde leur force. Leur architecture par exemple est défie toutes les lois de la construction: là où les Nibelungen (qui sont parmi leurs ennemis mortels) construiraient une voûte selon des règles précises pour s'assurer de sa solidité, ces Drachenalben en feront tenir une par pure magie, sans autre exigence que leur sens particulier de l'esthétique.

Le culte de Lilyom et de l'Araignée-Dragon est complété par les deux divinités abyssales que créa Lilyom: Schattentanz et son double démoniaque l'Ombrageuse Enfant, seule déesse de la Mort des Elfes et seule déesse appartenant à la fois aux panthéon de la Mort et à delui des Abysses, Silberling et son double démoniaque le Silence Complice, à la fois dieu furtif du vol, du meurtre et le protecteur des marchands et des voyageurs. Ils constituent à eux trois une trinité maudite, cruelle et impitoyable, donnant aux Drachenalben démoniaques la force de vivre au cœur d'une perpétuelle tempête. Les Drachenalben de cette lignée se désignent eux mêmes par le terme **Mraka** (Мрака) qui est un génitif du mot démoniaque "mrak" signifiant "ténèbres". Les Mraka ne sont pas les "ténébreux" mais le "peuple des ténèbres" (Люди Мрака : "Lyudi Mraka" en version longue). Ils n'utilisent d'ailleurs pas le terme démoniaque "T'ma" (Тьма) qui signifie également "ténèbres" mais désigne aussi plus spécifiquement les Abysses, marquant ainsi leur différence avec le peuple des Abysses lui-même, soit les Démons.
C'est vrai de tous les Drachenalben Khthôniaï en général, mais particulièrement des Mraka: ils sont d'excellents guerriers et peu d'entre eux meurent de vieillesse. À leurs conditions de vie que les milles dangers du Monde Souterrain rendent particulièrement difficiles, s'ajoute le culte de Lilyom qui promeut une perpétuelle compétition dans laquelle tous les coups ou presque sont permis. Les Mraka sont censés rivaliser en permanence d'ingéniosité et de cruauté pour l'amour de leur déesse. Idéalement leur vie doit être une sorte de jeu mortel permament, où chaque instant doit être vécu intensément. Comme tous les Elfes ils placent l'individu au-dessus de tout, et refusent de limiter son expression à une quelconque notion de morale ou de justice. Cette philosophie jusqu'au-boutiste trouve cependant sa limite dans l'obéissance à la déesse, qui est censée être absolue.
C'est le paradoxe des Mraka: une société profondément chaotique refusant en théorie toute forme de régulation, promeuvant la compétition la plus féroce, et une déesse toute-puissante, despotique à l'excès, exigeant un sacrifice total de l'individu, mais sans renoncement à la personnalité. Cette contradiction inhérente aux Mraka nourrit une dialectique perpétuelle, qui est censée permettre à cette branche de devenir de plus en plus puissante, et pour l'instant cela leur réussit assez bien. Pour plus d'informations sur le culte de Lilyom, lire l'article qui lui est consacré.

Les cités Mraka sont nombreuses et relativement populeuses par rapport aux autres communautés elfiques. Leur population se chiffre en général en milliers, ce qui est rare chez tous les autres lignées elfiques. Construites toujours dans d'immenses voûtes souterraines agrandies par magie, les cités des Mraka apparaîtront au voyageur comme un terrain de bataille permanent, qui se sent jusque dans l'architecture. Les différentes maisons nobles rivalisent d'extravagance et de prouesse magique pour créer des architectures imrpobables, exigeant une forte dépense d'énergie magique, et illustrant ainsi le pouvoir de la maison correspondante. On dit en général que dans une de ces cités il n'y a pas une seule pierre, pas un seul mur, pas une seule voûte qui n'ait été laissée dans son état initial. Tout est sculpté, retaillé à l'infini selon les caprices esthétiques des Mraka.

Politiquement, chaque cité est organisée selon plusieurs maisons matriciennes (plutôt que patriciennes) qui contrôlent chacune une partie de la population, à tel point que chacun porte, en guise de nom de famille, celui de la maison matricienne à laquelle il appartient. Il ne s'agit pas d'esclavage, car Lilyom interdit de réduire en esclavage le sang elfique, mais d'une forme de servage que les pouvoirs magiques des prêtresses qui dirigent les maisons matriciennes rendent particulièrement oppressant. De ce fait

chaque maison noble contrôle une partie de la cité, dont les limites évoluent au gré de sa fortune. Si un citoyen roturier n'échappe pas au servage, il peut en théorie quitter une allégeance pour une autre, à ses risques et périls.

Chaque maison matricienne est dirigée par une grande prêtresse (le plus souvent de Lilyom, très rarement de Schattentanz, mais jamais de Silberling, car son culte est secret et ses prêtres clandestins), se reposant sur ses enfants, notamment ses filles qui sont toutes destinées au sacerdoce afin de garantir la pérennité du pouvoir religieux au sein de la famille. Les fils sont en général répartis entre métiers de guerre et la magie du verbe. Les Matriarches s'organisent ensuite entre elles pour donner un semblant de cohérence à la vie de la cité, mais hormis lorsqu'il s'agit d'annihiler un ennemi commun, elles sont à peu près incapables de se mettre d'accord. Chaque Matriarche est censée être l'unique référent social de sa famille et de ses serfs, sans parler de ses esclaves. La seule autorité qu'elle reconnaisse est celle de la Déesse.

Les seuls citoyens échappant à la loi des Matriciennes sont les familles marchandes, organisées en guildes indépendantes, en concurrence perpétuelle comme le sont les maisons nobles, mais de manière parallèle. Il arrive que les guildes fassent œuvre de mercenariat au profit de telle ou telle maison noble, mais c'est en général très risqué.

Parmi les cités les plus connues, citons la gigantesque Liët-Nazad, de son nom complet Sotnïa-Liët-Nazad (Сотня лет назад), signifiant "Il y a cent ans" en démoniaque, qui fut appelée ainsi cent ans après sa fondation en l'an 125 de la Chute, et est la plus ancienne des cités encore existantes. Liët-Nazad est en une cité devenue légendaire pour les ennemis des Mraka, la capitale souterraine du Chaos et du Mal, qui tant qu'elle tiendra protégera le peuple damné des Mraka. À l'inverse sa chute sonnerait le glas de la civilisation des adorateurs de Lilyom. On parle aussi souvent de Taïnoë-Morië ("mer secrète" en démoniaque), qui a la particularité d'être bâtie sur une île d'une vaste mer souterraine. Les Mraka de cette cité sont d'ailleurs les seuls Elfes à construire des bateaux. Schwarzegurgel ("Gorge noire" en elfique antique) est réputée pour la qualité de l'enseignement magique qui est dispensé au sein de son école de magie. Vniz ("vers le bas" en démoniaque) est sans doute la cité souterraine la plus profonde qui soit. La simple chaleur de l'environnement et la rareté de l'oxygène rendent ce lieu inhabitable pour les mortels mais cette cité survit grâce à la protection de la déesse Lilyom dont elle ne saurait se passer. Tiefaugen ("Yeux des profondeurs" en elfique antique) est au contraire l'une de celles qui communiquent le plus avec l'extérieur, et notamment avec la famille mestivière des Valaya (cf. *Barons Mestiviers*) avec laquelle ils ont un florissant commerce d'esclaves.

Pouvoirs chthoniens : Les Mraka ont à la naissance une affinité *Khthôn* comme leurs cousins de la surface ont une affinité *Lune*. Mais à la différence de ceux-ci ils en tirent tous quelques pouvoirs magiques, en plus de la Transcendance vive liée au fait qu'il s'agit d'une affinité absolue. Il est rare de rencontrer un Mraka qui pratique la discipline de sorcier hædomancien, c'est-à-dire la discipline de sorcier associée à l'affinité Khthôn. Néanmoins tous apprennent dans leur jeune âge à en maîtriser quelques pouvoirs selon le rang de leur affinité. Si le rang de son affinité le lui permet, un Mraka est donc par défaut capable d'utiliser les sortilèges suivants (cf. *Khthôn*) : *Epnéô, Les anomalies gravitationnelles de Mégère, On ne ment pas à Alekto, Dissipation, Désenvoûtement, Le souffle glacé de l'Hydre, Marque des Titanides ou les Yeux de la Veuve, Ténèbres vivantes*.

La branche des Euménides

Minoritaire, cette branche se distingue par une taille souvent légèrement plus grande et des traits plus humains. Elle est en effet née de croisements avec l'ancien peuple humain khthônia de culture hellène, qui adorait les Euménides avant la chute de Cronos et l'avénement des dieux de l'Olympe. Ce peuple a aujourd'hui disparu mais il a transmis aux Drachenalben ses traditions, son sang et même sa langue.
Bien qu'ils reconnaissent avoir suivi Lilj dans son bannissement, leurs ancêtres ont jadis refusé la domination de Lilyom et se sont tournés vers des entités titanides humaines. La première sécession a eu lieu lorsque Drimmys, une jeune prêtresse de Lilyom a découvert les ruines de la cité Alekto, du nom de l'une des trois Euménides, ou Érinyes, où vivaient jadis les Alektoüs, un peuple humain khthônia qui a aujourd'hui disparu depuis longtemps, avant même l'apparition des Dieux, lorsque les Titans régnaient sans partage sur Terre Seconde. Les survivants de cette lignée mêlèrent leur sang à celui des Drachenalben, et leur transmirent leur héritage, avant d'être peu à peu dissous dans le patrimoine génétique elfique.

Les Érinyes, ou Euménides, sont nées des gouttes de sang du Titan Ouranos qui tombèrent sur le sol lorsqu'il fut émasculé par son fils Cronos. Ce sont donc des titanides issues des mystères grecs. Malgré leur surnom d'Euménides (qui signifie "bienveillantes"), ce sont trois entités terrifiantes pour les peuples hellènes. Alekto "l'implacable", Mégère "la malveillante" et Tisiphone "celle qui venge le meurtre" sont en général représentées sous la forme de trois femmes au teint pâle vêtues de noir, parfois armées de torches et de fouets et entourées de serpents. Elles sont à la fois terribles et bénéfiques. Pour les Hellènes elles représentent le châtiment qui doit s'abattre sur ceux qui ont enfreint la loi naturelle, par l'inceste ou le matricide, comme c'est arrivé à Oreste et Électre. Si les peuples Hellènes de Terre Seconde croient toujours en leur existence, assez du moins pour ne jamais prononcer leur nom à voix haute, elles se manifestent très rarement hors du monde souterrain.
Les trois peuples humains khthônia vivaient jadis dans les trois cités qui sont aujourd'hui occupées par les Drachenalben de cette branche, et portaient les noms des trois Érinyes: Alekto, Mégère et Tisiphone. De même les habitants actuels de ces trois cités ont repris le nom et les coutumes de leurs prédécesseurs humains: Alektoüs, Mégéras et Tisiphonès. La jeune prêtresse Drimmys, s'étant détournée de Lilyom, est devenue la première Alektoüs parmi les Elfes, et en même temps la première Écorcheuse, c'est-à-dire prêtresse d'Alekto.
Chez les Alektoüs, Mégéras et Tisiphonès, le grec ancien a remplacé le démoniaque des Drachenalben suivant Lilyom et l'elfique antique des Drachenalben vivant à la surface. Ces Drachenalben se considèrent comme des Khthôniaï, et se donnent des noms à consonnance grecque, leur langue courante est resté l'elfique, mais toute leur expression artistique ou religieuse passe par l'utilisation du grec.

Chaque cité vénère l'Érinye qui lui est associée comme une déesse qui s'incarne régulièrement en une jeune fille des leurs. Les Érinyes ne sont pas des déesses et ne donnent donc pas de grâce à leurs prêtres, qui sont en fait des sorciers de l'affinité Khthôn particulièrement puissants. Les prêtresses d'Alekto (qui sont toutes des femmes) sont appelées les **Écorcheuses**, les prêtres de Tisiphone les **Masques**, car ils portent des masques vivants qui sont en fait des créatures parasites qui s'adaptent à leur visage au moment de leur ordination, et Mégère n'a en pratique qu'un unique servant : on l'appelle le Démiurge, et il est désigné parmi ceux des Mégéras qui maîtrisent le mieux la sorcellerie de Khthôn. Tous ces prêtres de fait portent en eux un **lien sacré** à l'entité qu'ils servent, à défaut d'affinité divine.

Une caractéristique essentielle du culte que les Alektoüs, Mégéras et Tisiphonès vouent aux Euménides est que celles-ci, en tant que Titanides issues de Khthôn, sont à la fois particulièrement présentes parmi leur peuple, puisqu'elles choisissent de s'incarner en l'une d'entre eux, et à la fois très absentes dans la mesure où elles n'interviennent jamais hors de la portée de cette incarnation. Elles n'ont pas de présence diffuse et intangible à la manière d'une divinité ou de certains immortels puissants. Les seuls qui les connaissent sous cette forme sont les peuples humains de culture hellénistique, qui pourtant ne leur vouent aucun culte. Citons Linnëa Sneg iz Taïnovo Morya une Mraka cosmogoniste réputée pour son *Devisement du monde chtonien et de ses habitants* : " *Les Euménides n'ont qu'en apparence accepté la fin de l'Âge d'Or et le rôle subalterne que le monde hellénistique leur accorde aujourd'hui. Mais elles préservent au cœur même du domaine de leur mère Khthôn le souvenir d'une autre alliance avec les mortels, qu'elles renouvelèrent jadis en s'alliant cette fois avec la lignée elfique. Ainsi ont-elles deux rôles étrangement distincts : celui d'entités menaçantes réservées au châtiment des crimes les plus odieux, incarnations terrible de la justice divine tout au service de l'Olympe, et celui de divinités révélées transmettant à un nouveau peuple khthônia leur savoir et leur protection comme au temps de l'Âge d'Or. Jamais encore à ma connaissance les Drachenalben de la lignée des Euménides ne furent confrontés collectivement aux réminiscences hellénistiques du monde de la surface. On peut imaginer que si cette confrontation venait à se réaliser les Érinyes seraient placées face à leur propre refus de renoncer à leur gloire passée, donc à leur propre hybris. Sans doute veillent-elles à ce que le manteau protecteur de leur mère Khthôn cache soigneusement ces trois peuples qui adoptèrent jadis par rejet de leur propre culture celle d'un âge pourtant révolu. C'est aussi une manifestation du fait que Khthôn soit de tous les Titans la plus présente et son culte le plus vivace, du moins sous ces formes indirectes.* "

Les Drachenalben de la branche des Euménides pratiquent donc une religion révélée dans la mesure où ils vénèrent une incarnation avec laquelle ils peuvent communiquer directement. Comme pour leurs cousins de la branche démoniaque, la Teinte Spirituelle associée au culte de chacune des Érinyes est évidemment de type **Fanatisme**. L'incarnation qui vit parmi eux est à la fois une figure politique et religieuse, et dispose en pratique d'une pouvoir à peu près absolu sur son peuple. C'est particulièrement vrai des Mégéras. Chez les Alektoüs et les Tisiphonès l'Euménide est une figure omniprésente mais son incarnation est rarement accessible et seuls ses prêtres la voient régulièrement. L'incarnation de Mégère en revanche agit à la manière d'une reine et gouverne sa cité de manière directe. C'est sans doute pour cela qu'hormis le "Démiurge" (sans rapport avec la discipline du même nom) elle n'utilise pas d'intermédiaires religieux.

Les Érynides ou Euménidiens - comme on appelle en général les Drachenalben de cette branche - sont comme les Mraka extrêmement fiers de la civilisation qu'ils sont parvenus à bâtir dans le Monde Souterrain. Leurs trois cités consacrées aux trois filles de Khthôn furent à l'origine bâties par les peuples humains de l'Âge d'Or, et ensuite reconstruites et réhabilitées par les Drachenalben. Les Érynides se sont approprié ces lieux et ont ranimé une culture morte tout en l'adoptant. Ces cités sont donc pour eux les lieux de leur renaissance et ils ont pour elles un attachement viscéral. Ce sont de fait les plus sédentaires des Drachenalben Khthôniaï et ils œuvrent sans cesse à l'embellissement de leurs cités, lesquelles n'ont rien à envier aux cités Mraka les plus impressionnantes comme Liët-Nazad.

Alekto est bâtie sur les parois d'une succession d'immenses cavernes, et des demeures troglodytes grandioses et amplement décorées de sculptures, de bas-reliefs et de mosaïques de céramique se succèdent partout où porte de regard. Au centre de cette caverne s'élève le palais d'Alekto. Il ressemble à un temple grec, mais aux colonnes à la fois fines et interminables, qui ressemblent de loin à des baguettes de pierre qui sont un défi à toutes les lois de la gravité, comme par une alliance improbable entre l'architecture hellénistique et les formes naturelles des stalagmites et stalagtites du Monde Souterrain. Alekto est multicolore car les Alektoüs (anciens et nouveaux) sont allés chercher roches, cristaux, marbres et sables de couleurs très variées à tous les coins du Monde Souterrain. C'est aussi sans nul doute la plus lumineuse des cités souterraines car les papillons-lumière y vivent en foule. Des lampes et même des lampadaires de cristal y sont disposés un peu partout. D'après le "Devisement du monde chtonien et de ses habitants" (cf. *Bouquins*) : "*Marcher dans les rues d'Alekto évoque une improbable promenade dans les dimensions démoniaques par la profusion des couleurs qu'on y voit, dans la roche, la céramique et même la végétation, mais sans la sensation de vertige et de terreur que crée le regard oblique. La lumière y est si présente que des végétaux de surface comme les fleurs peuvent y pousser. Des Drachenalben Khthoniäi, les Alektoüs sont indéniablement les plus susceptibles de s'habituer rapidement à la lumière du soleil s'il leur vient le désir de s'aventurer à la surface.*"

Megère offre au voyageur l'une des visions sans doute les plus saisissantes du Monde Souterrain : "*Alekto n'était qu'une longue suite de très hautes cavernes. Au gré des murs et des sols irréguliers s'élevaient des palais taillés dans le roc par les Alektoüs, à partir de ce que les Titans avaient jadis construit pour aménager leur geôle. Khthôn y était douce, elle ramenait ses mains l'une contre l'autre pour protéger les vies de ses enfants. Les Palais étaient immenses, mais faits de pièces petites et chaleureuses, et souvent une seule famille les habitait. D'innombrables escaliers, tous taillés différemment, serpentaient indéfiniment entre les multiples cavernes.*
Mégère était toute autre.
D'abord elles ne virent qu'un couloir étroit, qui se poursuivait par une aiguille qui semblait enjamber un précipice. Cette aiguille était hérissée sur toute sa surface de sculptures monstrueuses. Des langues bifides et des bras griffus en sortaient et paraissaient prêts à saisir les jambes de ceux qui marchaient le long de l'aiguille.
Ce fut en s'obligeant à ne pas regarder leurs pieds, pour ne pas céder au vertige, qu'elles virent la cité de la deuxième Erinye.
C'était d'abord une immense caverne, aussi grande qu'un monde. En son centre flottait une ville-planète, ronde et noire comme la pupille d'un œil démesuré. Rien ne semblait la maintenir ainsi en suspens, et sur toute sa surface les Mégéras avaient construit leurs maisons basses. On voyait briller les lumières de leurs terrasses.
Dynaïe et Maledrin restèrent hébétées un long moment. Cette vision leur parut tout d'abord si inconcevable qu'elles ne réagirent même pas lorsque les Mégaras les prirent par la taille et s'élancèrent avec elles dans le vide.
Mégère les attira doucement sur son sol. La magie de l'homme aux lèvres déchirées les firent se poser aussi silencieusement qu'un insecte. La matière dense, chaude, vibrante sous leurs pieds les attirait vers le centre de cette fausse planète, et un étrange sentiment de vertige envahit les deux jeunes filles. Le sol était courbe, comme si elles étaient en équilibre sur une balle, et pourtant elles se tenaient debout sans effort particulier. À en juger par l'orientation des aiguilles qui pointaient des parois vers la ville, il n'y avait plus de bas ni de haut. Il suffisait de faire cent pas pour que tout change.
-Allons, filles d'Alekto, saluez la deuxième Euménide.
Mégère était noire, car la roche était sombre en cette partie du Tartare. Le Titan avait changé de chair pour engendrer sa deuxième fille. Les flammes des torches éclairaient à peine. Leur lumière était aussitôt avalée par les murs voraces, au contraire des murs blancs d'Alekto, qui réfléchissaient la moindre lueur.
Cette obscurité transformait les gens en silhouettes imprécises. Les Mégéras qui sortaient de leurs maisons pour voir passer les deux captives aux cheveux blancs semblaient n'avoir ni forme ni visage.

Ce n'était que lorsqu'ils se plaçaient sous une torche que Maledrin et Dynaïe pouvaient croiser leur regard.
Ils avaient tous les cheveux aussi noirs que l'homme aux lèvres déchirées, mais leurs figures étaient indemnes. Eux aussi avaient la peau bleue. Dynaïe se dit que ce devait être la marque commune du sang de Khthôn. Elle les trouva beaux à leur manière. Certains avaient des traits doux et leur sourirent. D'autres leur donnèrent à boire, ou touchèrent les lettres brodées sur leurs habits avec curiosité. Leurs gardiens ne faisaient rien pour les écarter. En fait, hormis l'homme aux lèvres déchirées, qu'ils appelaient Ezraer, les Mégéras ne semblaient pas prêter aux deux autres plus d'attention que s'ils eussent été des pierres.
Dynaïe s'étonna d'abord que la couleur blanche de leur chevelure n'éveillât en eux aucune curiosité. Elle comprit en voyant qu'un jeune homme avait les racines de ses cheveux aussi blanches que les siens. Les Alektoüs ignoraient que les Mégéras se teignaient les cheveux en noir avec le sang des serpents qu'ils avaient occis, pour honorer l'humeur sombre de Mégère. La magicienne songea qu'à la naissance rien sans doute ne distinguait un Alektoüs d'un Mégéras.
Alekto vivait dans un Palais qu'elle hantait avec les Écorcheuses, dont la porte seule était plus haute qu'une maison. On disait que la Reine Rhéa y avait passé son enfance, lorsqu'elle était prisonnière du Tartare, avec les autres Titans.
La demeure de Mégère en revanche se distinguait à peine des autres maisons de la ville qui portait pourtant son nom, du moins de l'extérieur. Nulle porte n'en défendait l'entrée, et en entrant les deux prisonnières se rendirent compte qu'elle n'avait aucun plafond. C'était en fait un vaste labyrinthe dont les murs n'avaient ni fenêtres ni portes. En son centre vivait l'Érinye.
Assise sur un trône de pierre, elle les attendait. Au contraire d'Alekto, elle était seule, sans armes ni créatures servantes autour d'elle. Mais les cages de métal remplies de braises qui l'éclairaient étaient autant de gardiens, car Mégère manipulait le feu et la lave mieux que quiconque." (Le visage dans l'abîme - Nikos Leterrier)
Petite planète souterraine en suspension, Mégère mérite sa réputation de forteresse imprenable. Les Mégéras sont sans nul doute les plus isolés des Drachenalben Khthôniaï et cultivent leur différence par cette habitude de se teindre les cheveux en noir.

Enfin Tisiphone est un lieu qui, s'il n'est pas unique comme Mégère, n'en est pas moins étrange. C'est une gigantesque nappe d'eau souterraine dans laquelle vit grâce à la chaleur du sous-sol toute une faune et une flore privées de lumière. "Tisiphone" désigne à la fois cette nappe d'eau et la cité que les Tisiphonès y ont bâti. De nombreuses nappes phréatiques similaires existent dans le Monde Souterrain, qui se distinguent des mers chthoniennes (comme celle sur laquelle est bâtie la cité Mraka de Taïnoë-Morië par leur profondeur et surtout le fait qu'elles ne soient pas "à ciel ouvert". Les Tisiphonès y accèdent en général par des puits tortueux qui rendent l'accès à leur ville encore plus difficile. Citons encore le fameux "Devisement du monde chthonien et de ses habitants" : "*Il y eut sur le visage de mes guides Tisiphonès un sourire narquois lorsqu'ils virent mon hésitation à les suivre au fond du puits qu'ils me désignaient. Ils s'apprêtaient tout simplement à se jeter dans l'eau sombre qu'on voyait au fond. Certains s'amusèrent de mes réticences et me demandèrent si je redoutais que la faveur de ma déesse se diluât dans ces eaux qui appartenaient à la fille du Titan. De fait je sentais la présence de Tisiphone sous cette eau que la chaleur ambiante rendait tiède comme celle d'un bain. Lorsque je me décidai finalement ils se dévêtirent et m'enjoignirent à faire de même, plaçant tous leurs effets dans un sac fait d'une matière étrange, que je voyais pour la première fois. Ils m'en donnèrent un et je pus constater qu'il s'agissait d'une peau souple quoique relativement épaisse, transparente mais parcourue de veines multicolores. Ils m'expliquèrent que certaines des algues vivant dans cette eau pouvaient une fois séchées être utilisées comme des toiles, et qu'elles avaient l'avantage, si elles étaient traites convenablement, d'être parfaitement imperméable. Nue comme eux, hormis mes bijoux et mes armes, je laissai l'un d'entre eux effleurer mes lèvres des siennes, afin de me transmettre le baiser de Tisiphone, qui allait me permettre de respirer sous l'eau. Lorsque cette eau chaude comme celle qu'on trouve dans le ventre des femmes enceintes se referma sur moi je ressentis la présence de l'immortelle et je sus*

qu'elle avait compris qu'une étrangère était entré chez elle, ou peut-être en elle? J'adressai une prière silencieuse à Lilyom et battis des jambes et des bras pour accompagner le mouvement de mes hôtes.
Quoiqu'ayant toujours été bonne nageuse je me trouvai désemparée face à la force de l'eau et cette étrange manière de nager tous ensemble vers le fond, encordés les uns aux autres pour ne pas nous perdre dans cette eau qui se jouait de notre don d'infravision et nous enfermait dans des ténèbres plus épaisses que jamais. Mais très vite apparurent en-dessous de nous de pâles lumières multicolores. À mesure que nous nous enfoncions je pus en distinguer les formes et vis pour la première fois ces algues géantes qui, dérivant infiniment entre deux eaux ou accrochées telles un myconide grimpant aux parois de cette gigantesque nappe d'eau, éclairaient la cité chthonienne de leurs innombrables feuilles luminescentes. Plus tard je vis les premières 'maisons vivantes' des Tisiphonès. Les algues les plus anciennes peuvent atteindre des tailles si importantes que les Tisiphonès y construisent leurs demeures, car l'intérieur en est inexplicablement sec et ces algues créent même pour eux à l'intérieur une atmosphère respirable qui leur permettent d'y vivre sans avoir recours à la magie. Étrange cité où l'agriculture sous-marine se confond avec l'architecture.
Mais avant que d'entrer en l'une de ces maisons je vis d'autres hôtes de cette mer aveugle : d'étranges mollusques multicolores, dont la forme m'évoquait des visages m'observant fixement. Ils me le confirmèrent plus tard mais je compris alors que les masques vivants que portent les prêtres de Tisiphone n'étaient autres que ces créatures animales qui avaient la propriété de se fixer sur le visage d'un mortel pour mêler son organisme au sien, et vivre en symbiose avec celui-ci, épousant la forme de ses traits tout en les décorant de magnifiques couleurs entrelacées. Seuls les prêtres de l'immortelle ont ce privilège, aussi les Tisiphonès considérent-ils ces créatures informes comme sacrées et s'abstiennent de les chasser, au contraire des nombreuses autres créatures aquatiques qui vivent autour d'eux.
De l'extérieur rien ne distingue une demeure tisiphonès des autres algues, hormis ses dimensions. Elle est souple au toucher et rien ne permet de supposer qu'elle soit en fait creuse et habitée. De plus elle est toujours en mouvement et ce n'est que par ses couleurs et lumières particulières qu'un Tisiphonès peut retrouver sa maison. La porte est en fait une sorte de bouche qui s'ouvre lentement comme celle d'une plante carnivore sous une sollicitation secrète à chaque maison, en laquelle il m'a semblé qu'aucune magie n'avait part. On pénètre alors dans une salle étroite qui ne tarde pas à se vider de toute son eau, la remplaçant par un air parfaitement respirable et à température fort agréable. Une autre porte peut alors être ouverte puis refermée pour entrer dans la demeure proprement dite. À l'intérieur les murs ont la consistance du myconide et y sont même peints de différentes couleurs, et on y trouve des meubles de la même matière. Les algues tisiphoniennes peuvent apparemment être exploitées comme les myconides, même si nulle part dans le Monde Souterrain je n'ai vu une maison qui en fût entièrement lambrissée. Je n'ai retrouvé de semblables demeures qu'à la surface, chez les peuples qui construisent leurs maisons entièrement en bois.".
Les Tisiphonès ont évidemment une culture très axée sur la part aquatique du Monde Souterrain et sont réputés utiliser les sources et les cours d'eaux souterrains pour s'y déplacer... voire même naviguer sur le Styx. Les matières qu'ils tirent du monde souterrain-sous-marin ont de nombreux usages et sont de fait très convoitées des marchands, assurant aux Tisiphonès des revenus d'importance. Ils sont sans doute les plus riches des Euménidiens. Au centre de leur fameuse "mer aveugle" se trouve le Temple consacré à l'immortelle Tisiphone elle-même, qui évoque à ceux qui le voient une sorte de gigantesque sphère hérissée de longs tentacules qui s'affinent à mesure qu'on s'éloigne du Temple jusqu'à devenir si fin qu'ils en deviennent invisibles et même insensibles. Ces tentacules examinent sans cesse la cité et ceux qui s'y trouvent, comme les yeux de l'immortelle. La sphère émet une lumière blanche très douce et représente la plus grande "construction" de la cité : c'est un véritable palais qui accueille tous les Masques et au sein duquel toute la communauté Tisiphonès peut se réunir à l'occasion de cérémonies religieuses.

Pouvoirs chthoniens : Comme les Mraka, les Érynides (ainsi qu'on appelle les Drachenalben de cette branche) maîtrisent certains pouvoirs de l'extension sortilèges de leur affinité *Khthôn*. Pourvu que le niveau de leur affinité les y autorise, ils apprennent par défaut *Epnéô, Dissipation, Désenvoûtement,*

Marque des Titanides ou les Yeux de la Veuve, Aveuglement, mais aussi ceux dont le nom contient celui de l'Érinye associée (Tisiphone, Alekto ou Mégère selon le cas) à l'exception du pouvoir "les masques de Tisiphone" qui évidemment n'est accessible qu'aux seuls Masques (cf. *Khthôn*). **Les Écorcheuses, les Masques et le Démiurge, en tant que véritables hædomanciens (ou sorciers de Khthôn) ont en revanche accès à tous les pouvoirs de l'extension sortilèges de l'affinité Khthôn**, hormis évidemment ceux qui font intervenir un lien sacré à une Euménide autre que celle qu'ils servent (comme "les masques de Tisiphone" justement) ou à l'un des sept enfants d'Echidna.

La branche des Sept Enfants d'Echidna

Chimère, Python, le Lion, l'Hydre, le Sphinx, Cerbère et le dragon Ladon sont les sept enfants de la monstrueuse Echidna. Née d'une scission au sein de la branche des Euménides, cette branche est également de culture hellène, mais elle est nomade, et n'a bâti aucune cité. Son errance ne se limite d'ailleurs pas au monde Souterrain, car ces Drachenalben se déplacent également en surface, et constituent sept tribus de marchands mâtinés de brigands et d'assassins (sans appartenir à aucune guilde ni avoir l'entraînement associé toutefois). Chacune des Sept tribus a ses attributs et ses spécificités mais toutes prétendent descendre d'Echidna et elles se réunissent parfois pour frapper ensemble.

Ces sept tribus comportent chacune quelques centaines d'individus, mais leurs pouvoirs sont craints au-delà du Monde Souterrain. Comme pour la branche des Euménides leurs pouvoirs reposent sur la sorcellerie de l'affinité Khthôn, mais ils en maîtrisent d'autres aspects, connus d'eux seuls.

Chacun de ces tribus comprend peut-être cent individus à tout casser, mais la plupart de ceux qui vivent ou voyagent dans le Monde Souterrain en ont entendu parler. En effet, le Monde Souterrain ne comprend pas beaucoup de nomades, car les particularités de Khthôn rendent ce mode de vie extrêment dangereux. Même les marchands ont finalement un point d'attache et un mode de vie relativement sédentaire. Ces sept tribus sont exceptionnelles à plus d'un titre.

Tout d'abord, **chaque membre de la tribu est un véritable sorcier de Khthôn**, non pas en dilettante, comme le sont les descendants des deux autres branches, mais à un niveau équivalent à celui des Écorcheuses d'Alekto. De plus chaque tribu est intimement liée au Titanide qui lui correspond et chaque membre a une relation personnelle avec celui-ci, à la manière d'un Totem. De ce fait, le Monde Souterrain, le ventre de Khthôn, est leur demeure. Ils ne voyagent pas, ils font le tour du propriétaire en quelque sorte.

Ils ont cependant un lieu qui leur tient lieu de patrie, où les membres des 7 tribus se réunissent une fois l'an pour brasser leur gènes au cours d'orgies agrémentées de champignons hallucinogènes, et éprouver leurs capacités magiques: Béryl. Comme son nom l'indique, cette cité souterraine est taillée dans une roche riche en béryl, et brille de reflets couleur d'émeraude et de saphir. Béryl est construite autour de l'ancien palais du Titan mort Pallas, qui se distingue par ses colonnes d'argent damasquinées sur toute leur surface. Les dessins représentent toutes les lignées issues de Khthôn, et on dit que c'est le Khthôn elle-même qui vient sous forme humaine rajouter de nouveaux dessins lorsqu'un nouveau monstre apparaît. C'est dans ce palais que se trouve Echidna, qui accueille les sept tribus ainsi que ses sept enfants, qui se joignent à leur lignée pour cette occasion.

Béryl est une cité dangereuse, hantée par les créatures chthoniennes les plus étranges et les plus monstrueuses, car c'est là qu'elles naissent. Lorsque les Echidnaïdes y pénètrent chaque année durant quelques jours, c'est à chaque fois une invasion brutale. Les Elfes se fraient un chemin jusqu'au Palais à la pointe de l'épée et surtout par le pouvoir de leur sorcellerie. Ceux qui sont devenus incapables d'utiliser leurs pouvoirs ou se sont seulement un peu trop affaibli y restent, c'est aussi le sens de cette

tradition. Les Echidnaïdes perdent peu des leurs dans ces batailles, car la sorcellerie de Khthôn qu'ils pratiquent les rendent presque invincibles face aux créatures purement chthoniennes.

Chaque tribu a à sa tête un chef appelé Coryphée, qui concentre pouvoir spirituel et temporel, dans la plus pure tradition des Elfes des Profondeurs (Coryphée désigne normalement le chef du chœur dans la tragédie grecque). Les Echidniens vouent à Echidna ainsi qu'à leur créature tutélaire un culte un auquel est associé une Teinte Spirituelle de type **Fanatisme**, associé à chaque fois à l'entité vénérée comme leurs frères des trois autres branches. De par leur petit nombre cependant et le fait que tous soient sorciers hædomanciens, ils n'ont pas de caste religieuse et même le pouvoir du Coryphée est finalement très symbolique. Chaque Echidnien pratique son culte de manière très personnelle, et c'est un culte sans rite ni cérémonie. On considérera ainsi que chaque Echidnien possède un **lien sacré** à son monstre tutélaire. D'une certaine manière chaque Echidnien est prêtre.

Quoique liées par une tradition de brassage génétique et le mythe d'une ascendance commune, les sept tribus se battent entre elles à l'occasion. Cela arrive rarement cependant, mais uniquement parce qu'elles se rencontrent rarement dans le Monde Souterrain, et qu'une trêve sacrée est toujours observée à Béryl. Certaines sont traditionnellement même opposées, notamment Ladon et Python. De plus, si leurs sang sont entremêlés, la paternité n'ayant aucun sens pour eux, ils sont comme la plupart des Drachenalben adeptes du matriarcat et tout nouveau-né appartient à la tribu de sa mère et uniquement à celle-ci. Il est très rare qu'ils puissent d'ailleurs désigner leur père.

Contrairement aux Mraka ou aux Euménidiens, ils sont nomades par essence et connaissent mieux que personne les dangers mais aussi les trésors du Monde Souterrain. Ils pratiquent donc le commerce et le pillage à l'occasion, à la manière de semi-pirates. Portant leur richesse avec eux, ils ont souvent des tenues très richement ornées et des tatouages indiquant leur rang au sein de la Tribu, et dont l'esthétique et les codes varient beaucoup d'une Tribu à l'autre. De plus, tous les Echidniens portent un symbole distinctif : une boucle d'oreille compliquée, souvent en or (parfois surpur, parfois ensorcelé), reproduisant la forme d'un serpent, puisqu'Échidna signifie "serpent" en grec. C'est en général à ce détail qu'on sait sans l'ombre d'un doute qu'on a affaire à un Drachenalbe échidnien plutôt qu'à un Érynide ou un Mraka. Les Drachenalben appellent ce bijou dans leur langue "ormring" (littéralement "anneau du serpent"). Ils l'obtiennent en général lorsqu'ils deviennent adultes et sont considérés comme appartenant véritablement au clan. On peut remarquer que l'appartenance à leur clan est symbolisée par l'acquisition d'un bijou les désignant uniquement comme Échidniens, tradition qui prouve qu'en dépit de leurs luttes intestines, les Échidniens se considèrent comme appartenant au même peuple.

Pouvoirs chthoniens : En tant que véritables sorciers hædomanciens, les Echidniens ont accès comme les Écorcheuses, les Masques et le Démiurge à **tous les pouvoirs de l'extension sortilèges de l'affinité Khthôn**, hormis évidemment ceux qui font intervenir un lien sacré à une Euménide ou à un autre enfant d'Echidna que celui qu'ils servent.

Chimère

La dernière-née d'Echidna, Chimère aux yeux en spirale, Inspiratrice des folies et Maîtresse des illusions et des métamorphoses, est censée reposer au plus profond du Monde Souterrain, là où la raison se perd. Adversaire déclarée de Tisiphone, elle partage pourtant avec celle-ci un goût pour les masques. Contrairement aux Tisiphonès chez qui seuls les Masques sont... masqués, tous les Chimérides portent un masque à partir de leur majorité. Ces masques sont également vivants en un sens puisqu'il s'agit en fait de leur propre chair recomposée et resculptée de manière à les rendre méconnaissables, et à transformer leur visage pour leur donner une apparence souvent monstrueuse qui donne l'impression qu'ils portent un masque collé sur leur visage. La particularité de ces masques faits avec leur propre chair est qu'ils sont rétractables : chaque Chimériide peut reprendre son visage normal à volonté. De fait

les Chimérides utilisent leur masque de chair uniquement en présence des étrangers à leur Tribu, qui ignorent en général que ces masques n'en sont pas véritablement. L'avantage non-négligeable de ces masques rétractables est que lorsqu'ils ne les portent pas, les Chimérides ne se distinguent pas des autres Drachenalben.

Les Chimérides sont redoutés surtout pour leurs capacité à instiller la folie chez autrui en modifiant de manière permanente leur perception des choses. On dit souvent d'eux qu'ils se nourrissent de la folie des autres ou plus généralement de leur peur et de leur souffrance.

Les Chimérides partagent en effet un certain mépris de la réalité et font volontairement le choix de la percevoir différemment des autres. La folie n'est pas pour eux un état pathologique mais une vision différente qui, si elle est partagée par suffisamment de personnes, peut devenir réalité. Puisque la magie existe cela signifie que la pensée peut agir sur la matière et la gouverner. Il ne reste plus dès lors qu'à garantir une diffusion la plus large possible de ce goût pour une folie "maîtrisée". Le fait est que la folie semble pourtant bien peu maîtrisable et que les Chimérides sont perçus surtout comme des fous dangereux déterminés à entraîner le monde entier dans leur cauchemar.

Python

Python est un serpent géant, à qui la Titanide Thémis ("la loi divine") confia l'Oracle de Delphes. Thémis est la mère de Prométhée et comme lui œuvra à l'émancipation des mortels à sa manière, en leur apportant la notion de justice. Elle amorce le changement d'une religion orientée vers le culte des éléments (les premiers Titans tels que Gaïa, Ouranos, Hypérion, Océan etc...) vers un culte des concepts et activités humaines, révélant la prise de contrôle des êtres humains sur leur environnement. C'est aussi elle qui aidera Deucalion et Pyrrha, les deux mortels survivants du *Déluge* à refonder la civilisation humaine. Elle trouvera même sa place parmi les dieux de l'Olympe malgré sa nature titanide. Apollon ayant terrassé Python au cours du combat entre les Dieux et les Titanides, il devint le protecteur de l'Oracle à son tour. L'Oracle de Delphes (aussi appelé justement Pythie ou Pythonisse) était une institution religieuse très importante de l'antiquité grecque : une femme censée être assise dans le temple d'Apollon, près d'une faille dans le sol conduisant dans les profondeurs de la terre, jusqu'en Hadès, respirait les nuées et écoutait les voix qui s'en échappaient. Inspirée ainsi par des connaissances infernales, l'Oracle répondait aux questions qui lui étaient posées par des métaphores plus ou moins hermétiques, que les prêtres d'Apollon se chargeaient d'interpréter pour le demandeur. Consulter l'Oracle de Delphes était une tradition bien ancrée chez les Grecs qui avait un rôle politique et social essentiel.

Dans le contexte de Terre Seconde, l'avénement du premier Oracle, protégé par Python, fut ce qui déclencha la fin de l'*Âge d'Or*, car l'Oracle originel avait le pouvoir d'émanciper les mortels de leur dépendance aux Titans. C'est ce qui entraîna leur chute. Un nouvel Oracle pourrait conduire à un bouleversement aussi considérable que la fin de l'Âge d'Or. C'est ce qui intéresse les Pythoniens qui recherchent ce nouvel Oracle. Certains croient qu'il naîtra dans le Monde Souterrain, comme le précédent, d'autres au contraire ont quitté le Monde Souterrain et errent de par le monde à la recherche de mythe eschatologiques susceptibles de les mettre sur la voie, comme celui du Ragnarok dans la mythologie germanique ou celui de Quetzalcoatl dans la mythologie méso-américaine. Quelques-uns ont même rejoint l'Ordre des *Œuvriers de l'Apocalypse*. Le désir de l'avénement d'un monde nouveau est assez universel, les visions de ce que doit être ce monde nouveau sont en revanche très variées. Chaque Pythonien a son idée des bouleversements qu'un nouvel Oracle doit apporter. Cette quête de l'Oracle les oppose directement à une autre tribu echidnienne : celle du Dragon Ladon. Ladon jadis fut

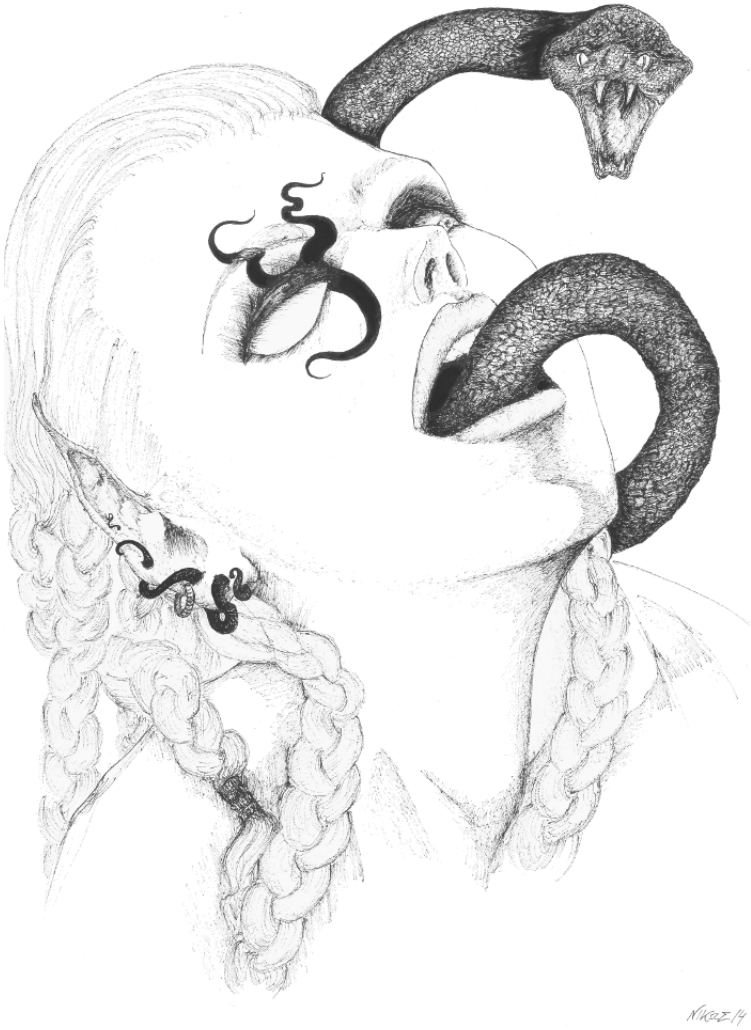
utilisé pour enfermer Python par Cronos, et prévenir la fin de l'Âge d'Or. Les Ladoniens et les Pythoniens en viennent régulièrement à de sanglants affrontements, mais le Monde Souterrain est si vaste qu'ils passent le plus clair de leur temps à s'éviter mutuellement... de manière délibérée, persiflent d'aucuns.
Les Pythoniens se reconnaissent aisément au fait qu'ils sont les seuls Drachenalben à avoir le crâne rasé. Souvent la peau de leur crâne est recouverte de tatouages fort seyants qui garantissent que les cheveux ne repoussent jamais. Ces tatouages ont en général la forme de serpents entrelacés et sont particuliers à chaque Pythonien. Ils ont une fonction magique associé au pouvoir de sorcellerie hædomancienne "le nid de vipères" (cf. *Khthôn*).
Les Pythoniens prient leur figure tutélaire en pratiquant la **divination, compétence qui est toujours favorisée pour eux.**

Le Lion

Les Léonins ont une coutume assez étonnante aux yeux des étrangers : les hommes de cette tribu portent tous les cheveux longs et ne les attachent jamais et les femmes les cheveux courts. Les Drachenalben préférant en général porter les cheveux longs (à l'exception des Pythoniens), souvent retenus en natte ou en catogan, les Léonins des deux sexes sont assez aisément identifiés. Les Léonins sont connus pour leurs extraordinaires prouesses guerrières. Tous de discipline guerrier en plus de sorcier, ils usent à merveille de leurs pouvoirs en accord avec leurs facultés guerrières. Les Échidniens de cette tribu valorisent les prouesses guerrières par-dessus tout et le culte du Lion enfanté par Échidna peut évoquer la mentalité spartiate. Les Léonins se distinguent des autres Drachenalben par leur refus de l'hybris et leur stoïcisme. Ils s'astreignent à une discipline très stricte et n'ont pas le caractère excessif des autres Drachenalben. Le Lion se considère comme étant l'unique enfant fidèle à Échidna et les membres de sa Tribu se perçoivent comme les gardiens de la branche échidnienne. Ce sont les moins nomades de leurs congénères et ils maintiennent en permanence une petite troupe chargée de garder Béryl, constituée en général de leurs guerriers les plus expérimentés. Béryl abrite d'inestimables trésors magiques et des réserves d'or et de métaux précieux considérable, qui excitent la convoitise d'aventuriers particulièrement intrépides et puissants, car parvenir jusqu'à Béryl est déjà un exploit.

Aussi faut-il des gardiens particulièrement puissants à cette cité fantôme. Nul ne connaît les véritables desseins d'Échidna elle-même, mais pour les Léonins elle est ce qui reste de Khthôn l'ancienne et la servir c'est servir Khthôn elle-même, c'est accomplir la plus noble destinée imaginable pour un mortel chthonien. Les Léonins ont donc une mystique du Monde Souterrain très développée et leur proximité de fait avec Échidna les rend sans doute d'autant plus à même de percevoir ses intentions. Les plus anciens Léonins sont réputés avoir accès à Échidna elle-même et lorsqu'ils envoient des guerriers plus jeunes accomplir quelque mystérieuse mission accomplissent peut-être sa volonté... De l'opinion des autres Échidniens cependant les Léonins ne sont qu'une caste de guerriers redoutables, obéissant à une hiérarchie sévère fondée sur l'âge et à des règles de vie intolérablement dures, qui bridents leurs désirs pour n'en privilégier qu'un seul : le goût du sang. Ils les respectent dans leur tâche de gardiens de Béryl mais méprisent leur austère discipline et leur culte de la valeur guerrière. À l'inverse les Léonins considèrent les autres Drachenalben en général comme indignes du sang de Khthôn qui coule dans leurs veines. Seuls les *Danseurs de guerre* trouvent grâce à leurs yeux. Paradoxalement ils n'ont pas l'hostilité de leurs congénères à l'égard de la branche de la Nouvelle-Lune, car ils ne les considèrent tout simplement pas comme de vrais Drachenalben.

L'Hydre



Fille d'Échidna et du Titan Typhon (cf. *Titans et Titanides*), l'Hydre est associée au mythe d'Héraclès qui qui doit la tuer pour accomplir l'un de ses douze travaux. Elle est représentée comme une sorte de lézard géant possédant plusieurs têtes de serpent, dont une seule est véritablement celle de l'Hydre et les autres repoussent lors qu'on les coupe. Dans le contexte de Terre Seconde, l'Hydre est encore vivante.

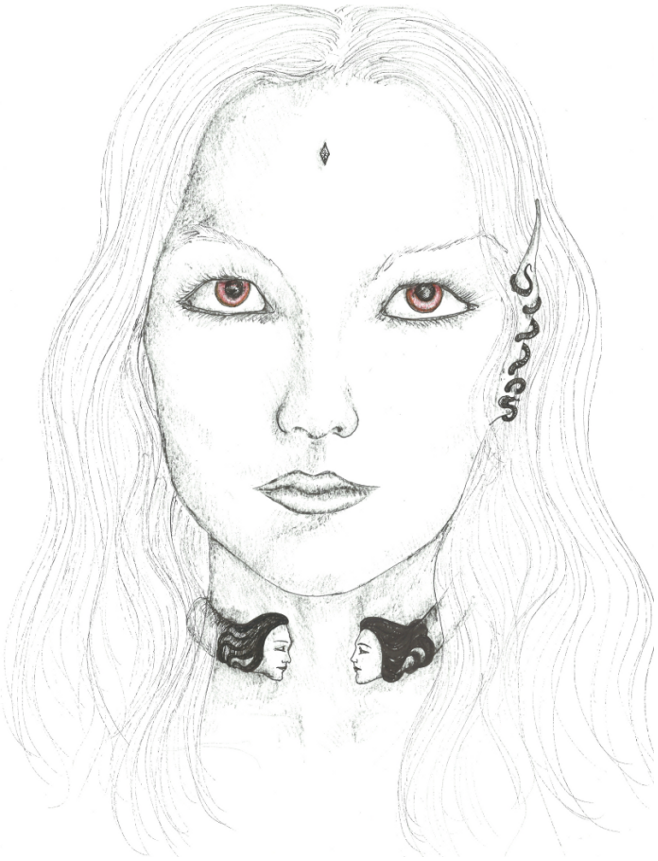
Les Hydraïdes se reconnaissent à leur habitude coiffer leurs cheveux blancs de Drachenalben en de multiples nattes très fines qui sont censées évoquer les têtes de l'Hydre. Chez les plus âgés d'entre eux ces nattes leur arrivent aux mollets et s'animent parfois comme des membres supplémentaires pour le combat. Ils sont réputés mentir avec aisance et être habiles à la dissimulation. Très commerçants, ils sont souvent friands d'informations très diverses sur les contrées qu'ils traversent et les peuples qu'ils rencontrent. Ils ont une tradition de transmission de ce savoir géographique et anthropologique et auraient même quelque part dans Béryl une bibliothèque rassemblant leurs écrits.

Considérés avec méfiance par les Pythoniens et les Ladoniens en raison de leur lien à Typhon, ils ne leur ont cependant jamais donné de raison objective de les considérer comme des ennemis, mais leur talent pour l'hypocrisie les dessert en l'occurrence. En réalité les Hydraïdes ont un lien beaucoup plus solide avec Typhon que ce que suspectent les Ladoniens ou les Pythoniens. Comme les *Filgyur* ils œuvrent au renversement du monde actuel et à la naissance d'un autre, et expriment la volonté de Typhon - que les Filgyur appellent Nidhögg - de mettre fin à Terre Seconde pour engendrer Terre Tierce. À la différence des Filgyur cependant ils n'assimilent pas cette métamorphose au rétablissement

de l'Âge d'Or et se considèrent comme plus proche de la réelle intention de Typhon : engendrer un monde entièrement nouveau après un déchaînement des forces chaotiques qui permirent la naissance de Terre Seconde. Hydraïdes et Filgyur s'entretuent régulièrement en s'accusant réciproquement de trahir la volonté du Titan. La vérité est que Nidhögg joue sur deux tableaux à la fois et est intrinsèquement contradictoire, comme souvent les entités aussi puissantes. Un cosmogoniste Mraka a hasardé la thèse que Filgyur et Hydraïdes sont liés à deux parties rivales de la Xoa (cf. *Titans et Titanides*) du Titan, car "*Toute puissance considérable engendre naturellement sa propre dialectique, afin de préserver le fragile équilibre de Terre Seconde*." Quoi qu'il en soit les Hydraïdes ne s'intéressent guère au Ragnarok mais en revanche beaucoup plus à l'Oracle, et essaient régulièrement de se rapprocher des Pythoniens, avec plus ou moins de succès, car ils pensent comme les Pythoniens que l'avénement de l'Oracle bouleversera Terre Seconde. Pour certains Pythoniens l'Hydre est une alliée, pour d'autres c'est une adversaire car ils considèrent que l'avénement d'un nouvel Oracle doit servir l'émancipation des mortels et non les rêves d'un dieu-dragon.

Le Sphinx

Né lui aussi de Typhon comme l'Hydre, le Sphinx est traditionnellement représenté sous la forme d'un lion ailé à tête de femme. On l'appelle aussi la Sphynge de ce fait. Apparaissant aussi dans la mythologie égyptienne, la Sphynge est associée au mythe d'Œdipe chez les Héllènes. Envoyée par Héra pour venger le meurtre du roi Laïos de Thèbes (par Œdipe lui-même d'ailleurs), elle terrorisait la population et ravageait les cultures. Il fallait pour la chasser répondre à une énigme qu'elle posait à ceux qui se présentaient à elle. Si la personne échouait à résoudre l'énigme, elle les tuait. Œdipe seul y parvint, libérant ainsi Thèbes du fléau, et devint roi de la cité.
Contrairement aux Hydraïdes, les membres de la tribu du Sphinx n'œuvrent pas pour Typhon. Ils ont pris le nom d'Hermétiques en référence à l'énigme et au rôle du dieu Hermès dans la légende d'Œdipe. De tous les Échidniens ils sont les seuls dont le lien sacré à leur figure tribale soit conflictuel. Les Hermétiques considèrent en effet qu'ils sont les ennemis du Sphinx, et de manière très œdipienne exigent de chacun de leurs enfants qu'il affronte et vainque le Sphinx lui-même. Chaque Hermétique accomplit donc à sa majorité un périple solitaire jusqu'à Béryl pour y rencontrer le Sphinx et se mesurer à lui. On dit qu'Échidna elle-même assiste à ce duel rituel. Si l'Hermétique échoue il meurt, sinon il acquiert le lien sacré au Sphinx, qui ne se noue qu'à ce moment. Certains jeunes gens de cette tribu renoncent à ce duel et n'acquièrent jamais ce lien sacré. Rejetés par les leurs, ils trouvent parfois asile au sein d'une autre tribu échidnienne, voire au sein d'une autre branche khthônia. Le duel lui-même n'est pas physique mais intellectuel. Aucun Hermétique ne sait à l'avance quel défi va lui lancer le Sphinx. Ce peut être une énigme ou un jeu d'adresse mentale comme les échecs.



Le lien sacré au Sphinx n'est autre que la destinée. De même qu'Œdipe scelle son sort dès l'instant où il tue le Sphinx, chaque Hermétique sortant vainqueur de la confrontation avec celui-ci acquiert alors une destinée précise. Cette destinée est représentée par un diamant fixé par le Sphinx lui-même sur le front de l'Hermétique, comme un troisième œil. Ce diamant symbolise et contient le lien sacré au Sphinx et le destin qui devra se réaliser. L'Hermétique ne connaît pas son destin (seul l'Oracle pourrait le renseigner à ce sujet), mais il sait que la magie naturelle contenue dans le diamant interviendra à certains moments de son existence pour réaliser ce destin. Le diamant luit alors d'une pâle lumière et un sortilège de magie naturelle provenant directement du Sphinx interviendra pour modifier la situation de l'Hermétique dans le sens de l'accomplissement de son destin. L'effet le plus couramment constaté est de maintenir l'Hermétique en vie. Mais d'autres effets peuvent être plus révélateurs. De fait les Hermétiques s'amusent souvent à tenter des actions très radicales afin de faire réagir le lien sacré d'une manière ou d'une autre et ainsi d'en apprendre plus. Ces sortilèges de magie naturelle sont puissants mais ne doivent pas rendre les Hermétiques invincibles. Au MJ de définir au cas par cas leur puissance, en gardant à l'esprit qu'il arrive fréquemment qu'un Hermétique succombe aux dangers du Monde Souterrain sans avoir accompli sa destinée. Enfin l'Hermétique peut décider d'arracher lui-même le diamant, qui est planté dans son crâne. Si quelqu'un d'autre le fait, cela entraîne sa mort immédiate, sinon cela libère simplement l'Hermétique de son lien sacré au Sphinx, et par la même occasion de sa destinée.

Cerbère

Les membres de cette tribu se nomment eux-mêmes les Cynocéphales ("à tête de chien") en association avec Cerbère, toujours représenté en tant que chien mythique à trois têtes gardant l'*Hadès*, mais aussi parce qu'ils ont le pouvoir d'arborer une tête canine en lieu et place de la leur. Cerbère, bien que fils d'Échidna, est en effet un abominable chien géant à trois têtes dont l'aspect change mais reste toujours terrifiant. Il garde en effet l'entrée de l'Hadès pour empêcher les vivants d'y pénétrer. Selon la tradition mythologique grecque seuls Héraclès et Orphée parvinrent à déjouer sa garde, Héraclès par la force et Orphée par sa lyre et son chant. Cerbère est donc vu comme un serviteur d'Hadès, le frère de Zeus et Poséïdon. Dans le contexte de Terre Seconde on propose une interprétation plus nuancée.
Cerbère a en fait conclu un pacte avec Hadès et accepté la chute des Titans. Il ne partage pas la nostalgie de l'Âge d'Or des autres enfants d'Échidna et a fait le choix de s'allier au dieu de la mort, car l'Univers Matériel Imaginaire (cf. *Cosmogonie*) appelé l'Hadès est accessible à partir du Monde Souterrain en de nombreux endroits. Hadès - le dieu - a donc trouvé en Cerbère un allié chthonien susceptible de l'aider à protéger son domaine des vivants trop aventureux ou des immortels indésirables. Les Cynocéphales servent donc comme mercenaires à la solde des Prêtres-Nautes d'Hadès (cf. *Nécromancie*). Ils sont grassement payés pour cela car les Prêtres-Nautes sont riches, et de fait les Cynocéphales sont sans doute les plus riches des Échidniens. Mais leur activité ne se limite pas à servir Hadès, car ils servent aussi régulièrement de guides du Monde Souterrain. La plupart d'entre eux sont de discipline Guide en plus d'être Sorciers. Ils connaissent souvent également la surface et s'y rendent beaucoup plus fréquemment que les autres Khthôniaï. Certains les appellent les Cyniques (en référence

au mouvement philosophique antique éponyme) en raison de leur mépris absolu pour les morales et les hiérarchies sociales établies. Le culte qu'ils vouent à Cerbère connaît essentiellement une valeur centrale : le voyage. Les Cynocéphales ou Cyniques se déplacent beaucoup et considèrent que connaître la topologie du Monde Souterrain c'est finalement être le plus près de ce qui reste de Khthôn. Ils ont accepté la chute des Titans et pour eux leur lien à Khthôn est de la même nature que le lien d'un Guide à son environnement. Le Titan déchu n'a plus de conscience et est aujourd'hui un environnement, extrêmement complexe et difficile à saisir certes, mais rien de plus. Leur richesse n'est pas un but en soi et leur permet d'acquérir des objets magiques puissants. On dit qu'un Cynocéphale porte toute sa fortune sur lui et c'est souvent le cas. Ils aiment parfois se faire payer directement en objets magiques, par les Prêtres-Nautes, les Gnomes ou les Nibelungen. Les Mraka les haïssent particulièrement parce qu'ils les soupçonnent de servir régulièrement de guides à leurs ennemis de la surface. "Voyager, explorer et connaître sans limites de corps ni d'esprit", tel est le credo de la tribu de Cerbère. D'ailleurs, le rite de passage à l'âge adulte, au cours duquel est donné l'ormring, prend souvent la forme d'un voyage en solitaire, en surface ou dans le Monde Souterrain, dont il faut évidemment revenir vivant. Ils ont ainsi acquis à travers les siècles une solide réputation de mercenaires immoraux. "Ils servent la Mort, que dire de plus?" aurait dit d'eux le fameux cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour.

Ladon

Le dernier enfant d'Echidna est tout simplement un très vieux dragon. Œuvrant jadis pour Cronos ce fut lui qui passa sa langue acide sur le visage du premier Oracle pour effacer ses traits, avant la fin de l'Âge d'Or. Ladon est en quelque sorte le symétrique de Niddhögg/Typhon (cf. *Titans et Titanides*) : il incarne les forces de conservation et de pérennité face à celles du changement et du chaos.
Ladon et ses adorateurs œuvrent à la préservation de Terre Seconde telle qu'elle est et à empêcher l'éclosion d'une nouvelle ère, quelle qu'elle soit. Selon les Ladoniens l'Oracle a mis fin à l'Âge d'Or pour permettre l'avènement de l'Âge d'Argent, dans lequel nous vivons, et l'âge suivant sera l'Âge de Plomb, qui verra toute magie s'éteindre. Ils rejoignent en cela les Cosmogonistes qui croient à une "Seconde Sanction" faisant suite à la "Première Sanction" ou "Sanction d'Épersonaï" (cf. *Épersonaï, Comogonie*). À l'inverse des mages-géomètres qui appellent cette extinction de la magie de leur vœux ils la redoutent et sont convaincus que tout changement majeur similaire à la fin de l'Âge d'Or conduira nécessairement à l'Âge de Plomb. De plus, selon eux l'Oracle jouera certainement à nouveau un rôle, sous une autre forme, et en cela ils s'opposent fréquemment aux Pythoniens.
Les Ladoniens portent en général des décorations évoquant le dragon sur leurs habits, et sont souvent vêtus d'autres tissus que ceux qui appartiennent au Monde Souterrain (soie de papillons-lumière ou cuir

de basileüs), car ils partagent avec les Pythoniens un goût pour le voyage en surface. Ils se joignent souvent aux caravanes qui font du commerce avec la surface et leurs pouvoirs y sont grandement appréciés. Ils disposent d'un privilège unique parmi les Drachenalben : leur lien sacré à Ladon leur permet de faire appel directement au pouvoir de celui-ci. Ils peuvent donc à l'occasion exercer le pouvoir d'un très vieux dragon, ce qui rend chacun d'eux potentiellement très puissant, même s'ils ne font appel à ce pouvoir en général qu'avec une extrême parcimonie.

La branche de la Nouvelle-Lune

C'est aujourd'hui la seule branche qui vive à la surface. Le terme de Khthôniaï n'est donc pas employé pour eux, et ils ont en eux l'affinité Lune en lieu et place de l'affinité Khthôn, sauf lorsque l'un d'entre eux naît dans le monde Souterrain, auquel cas il a une affinité Khthôn. Cette branche vénère Nör Neumond, déesse de la Nouvelle-Lune, d'où son nom, et survit discrètement entre les Elfes de la surface et les Khthôniaï, qui les rejettent conjointement. Les Khthôniaï de la branche démoniaque les voient comme d'ignobles traîtres rampants aux pieds de Daïn et de Nör (qu'elle soit Vollmond ou Neumond), et les Elfes de la surface les considèrent comme peu dignes de confiance et certains les persécutent comme s'ils étaient Khthôniaï. Ils font donc les frais de part et d'autre de la haine née de la Guerre d'Albenheim et de la Verbannung.

Histoire

Si les Drachenalben, qu'ils soient ou non Khthôniaï, reconnaissent venir des Mondalben comme tous les Elfes, ils ont de la Guerre d'Albenheim et du bannissement de Lilj puis de sa transformation en Lilyom une image radicalement différente de celle que les autre peuples elfiques partagent. Cela vaut principalement pour la branche démoniaque, qui entretient sa version de l'histoire à travers les âges. Elle est étrangement proche de celle des Drachenalben de la branche de la Nouvelle-Lune, bien que l'interprétation des faits soit assez divergente. La branche démoniaque considère que Lilyom est l'accomplissement de Lilj, tandis que la Nouvelle-Lune espère ranimer Lilj.
Les Drachenalben ont de manière générale une histoire de la Guerre d'Albenheim bien plus fournie que les autres peuples elfiques. Ils en ont entretenu le souvenir, alors que les autres peuples ont préféré oublier leurs cousins maudits ou ne s'en souvenir que de manière superficielle. Les prêtresses de Nör Volmond seules gardent une histoire relativement cohérente, mais lapidaire si on la compare à celles des Drachenalben.
Pour tous les Drachenalben Lilj n'est pas la sœur et l'épouse de Daïn, mais sa fille. C'est en cela qu'elle a

pu projeter sur Daïn la haine que Demi-Lune (cf. *Albenheim*) ressentait pour son propre père. Le Masque de Geist (cf. *Albenheim*) que revêtit Lilj et qui lui conféra le **Regard Oblique**, c'est-à-dire la faculté de voir la réalité telle que les démons la voient (cf. *Démons, la Langue Démoniaque*) et qui lui permit de ressentir la douleur de Demi-Lune (dans toute sa force pour les Mraka mais de manière déformée pour la branche de la Nouvelle-Lune) à la manière d'une mortelle, ne fut point l'objet d'un complot des adorateurs de Geist. Bien au contraire Lilj leur déroba ce masque et le revêtit de son propre chef. Les Drachenalben vénérant Geist firent tout pour l'en empêcher et prévenir le Haut-Roi de la catastrophe à venir, et ce pour une raison très simple : ils savaient que Lilj dévorerait Geist pour devenir Lilyom. Un émissaire muni d'une lettre fut même envoyé auprès du Haut-Roi Sequane Lùln, mais il ne fut point reçu car le culte de Geist était pour les autres Elfes une odieuse perversion.
La métamorphose de Lilj en Lilyom fut définitive et un nouveau culte apparut, qui fut défini paradoxalement par un prêtre et non une prêtresse : Kéa. Kéa était prêtre de Lilj et devint le premier prêtre de Lilyom... et le dernier. Kéa était en fait fasciné par le culte chtonien de Geist et avait tenté de le faire revivre à travers le culte de Lilyom. C'est pourquoi on peut retrouver dans une partie de la liturgie des Mraka des thèmes associés à Geist. Il acquit tout d'abord un très fort ascendant sur les Drachenalben et fut celui qui déclencha la Guerre du Royaume ou Guerre d'Albenheim en les rassemblant sous la bannière de la nouvelle religion pour venger l'offense faite à Lilj et bâtir un nouveau royaume, dans lequel le rôle dominant ne serait plus assuré par les Hochalben. L'enfant de la jeune Demi-Lune, dont la souffrance et la rancœur avait été assimilée par Lilj, était devenu celui de la déesse. C'était un dieu sans nom, que l'on appellerait bientôt le **Dieu Sombre**, et qui disparut avec la défaite des Drachenalben et la Verbannung, c'est-à-dire leur bannissement vers les profondeurs du Monde Souterrain et la malédiction qui allait rendre si difficile leur retour à la surface. En effet la restriction "sensibilité à la lumière du Soleil" des Drachenalben Khthôniaï n'est pas seulement liée à leur mode de vie, mais aussi à la malédiction du dieu Daïn. Avant la Verbannung les Drachenalben Khthônaï visitaient régulièrement la surface et supportaient la lumière du jour. Mais depuis il est particulièrement difficile pour eux de s'affranchir de cette restriction. Ils ne sont plus bienvenus à la surface.
Kéa appelait le Dieu Sombre le Siegesgeist, soit "le génie de victoire", et voulut l'utiliser pour vaincre, ce qui finalement se retourna contre lui et entraîna la défaite des Drachenalben. C'est pourquoi il fut ensuite exécuté par les autres servants de Lilyom, qui étant toutes des femmes, décidèrent d'interdire à jamais la pratique du sacerdoce aux hommes.
Ainsi tous les Drachenalben, même ceux qui sont issus de la Branche de la Nouvelle-Lune, ont des ancêtres qui périrent dans la Guerre d'Albenheim ou subirent la malédiction de Daïn, la Verbannung, et une longue errance dans le Monde Souterrain, guidés par le culte naissant de Lilyom. Mais ce culte était encore fragile, et la branche démoniaque des Mraka ne fut pas la seule à naître de ce bannissement. Liët-Nazad, la toute première cité Mraka, ne fut fondée que plusieurs décennies après la défaite des Drachenalben. Dans cette période trouble où les Drachenalben devinrent Khthôniaï, à l'exception de ceux qui tentèrent de retrouver le monde de la surface et de sceller une paix nouvelle avec les Hochalben, et fondèrent ainsi la branche de la Nouvelle-Lune, certains se détournèrent définitivement de tous les dieux elfiques. Fascinés par les restes des anciennes civilisations chtoniennes et confrontés aux immortels enfants de Khthôn, ils adoptèrent la culture de l'ancien peuple des Khthôniaï, disparu depuis la fin de *l'Âge d'Or*. Parallèlement à la fondation des cités Mraka, les trois anciennes cités chtoniennes revinrent à la vie grâce à la branche des Euménides, et la branche des Echidniens elle resta éternellement nomade, ressemblant en cela à celle de la Nouvelle-Lune, qui n'a jamais réussi à trouver de havre sûr... jusqu'à la fondation du petit royaume de Lodz en *Norrenwelt*.

ELFES GRIS (Mondalben)

Voir aussi Albenheim, Lune

Facultés : Infravision, Sensibilité à la magie, affinité Lune et pouvoirs de l'extension sortilèges, Langue elfique, Langue elfique antique, Jeunesse éternelle
Compétences favorisées : Alchimie

Ce sont les premiers des elfes, ceux qui reçurent le présent de Delling qui leur accorda la jeunesse éternelle. Issu d'un peuple apparu sur la Lune, ils peuvent résister à des températures brûlantes et glacées, la température de journée lunaire étant aux alentours de 120°C et la température nocturne autour de -180°C, et bien entendu vivre dans une atmosphère privée d'oxygène et même de pression. Ils n'ont nul besoin de respirer et peuvent supporter de brutales décompressions sans difficulté.
Ils sont les ancêtres du peuple elfique qu'ils ont engendré lors de leur descente sur Terre (cf. *Albenheim*) et se sont éparpillés à la surface de la planète bleue. Très peu d'entre eux vivent encore sur la terre blanche de la Lune. Les Elfes connaissent en général leur existence comme un mythe, et n'en ont pour la plupart jamais rencontrés. Certains clans elfiques ont en leur sein un ou deux Mondalben et considèrent cette présence comme une bénédiction.

Quoique considérés comme vivants, les Mondalben sont immortels, de la même manière que les Titanides. Leur existence est en elle-même un effet magique et leur faculté de survivre indépendamment de la présence ou non d'oxygène, et des conditions ambiantes de température et de pression (ce qui signifie également qu'ils sont invulnérables au feu) quoique magique sera toujours valable même dans un environnement privé de magie, comme par le fait d'une rémanence absurde (cf. *Coercition : le Voile de Vritra*). Remarquez que leur faculté de résistance à la pression leur permet d'ignorer les pressions se situant entre 0 et 2 atmosphères, mais guère plus. Ils seront affectés comme tout le monde par la chute d'un piano à queue.

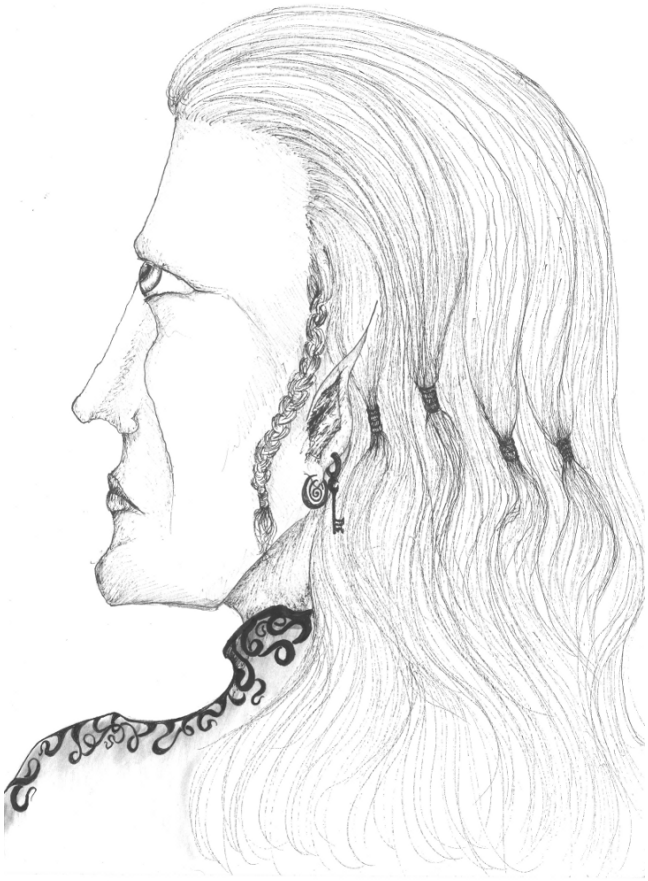
Apparence et affinités

Les Mondalben sont grands par rapport aux autres Elfes: ils ont la taille d'un être humain. Leurs yeux et leurs cheveux ont une magnifique couleur argentée, et leur peau est pâle comme la surface de leur monde d'origine. Ils ne portent jamais de couleurs en général et ont un maintien et une grâce naturels dans tous leurs mouvements qui semble suggérer qu'ils dansent avec la gravité de la Terre, six fois supérieure à celle de leur monde d'origine.
Ils disposent tous évidemment de l'affinité Lune, et en maîtrisent souvent la sorcellerie de manière exhaustive, ce qui est extrêmement rare. Certains pouvoirs de cette sorcellerie ne sont d'ailleurs connus que d'eux seuls. Certains d'entre eux ont même une affinité disparue : **Nyx** et manipulent une sorcellerie complètement oubliée, à la limite de la magie antique. Cette sorcellerie ne se manifeste aujourd'hui cependant qu'à travers de très rares objets magiques, le plus souvent fabriqués par des Mondalben.

Histoire

Les Mondalben n'ont plus à proprement parler de société. Trop peu nombreux et surtout dispersés, ils se fondent en général dans les coutumes de la société qui les accueille. Seule *Arseterre* possède la dernière communauté de Mondalben, puisqu'il s'agit ni plus ni moins que de la famille royale et d'une partie de la noblesse. C'est un fait à peu près inconnu, notamment des Ars eux-mêmes, mais cette communauté

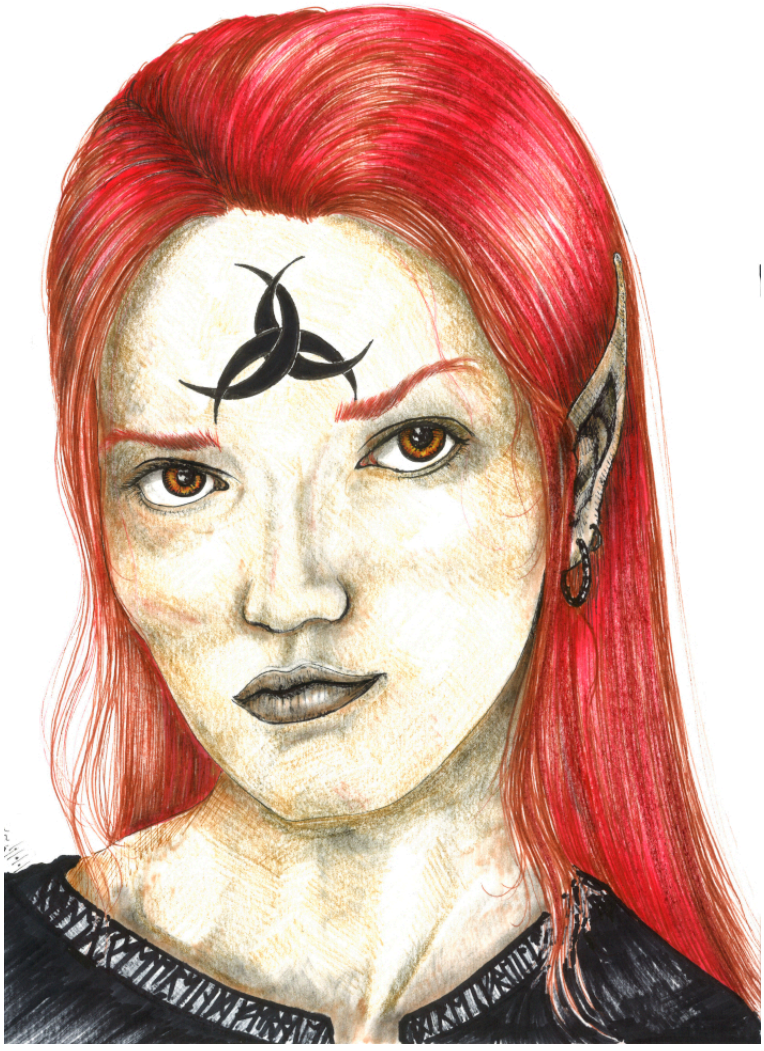
de



Mondalben a créé Arseterre, ses dieux, sa culture et lui a donné les fondements de sa puissance actuelle. Ces Mondalben se sont ainsi détournés en fin de compte de leur culture d'origine, laquelle ne survit plus qu'à travers le souvenir des autres Mondalben et des prêtres ou des érudits des autres lignées elfiques. On peut cependant la deviner sur les inscriptions des palais et des temples désertés qu'ils bâtirent jadis à la surface de la Lune.
La culture d'origine des Mondalben est germanique puisque leurs dieux appartiennent au panthéon germanique, quoique leur rôle y soit à peu près nul : il s'agit de **Nör**, représentation de la Nuit, très liée à Nyx en tant que *Titan* et **Delling**, représentation du Jour, mais aussi du Temps et gardien pour les Mondalben du secret de l'immortalité. Si Nör est toujours vénérée, quoique sous deux aspect disjoints, Delling n'est pour la plupart des Elfes au plus que le nom d'un dieu oublié, appartenant à un passé révolu. La religion elfique (hormis celle des Drachenalben ou *Elfes des Profondeur*) est cependant issue du culte originel de Nör et Delling. De fait la langue courante des Mondalben est encore connue, sous le nom d'"elfique antique" et sert de langue liturgique au culte de *Daïn*, de Nör Vollmond et Nör Neumond (cf. *Nör*).
De par l'absence de son sur le sol sélénite cette langue n'était parlée que par télépathie et la culture des Mondalben se concentrait sur des formes d'art silencieuses, telles que l'écriture, la danse et le mime. Les danses rituelles de Nör Neumond seraient un lointain succédané de cette tradition. Les Mondalben qui connurent le passé sélénite de leur lignée n'en ont eux-mêmes qu'un souvenir vague, car si eux ne vieillissent pas, leur mémoire s'érode en revanche. Leur histoire serait pourtant riche d'enseignements pour les lignées mortelles.
Les Mondalben n'ont pas toujours été immortels. Apparus dès l'Âge d'Or, ils ont commencé par lutter énormément pour rendre leur planète un peu plus hospitalière. S'ils n'avaient besoin que d'un peu d'eau (sous forme de glace évidemment) et de lumière pour vivre, l'une était cependant très rare et difficile à trouver, l'autre disparaissait avec la nuit lunaire... qui dure 15 jours, car aucun feu ne pouvait être allumé. Répartis à l'origine en clans qui se menaient une guerre perpétuelle pour ces maigres ressources , ils évoluèrent peu à peu vers une société remarquablement pacifique et unie. Sans doute leur petit nombre, l'absence d'intervention extérieure et le développement de la sorcellerie de la *Lune* leur permit de se transformer ainsi, sous l'œil bienveillant de Delling qui leur accorda l'immortalité en leur faisant

boire de l'eau de la source Mimir (cf. *Asgard*), pour les récompenser d'avoir pu engendrer une société modèle.
Mais si cette mystérieuse société des Mondalben avait réussi à bannir la violence et la souffrance - peut-être parfaitement? - elle se sclérosait lentement par l'absence de confrontation avec d'autres peuples. La fin de *l'Âge d'Or* avait signifié pour eux la fin des contacts avec les Nyktéra, dont les pouvoirs leur permettait de fouler le sol lunaire. Tout autant pour revitaliser leur culture que pour apporter aux lignées terrestres les lumières de leur civilisation ils décidèrent de quitter tous leur planète natale pour venir sur Terre. Nul ne sait comment ils parvinrent à s'affranchir de la gravitation lunaire et à se poser sur Terre sans dommages. Tout porte à croire que nombre d'entre eux laissèrent la vie au cours de ce périple si l'on compare leur nombre actuel et ce que laissent supposer leurs vastes demeures lunaires.
Delling avait voulu d'eux qu'ils fussent seulement des observateurs, les veilleurs d'une Terre en perpétuel bouleversement, hors de portée du chaos qui y régnait sur un satellite immuable. Mais les Mondalben se détournèrent de ce rôle passif. Le culte de Delling n'y survécut point et la noble quête entreprise par les Mondalben échoua à apporter la paix aux Terriens. Même les derniers des Mondalben ne se reconnaissent plus dans ce passé figé qu'ils ont presque oublié.

ELFES ROUGES (Feueralben)



Voir aussi Albenheim, Sorciers élémentalistes

Facultés : Infravision, Sensibilité à la magie, affinité Feu et pouvoirs, Langue elfique, Résistance +6 contre le feu magique ou sacré, Ascétisme
Compétences favorisées : Architecture, Métallurgie

Les Elfes Rouges constituent une minorité au sein du peuple elfique. Comme les Elfes Blancs ils sont en général athées, c'est-à-dire sans dieux ni teinte spirituelle. Ils vivent en communautés très isolées, repliées sur des terres volcaniques qu'ils sont les seuls à pouvoir habiter. Ils vivent principalement du commerce de certains minerais, cendres et pierres magiques ou non, qu'ils sont les seuls à pouvoir arracher au volcan. Habitués à manger peu on peut considérer que tout Feueralbe élevé en tant que tel dispose de la faculté **ascétisme**.
Les Feueralben sont réputés pour leur tempérament fier et parfois cruel, leur mépris de toute forme d'autorité religieuse, leur habilité à forger des armes d'alliages à très haut point de fusion, et leurs talents d'architectes. Ils vivent dans des palais construits à même la roche par l'action de la lave qu'ils gouvernent par leurs pouvoirs de sorcellerie élémentaire du feu. Comme les Drachenalben, ils sont tributaires de leur sorcellerie et ne pourraient vivre ainsi sans elle.
Leur mode de vie très épuré semble leur conférer une exceptionnelle longévité, supérieure à celle de toutes les autres lignées elfiques mortelles, hormis les Elfes Sauvages. Certains Feueralbe vivent jusqu'à

250 ans.

Apparence et affinités

Leur peau est en général d'un ton ocre, et leur pilosité est d'un rouge éclatant, ainsi que leurs yeux, qui semblent rougeoyer dans l'obscurité. Certains, particulièrement ceux qui ont du sang humain, ont les yeux dorés. Ils sont en général assez petits (1m50-60) et leurs traits sont particulièrement émaciés.
Comme les Drachenalben et Sonnenalben, ils naissent sans affinité Lune mais avec une autre affinité absolue, et comme eux ils enseignent à leurs enfants la sorcellerie qui leur permet de survivre. Mais il s'agit de la sorcellerie élémentaliste de l'affinité Feu et non de celle du Soleil. Ils apprennent ainsi tous très jeunes à s'immuniser de manière définitive à la chaleur et aux gaz volcaniques par le pouvoir de leur affinité Feu.

Société: les lois du Feu

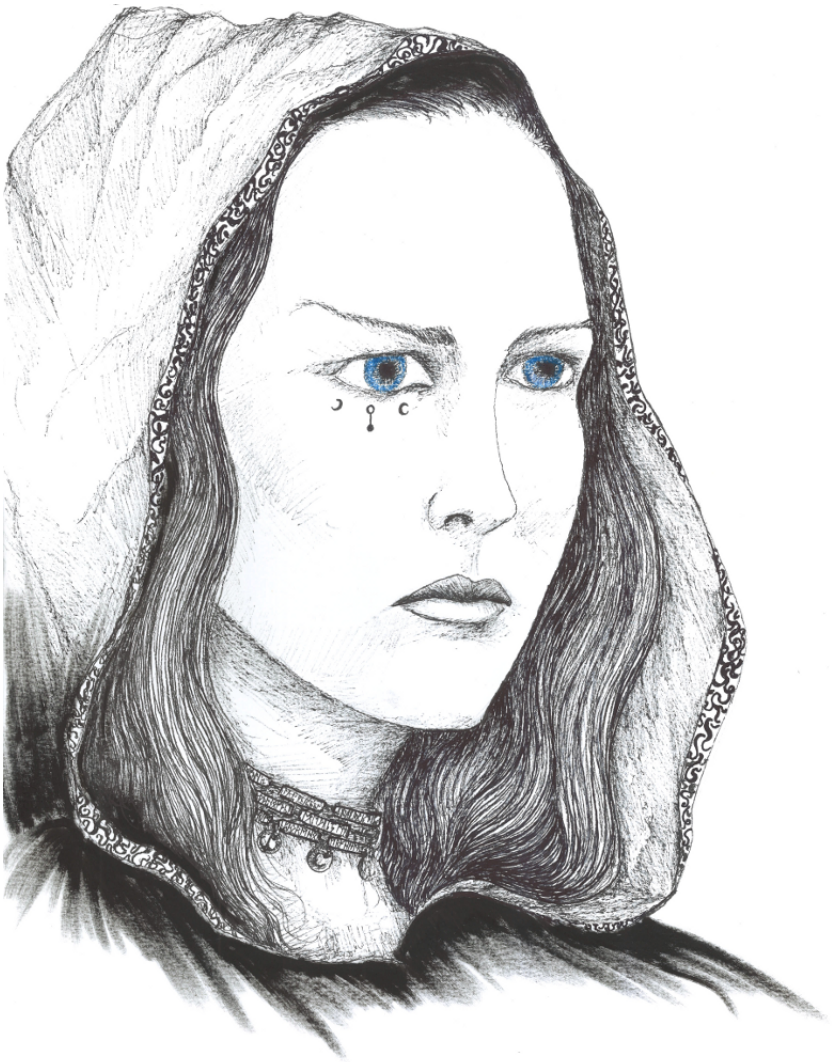
Tout Feueralbe reçoit dès son plus jeune âge une instruction faisant de lui un Sorcier Pyromancien, c'est-à-dire un Sorcier Élémentaliste du feu. Cette sorcellerie étant à la base de leur mode de vie, elle est aussi à la base de leur art et de leur organisation. Chaque clan est organisé autour d'un chef et d'un Gardien du Feu. Ce dernier est le Sorcier le plus expérimenté du clan, c'est lui qui enseigne la sorcellerie aux plus jeunes mais c'est aussi lui qui veille au respect des Lois du Feu.
Les Lois du Feu sont d'abord pratiques: elles correspondent aux contraintes mécaniques des architectures troglodytes des Feueralben: il s'agit que ça tienne. Si la sorcellerie leur permet de les créer par simple jeu sur les températures, les pressions, la gravité, la fusion puis la solidification de la roche... des palais troglodytes sans avoir à toucher la moindre pioche, elle n'en assure pas la stabilité. Le Gardien du Feu est donc le garant de la tenue mécanique de ces créations architecturales et sculpturales qui constituent l'art pyromancien des Feueralben.
De plus les Lois du Feu commandent la passation progressive des secrets de la sorcellerie des Elfes Rouges. En effet, les Feueralben ont des secrets de sorcellerie qui leur sont particuliers, et qui correspondent à une maîtrise supérieure de la pyromancie. Un sorcier pyromancien normal ne maîtrise guère que la matière plasmatique: le feu et la foudre notamment. Les Feueralben parviennent à manipuler également l'agitation thermique de la matière elle-même, leur permettant d'agir sur les flux de chaleur comme s'il s'agissait de matière plasmatique. De ce fait ils peuvent agir sur la matière en général, notamment la roche qu'ils peuvent liquéfier ou fusionner à leur convenance, ce qui leur permet de construire leurs étranges palais et de jouer sur les différents composants de la roche, leur solidification brusque ou progressive, les différents points de fusion et l'influence de la température sur les réactions chimiques pour créer mille jeux de couleurs provenant de l'oxydation des minéraux contenus dans la pierre (si elle est riche en chrome par exemple).
De plus, afin de survivre aux gaz toxiques émis par les volcans, les Feueralben ont réussi à utiliser la sympathie existant entre les affinités élémentaires pour utiliser l'un des pouvoirs des éomanciens (cf. *Élémentalistes*), en l'occurrence celui qui leur permet de survivre systématiquement à toute forme d'asphyxie ou d'empoisonnement par un gaz pour un sacrifice permanent de 9 points de Transcendance vive.
Au-delà de la culture associée à ces Lois du Feu, les Feueralben tiennent à ce que chacun d'entre eux soit un pyromancien accompli, car sans cela la simple survie dans leurs volcans est impossible. De ce fait, les parents protègent par leurs sortilèges leur progéniture de la lave, du feu, des gaz toxiques et tout

simplement des températures excessives de leur environnement jusqu'à un rite de passage appelé Aldersed ("serment de l'âge" dans leur dialecte) ou parfois "serment à Prométhée". Lors de ce rituel, qui a lieu une fois l'an, les jeunes Feueralben qui le souhaitent peuvent faire la démonstration de leur pouvoir en rejetant les sortilèges placés sur eux par leurs parents et en plongeant dans un flot de lave en fusion, pour devenir un être fait de feu, par le sortilège élémentaliste de niveau 6. Ils dansent alors à la surface de la lave sous cette forme, au lieu de s'y noyer. L'échec étant fatal, il arrive que certains Feueralben refusent de se soumettre à l'Aldersed, et doivent ainsi quitter le clan. Ce serait d'ailleurs l'origine de certaines communautés qu'on peut trouver dans des grandes villes humaines, comme en Orgia.
Ils utilisent leur savoir pour creuser salles et galeries souterraines, mais aussi pour extraire le minéral en le liquéfiant et en le laissant s'écouler sous l'effet de la gravité ou d'une surpression créée par sorcellerie (ce qui est possible là où il brûle en modifiant la pression du plasma ainsi créé), le long de rigoles creusées auparavant à cet effet.
Les Feueralben creusant par fusion de la roche, ils ont besoin de cavités par lesquelles laisser la lave s'écouler. Ils émaillent leurs constructions de puits qui communiquent avec des grottes souterraines là où la roche s'est effondrée d'elle-même, ou parfois vont jusqu'à atteindre le cœur liquide de notre planète. Ils créent d'ailleurs parfois de nouveaux volcans, dont ils ramonent soigneusement les cheminées, afin d'éviter toute éruption intempestive. Rechercher la lave souterraine est un but en soi pour les Feuerablen, car elle contient souvent de la Transcendance vive.
Ils utilisent de nombreux objets magiques faits par eux-mêmes, et qui leur servent à sculpter la lave en fusion, à la guider voire à la conserver, et qui se transmettent de génération en génération. On peut trouver parmi eux d'excellents alchimistes. Ce goût pour le feu, la forge, la mine, l'architecture et la création d'objets magiques font d'eux des rivaux à l'occasion des Nibelungen, même s'ils s'aventurent rarement dans les profondeurs du Monde Souterrain, si ce n'est par les cheminées des volcans dont ils ne s'éloignent guère. La rivalité cède parfois le pas à des relations d'échange voire d'estime et d'amitié, et il arrive que des clans rouge-elfiques s'associent à des Nibelungen pour "ramoner" leurs volcans et les aider à en dompter la puissance pour en exploiter l'énergie en échange de matériaux ou de savoirs alchimiques. Certains Nibelungen, notamment des prêtres, voient cette association avec des praticiens d'une magie autre que la magie de la matière ou la magie divine de Dwalin d'un assez mauvais œil. Néanmoins les Feueralben sont les seuls parmi les Elfes à entretenir à l'occasion des relations amicales avec les Nibelungen, et les seuls qui inspirent du respect à la lignée de Dwalin.

ELFES SAUVAGES (Uralben)

Voir aussi Lune, Cosmogonie, Albenheim

Uralben est le nom qu'ils se sont donné. Cela signifie "Elfes de l'origine", pourtant leur culture refusant les dieux germaniques et leur substituant un culte de la Lune s'apparentant au chamanisme est fort éloignée des racines du peuple elfique. Il y a cependant une part de vérité dans la mesure où certains des premiers Mondalben arrivés sur Terre se sont installés dans le Vinnland, terre également sous influence de la culture amérindienne de l'actuel Canada (Iroquois...).
Avant la création des différentes lignées elfiques, certains Mondalben se sont détournés de leurs Dieux et des peuples germaniques du Vinnland pour se mêler aux Amérindiens et ont de ce fait échappé à la Guerre du Royaume. Les Uralben étaient donc séparés des autres Elfes avant même l'apparition des lignées et leur éclatement. C'est pourquoi leur apparence physique est extrêmement variée et non typée comme celle des autres lignées.
Plus proches en théorie du sang sélénite des Mondalben, ils ont en effet la plus forte longévité des

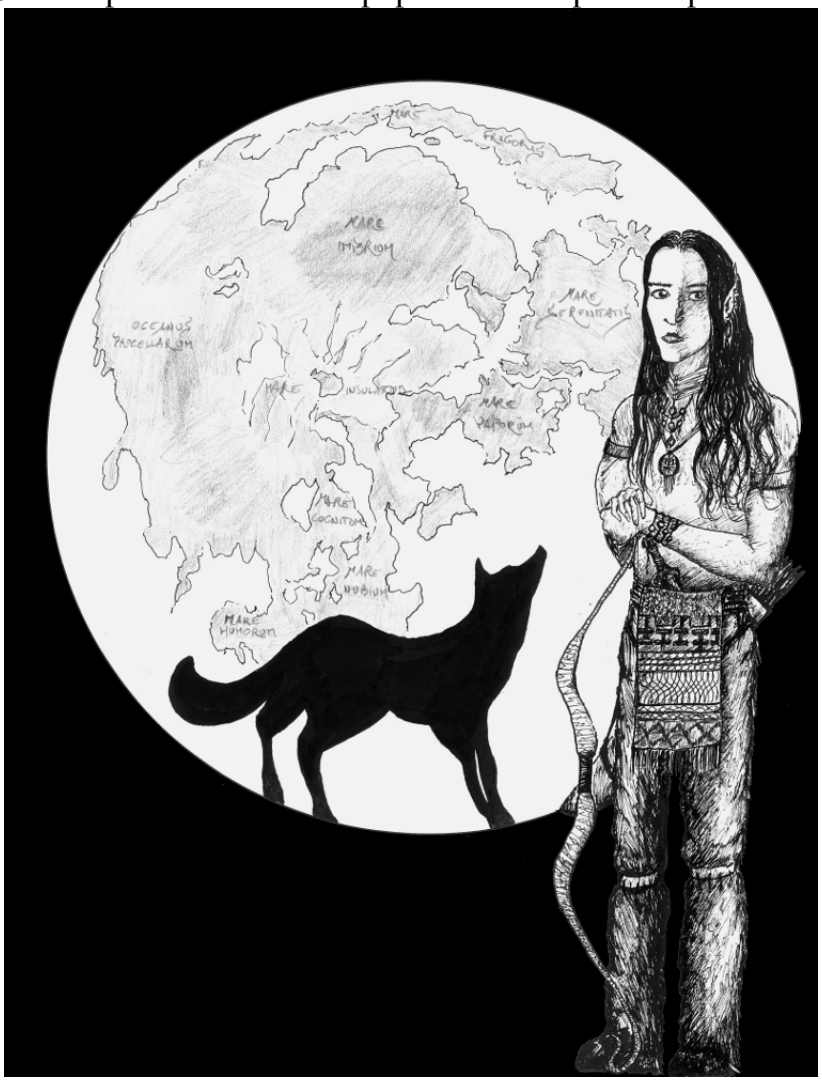


lignées elfiques mortelles. Un très vieux sorcier nommé Zéa est mort à l'âge de 293 ans, devenant ainsi le doyen des lignées elfiques mortelles. Il n'est pas rare de voir des Uralben dépasser 250 ans.
Les Uralben sont peu connus car peu nombreux d'une part, et très isolés d'autre part. Ils évitent absolument les contacts avec les autres lignées, y compris elfiques, et défendent les armes à la main les terres qu'ils considèrent comme leurs. Convaincus que le monde extérieur n'est fait que de guerre et de violence, ils sont paradoxalement très disposés à la violence lorsqu'il s'agit de défendre leur havre de paix. On peut les rencontrer principalement au *Vinnland* et au *Norrenwelt*, mais il n'est guère aisé de parvenir vivant jusqu'à eux. "La seule manière de forcer un Uralbe à vous parler est d'en prendre un autre en otage" aurait dit un Jarl du Vinnland. Leur solidarité clanique étant très poussée, ils n'aiment pas faire couler le sang des leurs. Les clans uralben entre eux se sont séparés géographiquement et se traitent avec une neutralité bienveillante. Pour la plupart des cosmogonistes les Uralben sont un vestige des temps anciens amené à disparaître. Pour les Elfes désireux de recréer l'ancien royaume elfique, les Uralben sont un précieux vivier dont l'existence même prouve que les divisions entre les lignées elfiques sont absurdes.

Apparence et société

Les Uralben sont physiquement très variés malgré leur petit nombre. Ils reproduisent et mêlent de manière chaotique dans leurs rangs tous les traits caractéristiques des autres lignées. Leurs habits sont plus à même de les distinguer. Ils méprisent le tissu, même la soie des Drachenalben, et se vêtent exclusivement de peaux. Ne pratiquant ni commerce ni pillage et vivant dans les forêts, ils ne peuvent compter que sur celle-ci pour s'armer et se vêtir. Ils pratiquent la métallurgie mais leurs armes sont souvent de mauvaise qualité. Un autre trait caractéristique est les pierres enchantées (ou non) dont ils se parent en colliers, bracelets, boucles d'oreilles ou anneaux. Ces pierres en général représentent un statut au sein du clan, ou une décoration associée à un glorieux fait d'armes.
Nombre d'entre eux sont Guides et pratiquent la sorcellerie de la Vie, mais ce sont surtout les Mondsprecher ("ceux qui parlent à la Lune"), c'est-à-dire les sorciers sélénurges (i.e. de l'affinité Lune), qui sont les praticiens de magie parmi eux. Un Mondsprecher tient le rôle d'un chef temporel et spirituel à la fois. Le sorcier d'un clan forme rarement plus d'un ou deux disciples dans toute sa vie, et transmet un art extrêmement long et difficile à assimiler. Il choisit son ou ses disciples parmi ceux qui manifestent des dons natifs pour cette sorcellerie. La sorcellerie de la Lune n'est en général que partiellement maîtrisée par les autres sélénurges, tels que d'autres Elfes ou de rares Humains. Les sélénurges uralben sont sans doute les plus accomplis qui soient et c'est pourquoi leur formation est si

longue et difficile. Un séléurge uralbe maîtrisera l'ensemble des pouvoirs associés à l'extension sortilèges de l'affinité *Lune*. C'est d'ailleurs ce qui incite parfois certains Elfes dont les enfants manifestent des dons pour la sorcellerie de la Lune à confier ceux-ci à des Uralben, et dans ce cas (et ce cas seulement!) les Uralben acceptent de contrevenir à leur tradition d'isolement.
Plus encore que tous les Elfes, les Uralben n'ont guère d'attachement pour l'écrit. Seul les sorciers savent écrire, et peu d'autres Uralben savent lire. Cela semble souvent étrange aux autres Elfes car leur langue orale étant l'elfique antique, c'est pour les autres une langue sacrée, au contraire surtout écrite. C'est un peu comme si une population analphabète parlait couramment latin.



Le culte de la Lune

Le culte voué à la Lune par les Uralben est très primitif en apparence. Associé à une teinte spirituelle du type **Honneur** il est essentiellement centré autour du peuple elfique, et n'est destiné qu'à celui-ci. Les Uralben se considèrent comme les seuls véritables héritiers des premiers Mondalben sélénites. Selon eux les Mondalben sont descendus apporter aux autres peuples mortels leur sagesse. Bénis par le dieu Delling, qui leur avait accordé la jeunesse éternelle, ils échouèrent dans cette noble quête (cf. *Elfes Gris*). Mais il appartient au peuple né de leurs premiers mélanges avec d'autres lignées, mortelles ou non, c'est-à-dire le peuple elfique en général tel qu'il existe aujourd'hui, de garder à l'esprit leur origine extra-terrestre. Par certains aspects le culte lunaire, ou "culte de l'origine" (Urverherung en elfique antique) ressemble en fait au culte oublié de Delling. Si cette filiation est reconnue par les Mondsprecher, leur vénération ne s'adresse plus à ce dieu considéré comme mort. À travers la Lune les Uralben vénèrent le Titan Nyx (cf. *Titans et Titanides*), personnification de la Nuit. Il arrive d'ailleurs que certains d'entre eux naissent doués d'une affinité Nyx à la place de l'affinité Lune. Fait rarissime mais néanmoins preuve pour les Mondsprecher de la justesse de leur démarche.

"*Tu es l'œil de la Nuit. Tu es la plus proche de ses filles. Tu es la porte vers l'infini.*" dit une prière de ce culte étrange. En effet les Uralben sont sans doute (avec les Mondalben dans une certaine mesure) la seule lignée mortelle de Terre Seconde qui ait une conscience aiguë de l'immensité du cosmos. La Nuit représente en fait pour eux l'obscurité profonde et infinie de l'espace intersidéral et la Lune planète la plus proche de la Terre, n'est que la modeste représentante de l'immensité de l'univers qui entoure la Terre. Les Mondalben se sont tournés vers la Terre et s'y sont perdus. Les Uralben sont convaincus qu'ils seront amenés un jour à la quitter. Les pouvoirs de la sorcellerie de la Lune sont eux aussi un portail vers d'autres pouvoirs, appartenant au Titan Nyx, différents encore de ceux de l'antique peuple des Nyktéra de l'*Âge d'Or* ou de ceux du *Peuple-Fée*, et qui selon eux rendent possible le voyage

interplanétaire vers des cieux plus cléments.

Si on excepte quelques prières apprises par cœur par chaque Uralbe durant son enfance et qu'il peut prononcer à haute voix selon son désir, lorsque le besoin s'en fait sentir, la pratique du "culte de l'origine" est essentiellement collective et prend la forme de cérémonies nocturnes sous la lumière de la Lune, proches des rituels chamaniques dans la mesure où les participants communient tous ensemble vers un état de conscience alternatif. Ces rites ne s'adressent bien sûr pas au Monde Spirituel (cf. *Cosmogonie, Chamanisme*) mais à la Lune et au cosmos. Ne peuvent participer à ces rituels que les personnes douées d'une affinité Lune (ou Nyx évidemment), soit les Mondalben, les Hochalben, les Waldalben et les Drachenalben nés à la surface, ainsi que quelques rares humains, souvent lycanthropes. Ces rituels permettent à ceux qui y participent de faire usage de sorcellerie de la Lune sous la direction du Mondsprecher, sans forcément la maîtriser eux-mêmes. Le pouvoir de sorcellerie de la Lune invoqué est d'ailleurs appelé "Rite des Elfes Sauvages" par tous les sélénurges (cf. *Lune*). En l'absence de lumière lunaire (par une nuit sans Lune, ou sous un ciel très couvert ou encore en journée) les pouvoirs de sorcellerie permettent de conférer à la pierre-de-Lune un rayonnement équivalent à celui de la Lune. C'est pourquoi ces cérémonies sont souvent pratiquées dans des temples faits en pierre-de-Lune, que les Uralben appellent "Kaëlkénin". Nul ne sait d'où vient ce nom mystérieux, qui n'a aucune signification en elfique ou en elfique antique. Les Kaëlkénin sont souvent installés en haut d'une colline, sous le regard de la Lune et des étoiles, et sont des lieux de cultes lunaires à l'instar des temples de *Daïn* ou *Nör*.

Ces cérémonies permettent à tous les membres d'un clan uralbe de fouler ensemble le sol lunaire, voire de ramener de la pierre-de-Lune etc... L'essentiel pour le clan est alors de prendre conscience de son unité, de sa force, et du futur **Himmelreise** ("voyage vers le ciel"). Même s'il ne s'agit que d'une lointaine perspective, elle est essentielle pour les Uralben. En effet, ils croient qu'au jour de leur départ leurs morts se joindront à eux pour les faire bénéficier de leur expérience et ériger un monde plus sage sur une nouvelle planète. Quoique le "culte de l'origine" soit en pratique un culte sans dieu véritable, ni dieu d'origine humaine comme les Ases (cf. *Asgard*), il existe en effet des pouvoirs de sélénurge qui permettent d'arracher à la *Douat* une âme morte et de la réincarner sous la forme d'un *Procurateur*, qui n'est cependant au service d'aucune divinité, ni même du sélénurge qui l'a créé. Ces procurateurs sont appelés "Sternwanderer" ("vagabonds des étoiles") et sont en fait des créatures capables de voyager dans le cosmos intersidéral (cf. le paragraphe sur le pouvoir "Himmelreise" de l'article *Lune*). Ils sont censés trouver pour les Uralben une alternative à Terre Seconde, un lieu qui puisse les accueillir autre que la Lune et la Terre. Ayant perdu les facultés de survie aux conditions sélénites des Mondalben, ils cherchent une planète simillaire à la Terre où ils puissent fuir la folie qui y règnent. Cette idée d'une "planète promise" est unique en son genre et **c'est un secret des Uralben**, associé - comme dans le cas des Hébreux - à la certitude d'être un peuple différent des autres, promis à une destinée grandiose. Ainsi les Sternwanderer, créatures dont aucun Terrien ne connaît la forme, seraient-ils en train de parcourir les immensités cosmiques à la recherche d'un lieu hospitalier. Peut-être l'ont-ils déjà trouvé et sont-ils en route pour revenir sur Terre chercher les Uralben? C'est un espoir fermement ancré dans la culture de ce peuple, et qui justifie l'existence de ce culte lunaire très étrange vu de l'extérieur.

ELFES SYLVAINS (Waldalben)

Voir aussi Lune, Cosmogonie, Albenheim

Les Elfes Sylvains, ou Waldalben, sont sans doute la troisième communauté en termes de population après les Hochalben et les Drachenalben. De même que les Hochalben sont nés d'un croisement avec du

sang humain, les

Drachenalben d'un croisement avec du sang du Titan Khthôn, les Waldalben doivent leur nature si particulière au sang faërique qui coule dans leur veines.
Ils furent ceux qui aidèrent Morgane à créer la magie faérique à partir de la langue du peuple-fée. La langue faërique est donc aussi celle du peuple-fée, de même que le démoniaque, le nécromantique, le diabolique et l'angélique sont des langues parlées indépendamment de la magie qu'on peut en tirer. Aujourd'hui les plus grands faëristes se comptent toujours parmi les Waldalben, et le peu de praticiens de cette magie est liée à la légendaire discrétion de ce peuple qui vit le plus souvent de manière totalement isolée, sur les terres faées, en général inaccessibles aux mortels.
Leur espérance de vie dépasse rarement les 150 ans, mais leur fertilité est plus élevée que celle des autres peuples elfiques. Ils sont dispersés en petites communautés vivant le plus souvent dans des lieux enchantés. Mais les Waldalben ne craignent pas le contact des hommes et se montrent le plus souvent pacifiques et amicaux. Aimés du Peuple-Fée, ils sont en quelque sorte l'intérmédiaire entre celui-ci et les Mortels.

Apparence et affinités

Les Waldalben sont les plus petits des Elfes. Leur taille se situe toujours entre 1m10 et 1m40, comme les Nibelungen dont ils ne partagent pas la corpulence. Leurs oreilles sont en général longues et effilées comme des lames de couteau et leur silhouette a l'aspect frêle et svelte habituel à tous les Elfes. Comme les Hauts-Elfes, les Elfes Sauvages ou les Drachenalben de la branche de la Nouvelle-Lune, ils naissent naturellement avec une affinité *Lune*, mais les vrais Sélénomanciens (Sorciers de la Lune) parmi eux sont rares. On ne peut en dire plus sur leurs traits communs, car en raison du sang faërique qu'ils ont en eux, ils se sont séparés peu à peu en différents lignages qui se ressemblent fort peu: **Maîtres-Loups, Scintillants et Marcheurs**.
Bien que séparés par des apparences et des modes de vie très différents, les Waldalben partagent quelques traditions qui leur sont particulières.

La plus importante et sans doute la plus étrange de ces traditions est la métempsychose. Les Waldalben se considèrent tous comme des réincarnations de l'un de leurs ancêtres, une réincarnation qui saute en général plusieurs générations. Chaque Waldalbe porte sur lui une pierre qui ne le quitte jamais, appelée "pierre d'âme", qui n'apparaîtra que très faiblement magique (sans Transcendance ni Grâce). À sa mort cette pierre est gardée par le clan, sous une forme qui varie selon les lignages et les habitudes: les Maîtres-Loups les suspendent en général aux branches d'un arbre particulier, les Scintillants les placent souvent dans un lieu inaccessible autrement qu'en volant, les Marcheurs les entreposent dans des grottes... À un moment de sa vie chaque Waldalben ira prendre l'une des pierres, obéissant à une mystérieuse impulsion. Il gardera alors la pierre et revivra en rêve les vies passées qu'elle "contient".
Il n'est pas considéré comme une réincarnation parfaite de ces vies passées, dans la mesure où il est censé être un individu unique et nouveau, mais cela peu influer considérablement sur sa vie. Des couples se sont ainsi retrouvés et reformés par ce biais, d'ancienens querelles ont pu être réglées, de vieux mystères résolus... C'est tout d'abord pour les Waldalben une fenêtre ouverte sur leur passé et un lien à leurs origines.
Une autre tradition est celle du respect conféré aux mages faëristes. Les Waldalben n'ont pas de prêtres parmi eux, bien qu'ils vénèrent Daïn, auquel ils donnent en général une apparence qui leur ressemble, et de manière moins appuyée Nör Vollmond et Delling. Les mages jouent donc le rôle de conseillers spirituels et siègent systématiquement au conseil des sages du clan, même s'ils sont considérés comme jeunes et inexpérimentés. Les Waldalben prennent leurs décisions de manière collégiale, mais dans de nombreux clans il n'y a parfois qu'un seul mage, qui de ce fait dipose d'une influence considérable.
Cette influence des mages ne signifie pas que la communauté leur reconnaisse une autorité morale particulière. Cependant, les pouvoirs des faëristes sont un instrument essentiel à la vie du clan, et les Waldalben étant profondément individualistes, ils répugnent à faire agir un mage sous la contrainte. Ils préfèrent que la décision du clan soit aussi la sienne, au moins en partie.

Les Maîtres-Loups

Les Maîtres-Loups sont les plus nombreux des Waldalben. Ils vivent dans les forêts obscures comme leurs cousins Hochalben ou Uralben mais préfèrent les zones montagneuses et les lieux isolés des climats froids. Ils sont souvent présents dans les forêts enchantées.
Ils sont comme les Hochalben blonds ou roux, et parfois d'un blond si clair qu'il tend vers un blanc parfait et ont les yeux clairs. Vêtus de cuir et souvent armés de longues dagues courbes, ce sont d'excellents archers, et chasseurs. Ils sont d'autant plus efficaces que chacun d'entre eux partage un lien empathique très puissant avec un loup dès la naissance.
Tous les Maître-Loups ont en effet accès à la compétence "Empathie animale" et à la faculté "Chasseur" qu'ils soient Guides ou non. Chaque clan Waldalbe a avec lui une meute ou plusieurs meutes lupines qu'il considère comme partie intégrante du clan. Chaque louveteau est à la naissance lié par une cérémonie particulière à un membre du clan dépourvu de compagnon animal, soit parce que c'est un enfant qui vient de naître, soit parce que le

précédent est mort. Les longévités respectives des gents elfique et lupine étant ce qu'elles sont, chaque Waldalbe aura dans sa vie plusieurs loups qui se succèderont au rythme des reproductions, mais l'inverse est évidemment beaucoup plus rare. Dans le cas où un loup se retrouve sans maître, il est affecté à un autre Maître dès que possible.
Cette proximité avec les loups se retrouve dans leurs traditions culturelles. Aux Pleines Lunes le clan tout entier, Elfes et loups, se réunit pour chanter et les hurlements des animaux se mêlent harmonieusement aux chants graves des Elfes. La chasse est un rite essentiel, qui assure la cohésion du clan dans son ensemble. Le lien empathique avec les Waldalben modifie profondément des rapports des loups entre eux qui gagnent en complexité et se dégagent des schémas étroits des rapports de meute. En revanche, si les Maître-Loups aiment à parler de "meute" pour désigner leur clan, ils n'adoptent pas pour autant un fonctionnement de cette nature entre eux et conservent des rapports très égalitaires.

Les Marcheurs

Les Marcheurs sont les plus humanisés des Waldalben. Le terme d'Elfe Sylvain est peu adapté pour eux. Ils préfèrent d'ailleurs souvent se faire appeler "Wildalben", qui se traduirait par "Elfes Sauvages", bien que ce soit aussi la traduction adoptée pour les Uralben (qui sont plutôt littéralement les "Elfes de l'origine"). Les Marcheurs vivent en effet en général loin des forêts mais au coeur de régions désertiques, comme les Sonnenalben. Leurs clans sont nomades et vivent essentiellement du commerce, ce qui les a amenés à entretenir d'étroites relations avec les Humains.
De peau souvent foncée, ils ont les cheveux et les yeux d'un noir de jais et sont vêtus souvent d'habits de style moyen-oriental ou nord-africain, en général beaucoup plus richement que leurs cousins Maîtres-Loups.
Ils sont une sorte d'exception culturelle parmi les Elfes en général dans la mesure où ils ne prétendent pas du tout à une quelconque autarcie par rapport au monde des humains et au contraire s'en considèrent comme une partie intégrante. Quoiqu'ayant conservé leur religion d'origine, ils se sont fort éloignés des racines germaniques de leur culture pour adopter la culture humaine dominante de leur environnement.

Les Scintillants

Les Scintillants sont les plus proches du sang féérique parmi les Waldalben. Ils se distinguent par une taille un peu plus grande que leurs congénères (10 à 15 cm de plus en moyenne), une silhouette plus gracile et surtout de grandes ailes similaires à celles d'une libellule qu'ils portent dans le dos et peuvent cacher sous des élytres si nécessaire. Ces ailes sont parfaitement fonctionnelles et leur permettent de voler très gracieusement.
Les Scintillants d'un même clan se considèrent comme appartenant tous à la même famille. Par analogie entomologique ils aiment à désigner une Reine parmi eux dont le prénom leur sert de nom de famille et de clan. Cette Reine a de fait un pouvoir très étendu sur sa communauté, d'autant qu'elle est souvent magicienne faëriste.
Les Scintillants sont très rares et le plus souvent encore plus discrets que leurs congénères Maîtres-Loups ou Marcheurs. Ils sont également très pacifiques et cherchent à éviter les conflits. Il n'est pas inconcevable pour eux de préférer abandonner une terre enchantée plutôt que de devoir la disputer par

la force. Ils ne combattront qu'acculés.
Ils sont renommés au sein du peuple des Waldalben pour leurs talents d'apiculteurs : leur miel et leur hydromel ont la réputation de procurer de merveilleux rêves et un sommeil parfaitement réparateur. De fait en consommer avant de dormir double la récupération des blessures et de l'énergie magique et garantit un sommeil parfaitement homogène (cf. le *Monde des Rêves*).